

# ***Boardmaker Software Family***

## ***Podręcznik użytkownika***

***wersja 6***



The building blocks for learning  
and human expression.

## **Znaki towarowe**

Boardmaker and Speaking Dynamically Pro to zastrzeżone znaki towarowe firmy Mayer-Johnson LLC.

Picture Communication Symbols jest znakiem towarowym firmy Mayer-Johnson LLC.

RealSpeak jest znakiem towarowym firmy Nuance Communications, Inc. jego użytkowanie wymaga posiadania licencji.

Windows jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft Corporation.

Internet Explorer jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft Corporation.

Zgodnie z regulacjami dotyczącymi praw autorskich żadnej części oprogramowania ani podręcznika użytkownika nie można powielać, przekazywać innym osobom, za wyjątkiem przypadków gdy uzyskano na to pisemną zgodę firmy Mayer-Johnson LLC.

© Copyright 2009 Mayer-Johnson LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Mayer-Johnson LLC  
2100 Wharton Street, Suite 400  
Pittsburgh, PA 15203  
U.S.A.

telefon: (800) 588-4548  
fax: (858) 550-0449

[www.mayer-johnson.com](http://www.mayer-johnson.com)  
E-mail: [mayerj@mayer-johnson.com](mailto:mayerj@mayer-johnson.com)

Sprawdź umowę licencyjną użytkownika końcowego (EULA) oprogramowania Boardmaker Software Family dostępną na stronie internetowej: [http://mayer-johnson.com/eula/bsf\\_v6\\_pol.htm](http://mayer-johnson.com/eula/bsf_v6_pol.htm).

# Spis treści

|                                                       |          |
|-------------------------------------------------------|----------|
| <b>Wprowadzenie .....</b>                             | <b>1</b> |
| Wymagania systemowe .....                             | 2        |
| Dodatkowa pomoc .....                                 | 2        |
| Okno programu w zarysie .....                         | 3        |
| Wyszukiwarka symboli w zarysie .....                  | 4        |
| Praca z szablonami oraz przykładowymi tablicami ..... | 5        |
| Podstawowe funkcje myszy .....                        | 8        |

## **Rozdział 1 Tworzenie tablic i praca nad ich wyglądem**

|                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Streszczenie rozdziału .....                                      | 10 |
| Ustawianie prawidłowego rozmiaru papieru i tablicy .....          | 11 |
| Tworzenie tablic wielostronnych .....                             | 13 |
| Praca z wieloma tablicami .....                                   | 14 |
| Zmiana rozmiaru okna tablicy .....                                | 15 |
| Tworzenie siatki komórek .....                                    | 16 |
| Dostosowywanie odstępów między komórkami .....                    | 18 |
| Zmiana koloru tła tablicy lub komórki .....                       | 18 |
| Zmiana grubości obramowania komórki .....                         | 19 |
| Niewidoczne obramowanie komórki .....                             | 19 |
| Zmiana koloru obramowania komórki .....                           | 20 |
| Zmiana kształtu komórki .....                                     | 20 |
| Rysowanie linii .....                                             | 21 |
| Obramowanie komórek linią przerywaną .....                        | 21 |
| Stosowanie komórek trójwymiarowych .....                          | 22 |
| Usuwanie grupy komórek .....                                      | 22 |
| Rysowanie komórki swobodnego kształtu .....                       | 23 |
| Rysowanie komórek wielokątnych .....                              | 24 |
| Rysowanie komórek z bokami prostymi i swobodnego kształtu .....   | 26 |
| Tworzenie wielokąta foremnego z komórki swobodnego kształtu ..... | 28 |

## **Rozdział 2 Praca z Wyszukiwarką symboli**

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| Streszczenie rozdziału .....                            | 29 |
| Wyszukiwanie symboli .....                              | 30 |
| Wyszukiwanie symboli według kategorii .....             | 31 |
| Kopiowanie symbolu do komórki .....                     | 32 |
| Kopiowanie symbolu do innego programu .....             | 33 |
| Dodawanie symbolu do Wyszukiwarki symboli .....         | 33 |
| Korzystanie z menu Alternatywne nazwy symboli .....     | 34 |
| Jednorazowa zmiana nazwy symbolu .....                  | 34 |
| Dodawanie lub edycja alternatywnych nazw symboli .....  | 35 |
| Ustawienia rozmiaru czcionki Wyszukiwarki symboli ..... | 36 |
| Używanie różnych języków z symbolami .....              | 37 |
| Wybór kategorii wyszukiwania .....                      | 38 |
| Posługiwanie się kategoriami symboli .....              | 39 |
| Przypisywanie kategorii do symbolu .....                | 41 |
| Tworzenie własnych kategorii symboli .....              | 43 |
| Powiększanie okna Wyszukiwarki symboli .....            | 46 |
| Wybór sposobu wyświetlania nazw symboli .....           | 46 |
| Wybór biblioteki czarno-białej .....                    | 47 |

## Rozdział 3 Praca z tekstem komórki

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Streszczenie rozdziału .....                                | 48 |
| Dodawanie tekstu za pomocą Narzędzia Tekst.....             | 49 |
| Zmiana położenia pól tekstowych.....                        | 49 |
| Edycja nazwy symbolu za pomocą Narzędzia Tekst.....         | 50 |
| Zmiana koloru tekstu .....                                  | 50 |
| Wybór rodzaju oraz rozmiaru czcionki .....                  | 51 |
| Zmiana wyrównania tekstu .....                              | 52 |
| Zmiana ustawień tekstu dla kilku komórek jednocześnie ..... | 53 |
| Klawiatura ekranowa .....                                   | 53 |

## Rozdział 4 Praca z symbolami na tablicy

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Streszczenie rozdziału .....                           | 54 |
| Zastępowanie symbolu komórki.....                      | 55 |
| Umieszczanie dodatkowego symbolu w komórce .....       | 56 |
| Zmiana rozmiaru oraz położenia symbolu .....           | 57 |
| Używanie tylko części symbolu (Ramka/Lasso) .....      | 58 |
| Usuwanie symboli i tekstu z zaznaczonych komórek ..... | 59 |

## Rozdział 5 Praca z komórkami symbolizowania

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Streszczenie rozdziału .....                       | 60 |
| Tworzenie komórki symbolizowania .....             | 61 |
| Edycja tekstu symbolizowania .....                 | 62 |
| Zmiana symbolu dla pary wyraz-symbol.....          | 63 |
| Tworzenie nowych par wyraz-symbol .....            | 65 |
| Zmiana domyślnych par wyraz-symbol.....            | 67 |
| Zmiana tekstu dla pary wyraz-symbol.....           | 68 |
| Zmiana położenia tekstu .....                      | 69 |
| Dostosowywanie obramowania komórki.....            | 70 |
| Zmiana rozmiaru czcionki oraz symbolu.....         | 71 |
| Ustawianie właściwości komórki symbolizowania..... | 72 |
| Akcja Czytaj z wyróżnieniem .....                  | 73 |

## Rozdział 6 Praca nad układem tablicy

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Streszczenie rozdziału .....                                                    | 74 |
| Zmiana wielkości pojedynczych komórek oraz zmiana wielkości ich elementów ..... | 75 |
| Zmiana wielkości kilku komórek jednocześnie.....                                | 77 |
| Zmiana zawartości oraz wyglądu komórek .....                                    | 78 |
| Mieszanie komórek .....                                                         | 79 |
| Zakotwiczanie obrazów oraz symboli w tle .....                                  | 80 |

## Rozdział 7 Praca z narzędziami do rysowania

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Streszczenie Rozdziału .....                           | 81 |
| Narzędzia rysowania w zarysie.....                     | 82 |
| Ważne Informacje dotyczące narzędzi do rysowania ..... | 83 |
| Przezroczystość koloru .....                           | 84 |
| Narzędzie Wskaźnik .....                               | 85 |
| Narzędzie Ołówek.....                                  | 85 |
| Narzędzie Wymaż.....                                   | 85 |
| Narzędzie Kolor .....                                  | 86 |
| Narzędzie Grubość .....                                | 86 |
| Narzędzie Wypełnij .....                               | 87 |

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| Narzędzie Wypełnij wszystko.....                                 | 87 |
| Narzędzie Odwróć .....                                           | 88 |
| Narzędzie Przerzuć poziomo oraz Narzędzie Przerzuć pionowo ..... | 88 |
| Narzędzie Obróć.....                                             | 89 |

## **Rozdział 8 Dodawanie nowych symboli lub zdjęć do Wyszukiwarki symboli**

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                                    | 90  |
| Importowanie zapisanych obrazków lub grafiki.....                               | 91  |
| Kopiowanie nowego symbolu z komórki .....                                       | 92  |
| Nazywanie i kategoryzowanie nowych symboli .....                                | 93  |
| Usuwanie symboli użytkownika .....                                              | 94  |
| Organizacja biblioteki.....                                                     | 94  |
| Dodawanie grafiki metodą „przeciągnij i upuść” .....                            | 95  |
| Przeciąganie i upuszczanie grafiki na tło tablicy.....                          | 98  |
| Dodawanie grafiki z przeglądarki internetowej metodą „przeciągnij i upuść”..... | 99  |
| Przeciąganie grafiki do Wyszukiwarki symboli.....                               | 100 |
| Przeciąganie do Wyszukiwarki symboli kilku obrazków jednocześnie.....           | 102 |

## **Rozdział 9 Przygotowanie tablic do drukowania**

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....               | 103 |
| Przed drukowaniem .....                    | 104 |
| Sprawdzanie układu wydruku .....           | 104 |
| Korzystanie z opcji Podgląd wydruku .....  | 106 |
| Jakość wydruku .....                       | 107 |
| Drukowanie tablicy na jednej stronie ..... | 108 |

## **Rozdział 10 Tworzenie połączeń między tablicami**

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Wprowadzenie .....                                        | 109 |
| Planowanie .....                                          | 110 |
| Tworzenie odnośników i połączeń między tablicami.....     | 111 |
| Tworzenie tablicy głównej.....                            | 112 |
| Tworzenie oddzielnego folderu do organizacji tablic ..... | 113 |

## **Rozdział 11 Przypisywanie podstawowych akcji do komórek**

|                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                         | 114 |
| Akcje komórek w zarysie .....                                        | 115 |
| Kategorie akcji .....                                                | 116 |
| Podstawowe akcje komórek .....                                       | 117 |
| Przypisywanie akcji mowy do komórki.....                             | 118 |
| Przypisywanie do komórki akcji odtwarzania nagranej wiadomości ..... | 119 |
| Przypisywanie do komórki akcji odtwarzania nagranych dźwięków.....   | 121 |
| Przypisywanie do komórki akcji Podglądu głosowego.....               | 123 |
| Przypisywanie do komórki akcji Podglądu nagranych.....               | 124 |
| Dodawanie Wyświetlenia podglądu .....                                | 126 |
| Zmiana tekstu Podglądu komórki.....                                  | 127 |
| Edycja przypisanych do komórki akcji .....                           | 128 |

## **Rozdział 12 Łączenie tablic**

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                            | 130 |
| Łączenie tablic .....                                   | 131 |
| Dodawanie komórki z odnośnikiem do tablicy głównej..... | 132 |

|                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| Dodawanie komórki z odnośnikiem do poprzedniej tablicy.....          | 134 |
| Łączenie określonych tablic.....                                     | 135 |
| Nawigacja pomiędzy połączonymi tablicami w Trybie Projektowania..... | 136 |
| Wskaźniki zmiany tablicy .....                                       | 137 |

## **Rozdział 13 Używanie Wyświetlania wiadomości z tekstem**

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie Rozdziału .....                                            | 138 |
| Dodawanie Wyświetlania wiadomości i określanie jego wyglądu .....       | 139 |
| Przypisywanie do komórki funkcji wpisywania wiadomości .....            | 140 |
| Dodawanie prostych funkcji kontrolujących Wyświetlanie wiadomości ..... | 141 |
| Akcje Wyświetlania wiadomości .....                                     | 142 |
| Zmiana ustawień Wyświetlania wiadomości .....                           | 143 |

## **Rozdział 14 Używanie symboli w Wyświetlaniu wiadomości**

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                            | 144 |
| Umieszczanie symbolu w Wyświetlaniu wiadomości.....     | 145 |
| Jednakowe odstępy między liniami – symbole i tekst..... | 146 |

## **Rozdział 15 Tablice z opcją “Użyj tekstu komórki”**

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                                    | 147 |
| Projektowanie szablonu tablicy z przypisaną funkcją “Użyj tekstu komórki” ..... | 148 |
| Akcje w których można wykorzystać opcję „Użyj tekstu komórki” .....             | 151 |

## **Rozdział 16 Praca z Przyciskami ruchomymi**

|                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                                 | 152 |
| Wyświetlanie Narzędzia Przycisk ruchomy .....                                | 153 |
| Tworzenie przycisków ruchomych i docelowych.....                             | 154 |
| Edycja akcji dla pary przycisków ruchomy-docelowy.....                       | 156 |
| Ustawianie “Powrotu” Przycisku ruchomego .....                               | 158 |
| Ustawianie właściwości tworzenia własnych kopii przez Przycisk ruchomy ..... | 159 |
| Wyśrodkowanie upuszczonego Przycisku ruchomego .....                         | 160 |
| Zmiana typu przycisków.....                                                  | 160 |
| Skanowanie oraz Przyciski ruchome .....                                      | 161 |
| Ograniczenia metod dostępu przez skanowanie dla Przycisków ruchomych.....    | 162 |

## **Rozdział 17 Praca z „tablicami wyskakującymi”**

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                     | 163 |
| Tworzenie „tablicy wyskakującej” .....                           | 164 |
| Używanie „tablicy wyskakującej” z Wyświetlaniem wiadomości ..... | 166 |

## **Rozdział 18 Praca z komórkami szybkich akcji**

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                     | 167 |
| Praca z komórkami szybki tekst.....                              | 168 |
| Tworzenie dodatkowych komórek kontroli szybkiego tekstu .....    | 171 |
| Praca z komórkami szybki symbol.....                             | 172 |
| Praca z komórkami szybkie nagranie .....                         | 174 |
| Dodawanie komórek szybki dzień, szybka data, szybka godzina..... | 177 |

## **Rozdział 19 Inne pomocne funkcje programu**

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                 | 178 |
| Uruchamianie aplikacji .....                 | 179 |
| Akcja Losuj .....                            | 180 |
| Odtwarzanie filmów .....                     | 181 |
| Regulacja głośności dźwięku i głosu .....    | 182 |
| Wybór i zmiana głosów .....                  | 183 |
| Ustawianie własnej wypowiedzi głosowej ..... | 184 |
| Zmiana wymowy słów .....                     | 185 |
| Drukowanie tablic interaktywnych .....       | 186 |
| Hasło .....                                  | 186 |
| Powitanie .....                              | 187 |
| Wyświetlanie menu i paska tytułu .....       | 187 |
| Zapisywanie listy akcji tablicy .....        | 188 |
| Liczniki użycia .....                        | 189 |

## **Rozdział 20 Praca ze zmiennymi**

|                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                 | 190 |
| Akcje komórki – Zmienne .....                                | 191 |
| Przypisywanie zmiennych i wartości .....                     | 192 |
| Testowanie zmiennych i przypisywanie akcji warunkowych ..... | 193 |

## **Rozdział 21 Projektowanie tablic służących do pisania**

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                                | 196 |
| Czynniki wpływające na układ tablicy do pisania .....       | 197 |
| Predykcja słowa .....                                       | 198 |
| Dodawanie komórek predykcji .....                           | 199 |
| Zmiana ustawień predykcji .....                             | 200 |
| Dostęp do komórek predykcji .....                           | 201 |
| Edycja słownika predykcji słowa .....                       | 202 |
| Rozwijanie skrótów .....                                    | 204 |
| Skróty pisania .....                                        | 205 |
| Dodawanie komórek edycji tekstu oraz kontroli kursora ..... | 206 |
| Komórki kontrolujące pliki komunikatów .....                | 207 |
| Edycja tablic zawierających pliki komunikatów .....         | 208 |
| Czynniki wpływające na dostęp poprzez skanowanie .....      | 209 |
| Poprawa dostępu za pomocą Narzędzi Skanowania .....         | 210 |

## **Rozdział 22 Metody dostępu i dostosowywanie skanowania**

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Streszczenie rozdziału .....                  | 211 |
| Wybór metody dostępu .....                    | 212 |
| Opcje zaznaczania komórek .....               | 213 |
| Odpowiedź klawiatury .....                    | 214 |
| Konfiguracja przycisków .....                 | 216 |
| Domyślna sekwencja skanowania .....           | 218 |
| Tworzenie grup skanowania .....               | 219 |
| Wyświetlanie Narzędzi Skanowania .....        | 220 |
| Używanie Narzędzia Sekwencja .....            | 220 |
| Używanie Narzędzia Skanuj kolejną .....       | 222 |
| Używanie Narzędzia Zatrzymaj skanowanie ..... | 223 |

## **Rozdział 23 Projektowanie tablic dla alternatywnych metod dostępu**

|                                                                                       |                |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Streszczenie rozdziału .....                                                          | 224            |
| Metody dostępu dla użytkowników posługujących się skanowaniem .....                   | 225            |
| Specjalne opcje skanowania .....                                                      | 227            |
| Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników ekranów dotykowych .....      | 231            |
| Metody dostępu dla użytkowników ekranów dotykowych .....                              | 233            |
| Klawiatura ekranowa .....                                                             | 234            |
| Praca z urządzeniami śledzącymi ruchy głowy .....                                     | 234            |
| Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników z zaburzeniami widzenia ..... | 235            |
| Klawisze komórki .....                                                                | 236            |
| Dodatkowe funkcje ułatwiające dostęp do programu .....                                | 238            |
| <br><b>Dodatek B Akcje komórek .....</b>                                              | <br><b>243</b> |
| <br><b>Dodatek C Eksportowanie i importowanie pakietów tablic .....</b>               | <br><b>244</b> |
| <br><b>Dodatek D Eksportowanie tablic do programu wersji 5.3 .....</b>                | <br><b>247</b> |
| <br><b>Dodatek E Tworzenie szablonu tablicy .....</b>                                 | <br><b>250</b> |
| <br><b>Dodatek F Uruchamianie tablicy przy starcie programu .....</b>                 | <br><b>251</b> |
| <br><b>Dodatek G Zaawansowane wskazówki dotyczące projektowania tablic .....</b>      | <br><b>253</b> |
| <br><b>Dodatek H Język aplikacji .....</b>                                            | <br><b>254</b> |

# Wprowadzenie

## Podręcznik użytkownika w wersji drukowanej

Ten podręcznik użytkownika dotyczy produktów Boardmaker Software Family (BSF) wersji 6, Boardmaker (BM), oraz Boardmaker with Speaking Dynamically Pro (BM with SDP).



Boardmaker służy do tworzenia drukowanych tablic komunikacyjnych, materiałów edukacyjnych. Jest to program graficzny połączony z graficzną bazą danych zawierającą ponad 4,500 Picture Communication Symbols (PCS).

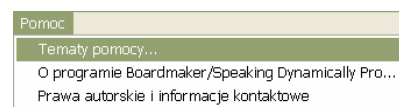


Boardmaker with Speaking Dynamically Pro przeznaczony jest dla zaawansowanych użytkowników oraz użytkowników o dużych potrzebach komunikacji alternatywnej. Dzięki dodatkowym funkcjom predykcji, rozszerzonych skrótach, głosów Real Speak, BM with SDP jest doskonałym narzędziem komunikacyjnym oraz edukacyjnym.

Ten podręcznik podzielony jest na dwie części. Pierwsza część przedstawia funkcje oraz możliwości zastosowania programu Boardmaker. Jednakże informacje zawarte w tej części odnoszą się do wszystkich produktów BSF. W drugiej części opisane są interaktywne funkcje SDP. Informacje tutaj zawarte nie dotyczą programu Boardmaker. Aby pomóc w identyfikacji funkcji odnoszących się do programu, który zakupiłeś na początku każdego rozdziału oraz poszczególnych części (jeśli jest to konieczne) umieszczono ikony programów BSF (przedstawionych powyżej)

## Pomoc Programu

Tematy przedstawione w tym podręczniku zawierają podstawowe informacje pozwalające tworzyć materiały drukowane oraz/i tablice interaktywne. Jednak wiele zaawansowanych funkcji programu nie jest tutaj omówiona. Informacje na temat tych funkcji znaleźć można w pomocy programu. Z menu **Pomoc** wybierz **Tematy pomocy**. W przeglądarce internetowej otworzy się podręcznik z pomocą zawierający opis wszystkich zaawansowanych funkcji programu oraz funkcji przedstawionych w podręczniku drukowanym.



**Uwaga:** Wewnętrzną pomoc programu można zaktualizować poprzez bezpłatne aktualizacje, dostępne na stronie Mayer-Johnson ([www.mayer-johnson.com](http://www.mayer-johnson.com)) lub poprzez uaktualnienia on-line (menu Start>Wszystkie programy>Mayer-Johnson>Sprawdź aktualizacje).

---

## Wymagania systemowe

---

Wymagania systemowe dla wersji 6 dla Windows.

- Windows 2000 lub nowszy
- 512 Mb RAM
- 400 Mb wolnego miejsca na dysku

---

## Dodatkowa pomoc

---

**Jeśli posiadasz dostęp do Internetu możesz uzyskać pomoc on-line:**

<http://www.mayer-johnson.com>  
e-mail: [support@mayer-johnson.com](mailto:support@mayer-johnson.com)

Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dostępne są pod linkiem Support (Pomoc) u góry strony Mayer-Johnson. Jeżeli tam nie znajdziecie odpowiedzi na wasze pytania możecie przesłać maila z zapytaniem o wsparcie techniczne a my odpowiemy na niego natychmiast.

**Jeśli nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do naszego biura**

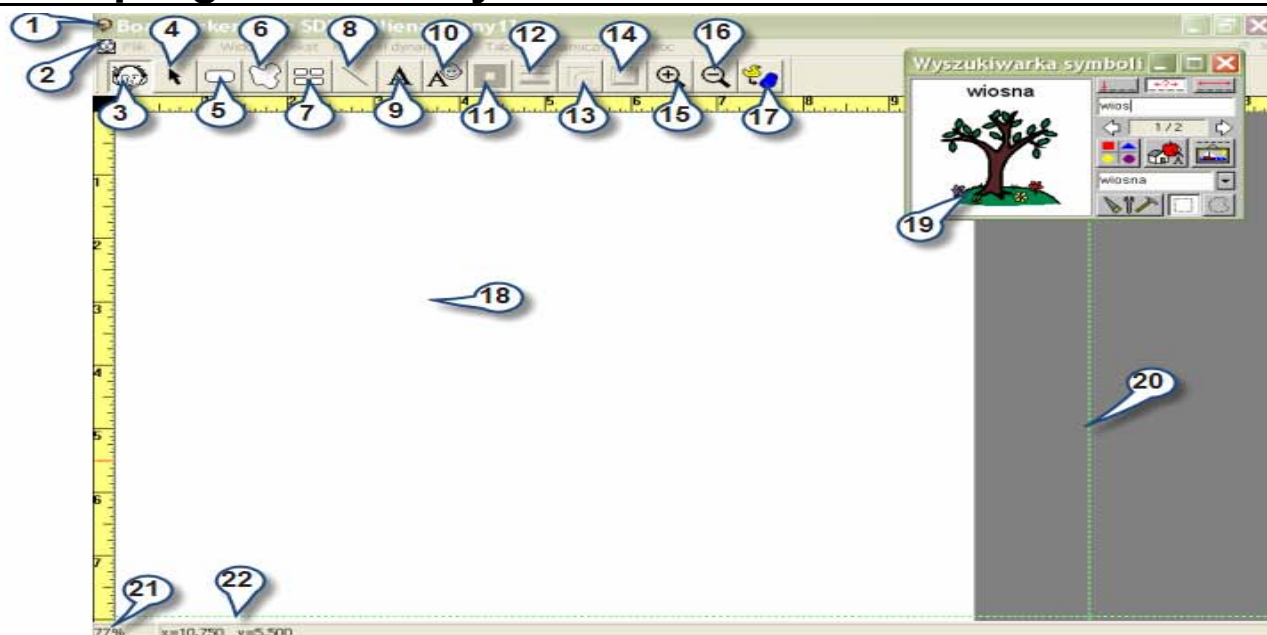
Możesz również skontaktować się z lokalnym dystrybutorem lub z Mayer-Johnson:

Mayer-Johnson LLC  
2100 Wharton Street  
Suite 400  
Pittsburgh, PA 15203

telefon: (800) 588-4548  
w godzinach: 8:00 - 4:30 czasu wschodniego  
Fax: (858) 550-0449

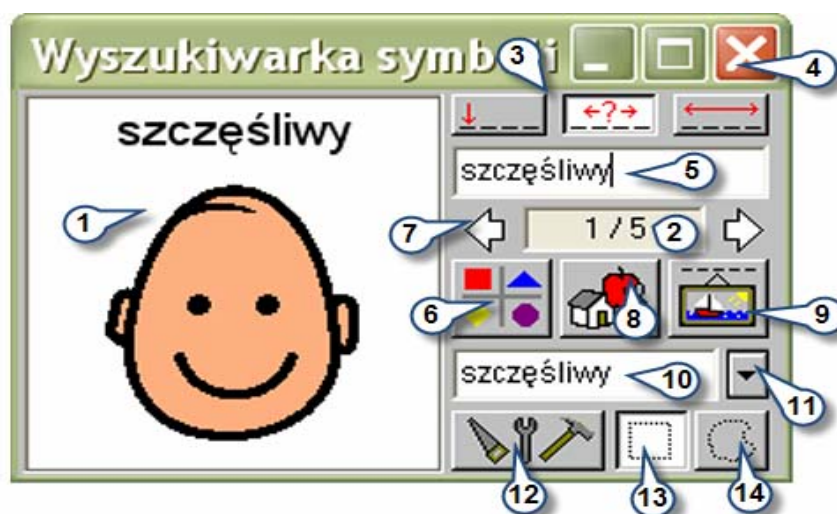
Zanim zadzwonisz przygotuj informacje dotyczące komputera i systemu, a także numer wersji programu (pojawiający się na ekranie startowym programu). Pomoże to jak najszybciej i najdokładniej odpowiedzieć na twoje pytania. Dobrze jeśli dzwoniąc siedzisz przed komputerem.

## Okno programu w zarysie



1. **Pasek tytułu**
2. **Pasek menu**
3. **Narzędzie Wyszukiwarka symboli (Ctrl + B)** - wyświetla Wyszukiwarkę symboli
4. **Narzędzie Wskaźnik (Ctrl + F1)** - zaznacza, komórki, tekst, grafikę
5. **Narzędzie Komórka (Ctrl + F3)** - tworzy komórki dla symboli i zdjęć
6. **Narzędzie Komórka swobodnego kształtu (Ctrl + F7)** - tworzy komórki o dowolnym kształcie lub wielokątne
7. **Narzędzie Rozsiewanie komórek (Ctrl + F2)** - rozsiewa kopie komórek tworząc z nich siatkę
8. **Narzędzie Linia (Ctrl + F4)** - rysuje linie
9. **Narzędzie Tekst (Ctrl + F5)** - wstawia i edytuje tekst
10. **Narzędzie Komórka symbolizowania** - tworzy komórkę, w której do wpisywanego tekstu wyświetlany jest symbol
11. **Narzędzie Kolor** - wyświetla paletę kolorów umożliwiając zmianę koloru komórek, tekstu, grafiki, tła
12. **Narzędzie Grubość** - wyświetla paletę z różnymi grubościami linii
13. **Narzędzie Rogi** - wyświetla paletę z różnymi rodzajami zakończeń rogów komórek
14. **Narzędzie Cień** - tworzy trójwymiarowe cienie komórek
15. **Narzędzie Powiększ**
16. **Narzędzie Pomniejsz**
17. **Narzędzie Przycisk ruchomy** - tworzy przyciski ruchome oraz docelowe
18. **Obszar projektowania tablicy**
19. **Okno Wyszukiwarki symboli** - wyszukuje symbole
20. **Wskaźnik końca strony** - wskazuje miejsce, w którym kończy się kartka papieru po drukowaniu
21. **Wskaźnik powiększenia tablicy** - wyświetla aktualne powiększenie
22. **Pomoc dynamiczna** - wyświetla informacje dotyczące pozycji kursora oraz rodzaju wykonywanych akcji.

## Wyszukiwarka symboli w zarysie



1. Aktualny symbol
2. Numer aktualnego symbolu - pokazuje ilość znalezionych symboli
3. Opcje wyszukiwania symbolu - szukane litery mogą pojawić się wszędzie, muszą pokrywać cały wyraz, muszą pojawić się na początku wyrazu
4. Przyciski Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij
5. Pole wyszukiwania tekstu
6. Widok miniatur (Ctrl + T) - wyświetla miniatury pasujących do szukanego tekstu symboli
7. Strzałki poprzedni/następny symbol - umożliwiają przeglądanie symboli
8. Przycisk Zaznacz kategorię (Ctrl + L) - umożliwia wybór kategorii w jakich ma być wyszukiwany symbol
9. Przycisk Zmień nazwy symboli - umożliwia nadanie nowej nazwy symbolu lub przypisanie nowej kategorii
10. Pole Alternatywne nazwy symbolu - umożliwia zmianę nazwy symbolu
11. Lista alternatywnych nazw symbolu
12. Przycisk Zmień ustawienia Wyszukiwarki symboli
13. Zaznaczenie Ramka - zaznacza prostokątny obszar do kopiowania
14. Zaznaczenie Lasoo - zaznacza obszar o dowolnym kształcie do kopiowania

*Uwaga:  
Opis przycisku wyświetla się po umieszczeniu na nim kursora.*

## Praca z szablonami oraz przykładowymi tablicami

### Szablony do Drukowania



Każdy z produktów Boardmaker Software Family zawiera zestaw 325 szablonów tablic gotowych do wydrukowania. W folderze **Szablony** znajdują się wzory kalendarza, różnego rodzaju planów oraz tablic komunikacyjnych.

Wzory tablic można otworzyć klikając przycisk **Otwórz szablon** na ekranie opcji, który wyświetla się podczas uruchamiania programu lub po wybraniu **Plik>Otwórz (Ctrl+O)**.

**Uwaga:** Szablony są przeznaczone tylko do odczytu i zostaną otwarte jako tablice „Nienazwane”: Zapobiega to przypadkowemu nadpisaniu tablicy.



### Tablice interaktywne (nie są dostarczane z Boardmaker)

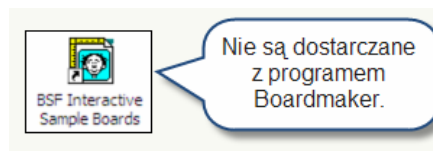


Program Boardmaker with Speaking Dynamically Pro zawierają zestaw ponad 600 przykładowych tablic. Przedstawiają one w jaki sposób przy pomocy różnych funkcji programu. Zaprojektować można tablicę wspierającą komunikację, pomagającą rozwijać umiejętności dnia codziennego. Tablice są tak zbudowane aby mogła z nich korzystać jak najszerza grupa osób; od dzieci po dorosłych. Proszę przeznaczyć trochę czasu na zapoznanie się z tymi tablicami, ułatwi to zrozumienie funkcji programu omówionych w podręczniku.

Z Boardmaker with Speaking Dynamically Pro pracować można w **Trybie Pracy** oraz **Trybie Projektowania**. **Tryb Pracy** umożliwia pracę z tablicami. **Tryb Projektowania** umożliwia tworzenie, edytowanie tablic, komórek oraz akcji. Przejście do **Trybu Pracy** możliwe jest po wciśnięciu klawiszy **Ctrl + U**, a powrót do **Trybu Projektowania** po wciśnięciu klawisza **Esc** lub **Ctrl + D**.

## Uruchamianie głównej tablicy przykładowej w Trybie Pracy

Kliknij dwa razy na ikonkę **BSF Interactive Sample Boards** znajdującą się na pulpicie. Spowoduje to otwarcie tablicy głównej interaktywnych tablic przykładowych oraz uruchomienie aplikacji w **Trybie Pracy**.



1

lub

## Otwieranie przykładowych tablic z aplikacji

Uruchom aplikację klikając dwa razy na odpowiednią ikonę na pulpicie lub wybierz aplikację z menu **Start** (Start>Wszystkie Programy>Mayer-Johnson)



Kliknij przycisk **Otwórz szablon**.

2

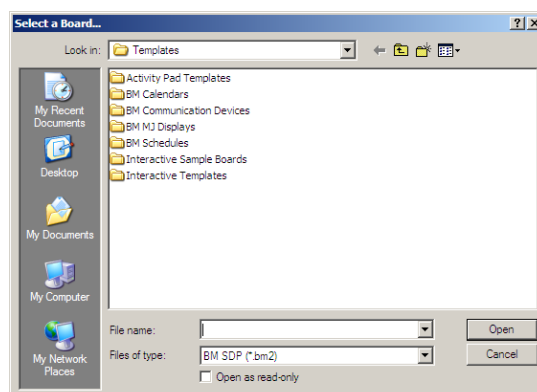


Wyświetli się okno dialogowe wyboru tablicy, zawierające wszystkie foldery z szablonami.

Kliknij dwa razy na folder **Interaktywne tablice przykładowe**.

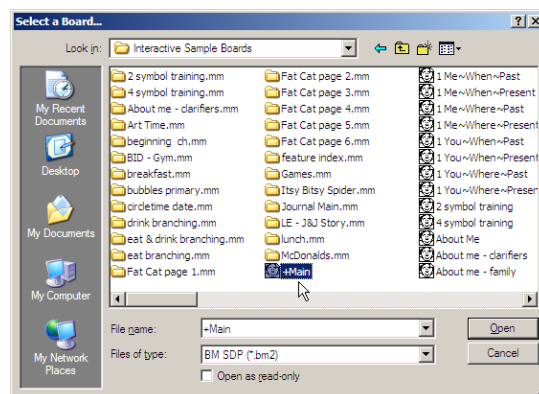
3

**Uwaga:** Tablice przeznaczone wyłącznie do drukowania znajdują się w folderze oznaczonym **“BM.”**



4

Kliknij dwa razy na tablicę **Główną** aby ją otworzyć. Z poziomu tej tablicy dostępne jest ponad 250 przykładowych tablic.



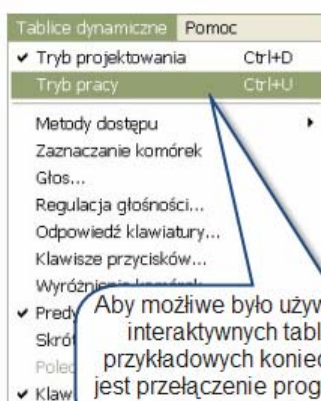
Aby przeglądać przykładowe tablice należy przejść do **Trybu Pracy**.

Wybierz **Tablice dynamiczne > Tryb Pracy** lub wciśnij klawisze **Ctrl + U**.

Kliknięcie ikony **Główna** w lewym dolnym rogu każdej tablicy umożliwia powrót do tablicy głównej.

Wciśnięcie klawisza **Esc** lub **Ctrl + D** umożliwia powrót do **Trybu Projektowania**.

5



Aby możliwe było używanie interaktywnych tablic przykładowych konieczne jest przełączenie programu na **Tryb Pracy**.

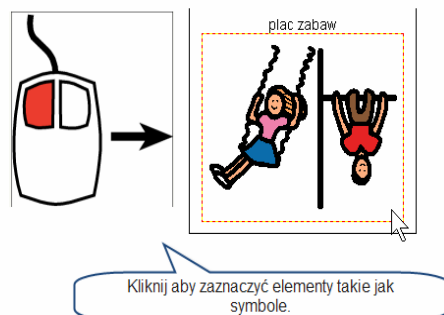


## Podstawowe funkcje myszy

Umiejętność posługiwania się myszą jest bardzo ważna, szczególnie w obsłudze aplikacji graficznych takich jak Boardmakere. Dlatego też warto przypomnieć sobie podstawowe funkcje myszy, używane też często tym podręczniku.

### Kliknięcie

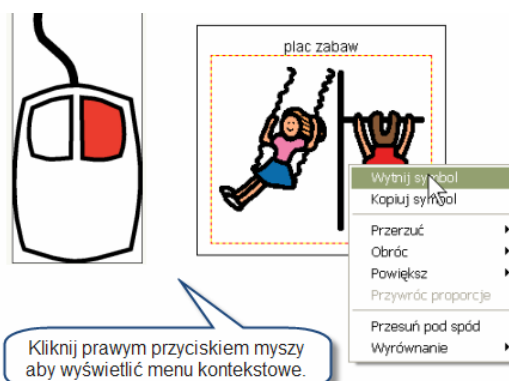
Wciśnij lewy klawisz myszy aby zaznaczyć komórki, tekst, grafikę lub linie aplikacji. Odbывается to zazwyczaj przy pomocy **Narzędzia Wskaźnik**.



### Prawe kliknięcie

Wciśnij prawy przycisk myszy aby wyświetlić menu kontekstowe oraz zaznaczyć różne funkcje. Odbывается się to zazwyczaj za pomocą **Narzędzia Wskaźnik**.

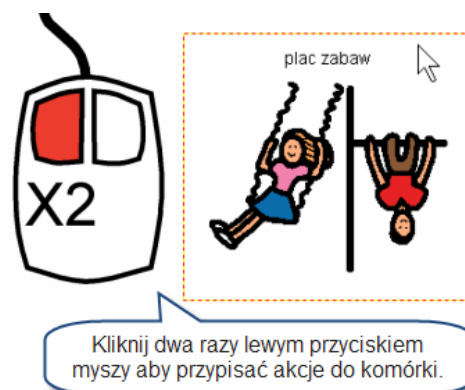
Kliknięcie prawym przyciskiem na większości elementów powoduje wyświetlenie się menu kontekstowego zawierającego szereg komend dla poszczególnych zaznaczonych elementów. Z tego menu dostępne są podstawowe funkcje takie jak: kopiowanie, wklejanie, wyrównywanie, ustawianie właściwości oraz wiele innych.



**Uwaga:** Niektóre zaawansowane funkcje aplikacji dostępne są tylko z menu kontekstowego.

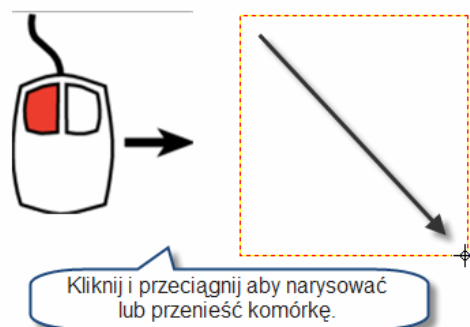
### Podwójne kliknięcie

Szybkie kliknięcie dwa razy lewym przyciskiem myszy na komórkę powoduje wyświetlenie dialogu umożliwiającego przypisanie akcji oraz zmianę ustawień. Odbывается się to zazwyczaj przy pomocy **Narzędzia Wskaźnik** (tylko BM with SDP).



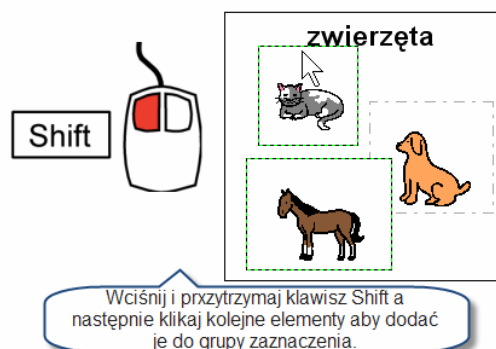
### Kliknięcie i przeciągnięcie

Kliknięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy podczas przesuwania kursorem używane jest z wieloma narzędziami do zaznaczania, rysowania oraz przenoszenia obiektów lub elementów.



### Kliknięcie z klawiszem Shift

Kliknij pierwszy element, następnie wciśnij i przytrzymaj klawisz Shift i kliknij następny element lub elementy, aby zaznaczyć kilka elementów lub komórek. Każda kliknięta z użyciem klawisza Shift komórka będzie dodana do grupy zaznaczenia. Kliknięcie z klawiszem Shift komórki zaznaczonej spowoduje jej odznaczenie.



**Uwaga:** Nie możliwe jest zaznaczenie komórek i innych elementów w tym samym czasie. Czynności te wykluczają się wzajemnie.

# Rozdział 1

## Tworzenie tablic i praca nad ich wyglądem

### Streszczenie rozdziału



Przy tworzeniu tablic komunikacyjnych ważne jest prawidłowe ustawienie orientacji, rozmiaru strony wydruku, stworzenie siatki komórek oraz posługiwanie się narzędziami do rysowania. Tutaj nauczysz się jak zmienić kolor, kształt, rozmiar komórek na tablicy. Pomoże to w lepszej organizacji poszczególnych elementów tablicy oraz ułatwi pracę użytkownikowi.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Ustawianie prawidłowego rozmiaru papieru i tablicy
- Praca z wieloma tablicami
- Tworzenie siatki komórek
- Zmiana koloru tła tablicy lub komórki
- Niewidoczne obramowanie komórki
- Zmiana kształtu komórki
- Obramowanie komórek linią przerywaną
- Usuwanie grupy komórek
- Rysowanie komórek wielokątnych
- Tworzenie wielokąta foremnego z komórki swobodnego kształtu
- Tworzenie tablic wielostronnych
- Zmiana rozmiaru okna tablicy
- Dostosowywanie odstępów między komórkami
- Zmiana grubości obramowania komórek
- Zmiana koloru obramowania komórki
- Rysowanie linii
- Stosowanie komórek trójwymiarowych
- Rysowanie komórki swobodnego kształtu
- Rysowanie komórek z bokami prostymi lub swobodnego kształtu.



## Ustawianie prawidłowego rozmiaru papieru i tablicy

Pierwszym krokiem podczas tworzenia nowej tablicy jest określenie jej rozmiaru. Konieczne będzie określenie wielkości obszaru pracy oraz rozmiaru papieru jaki będzie użyty podczas drukowania.

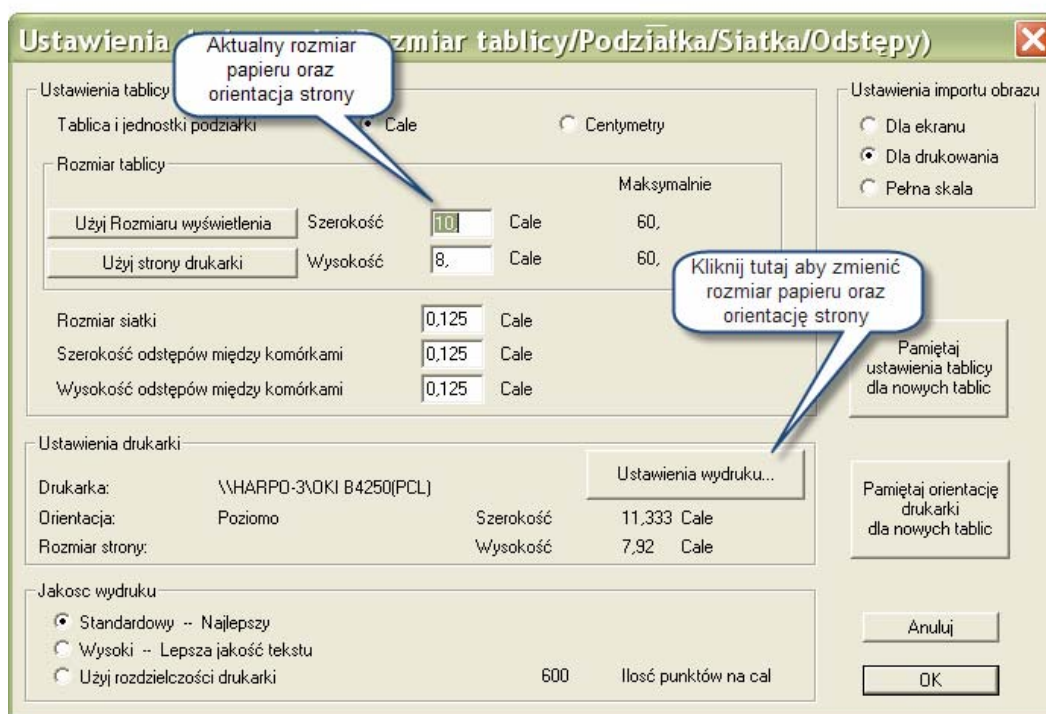
### Ustawienia Drukarki

Ustawienia drukarki takie jak rozmiar papieru, orientacja strony powinny być określone przed rozpoczęciem wprowadzania rozmiaru tablicy. Umożliwi to stworzenie tablic, które będą drukowane na pojedynczej stronie.

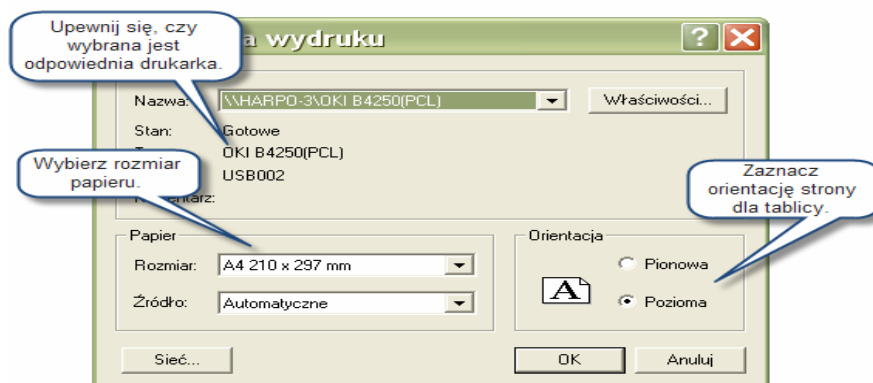
Z menu **Plik** wybierz **Ustawienia drukowania. (Rozmiar tablicy/Podziałka/Siatka/Odstępy)**.

Sprawdź czy aktualne ustawienia rozmiaru oraz orientacji papieru są prawidłowe. Jeżeli nie, kliknij **Ustawienia wydruku**.

1

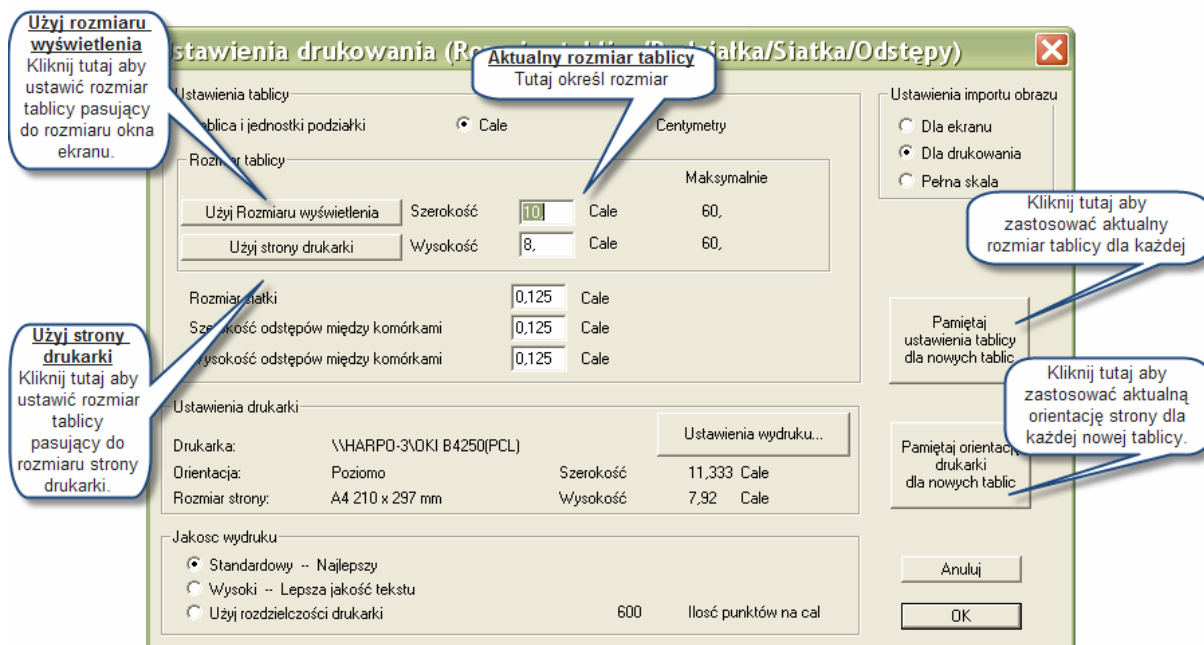


2



Upewnij się, że zaznaczony jest papier którego chcesz użyć, następnie ustaw orientację strony wydruku dla twojej tablicy. Aby zakończyć kliknij **OK**.

## Ustawianie rozmiaru tablicy



Zazwyczaj klikając na przycisk **Użyj strony drukarki** można dopasować rozmiar tablicy do ustawionych wcześniej rozmiaru i orientacji papieru. (W następnej części omówiony zostanie sposób pracy z tablicami wielostronnymi). Aby zakończyć kliknij **OK**.

**Uwaga:** Powierzchnia wydruku dla określonego rozmiaru i orientacji papieru może się różnić w zależności od rodzaju drukarki. Może okazać się konieczne dostosowanie rozmiaru tablicy w przypadku drukowania jej na innej drukarce.

**Wskazówka:** Domyślne ustawienia rozmiaru tablicy oraz strony wydruku dla każdej nowej tablicy.

Jeżeli będziesz tworzyć większą ilość tablic, i chciałbyś aby były one tego samego rozmiaru np. Zestaw tablic do określonych czynności, przydatne będą przyciski Pamiętaj po prawej stronie okna Ustawień wydruku. Możesz kliknąć na jeden lub oba przyciski aby dla każdej nowo utworzonej tablicy automatycznie przypisać aktualny rozmiar tablicy oraz/lub ustawienia orientacji strony w drukarce.

## Tworzenie tablic wielostronnych

Istnieje opcja tworzenia tablic zajmujących kilka arkuszy papieru. Projektowanie takich tablic wielostronnych pozwala na tworzenie tablic komunikacyjnych o szerszym zakresie lub wielkości plakatu.

1

Ustawienia tablicy

Tablica i jednostki podziałki ☒ Cale ☐ Centymetry

Rozmiar tablicy

|                            |           |    |      | Maksymalnie |
|----------------------------|-----------|----|------|-------------|
| Użyj Rozmiaru wyświetlenia | Szerokość | 10 | Cale | 60,         |
| Użyj strony drukarki       | Wysokość  | 8, | Cale | 60,         |

Rozmiar siatki

|                                     |       |      |
|-------------------------------------|-------|------|
|                                     | 0,125 | Cale |
| Szerokość odstępów między komórkami | 0,125 | Cale |
| Wysokość odstępów między komórkami  | 0,125 | Cale |

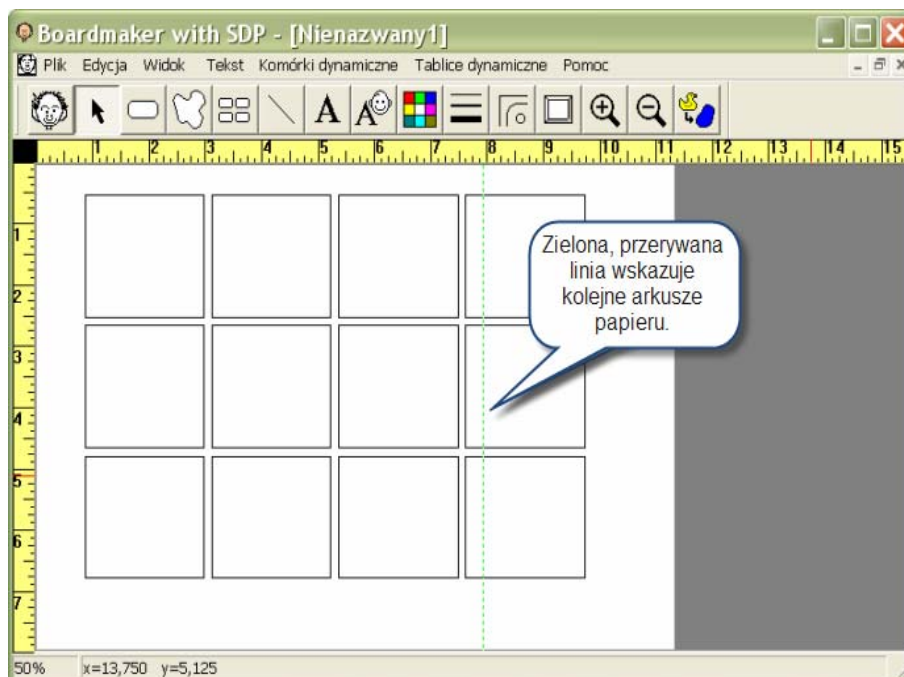
Wpisz żądany rozmiar tablicy.

**Wybierz Plik > Ustawienia drukowania... (Rozmiar tablicy/Podziałka/Siatka/Odstępy).**

Sprawdź czy aktualne ustawienia rozmiaru oraz orientacji papieru są prawidłowe. Jeżeli chcesz je zmienić kliknij przycisk **Ustawienia wydruku**.

Do znajdujących się powyżej pól **Szerokość** oraz **Wysokość** wprowadź żądane wymiary tablicy, nie większe jednak niż wskazane obok wartości maksymalne. Kliknij **OK** aby zakończyć.

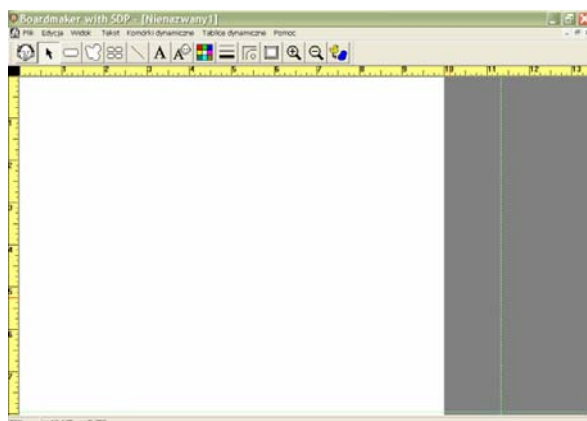
2



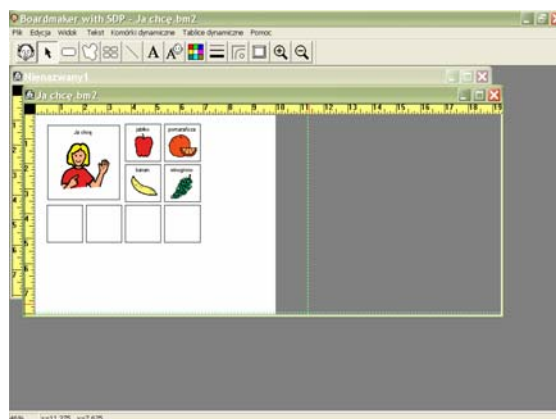
Jeżeli tablica jest wyświetlana w widoku **Dopasuj do okna** (domyślnie) linie podziału strony będą wskazywały kolejne arkusze papieru.

Większość drukarek ma ustawiony minimalny, konieczny margines, co uniemożliwia drukowanie do samej krawędzi papieru. Dlatego też podczas składania tablicy wielostronnej niezbędne będzie przycięcie krawędzi każdej strony przed ich połączeniem.

## Praca z wieloma tablicami

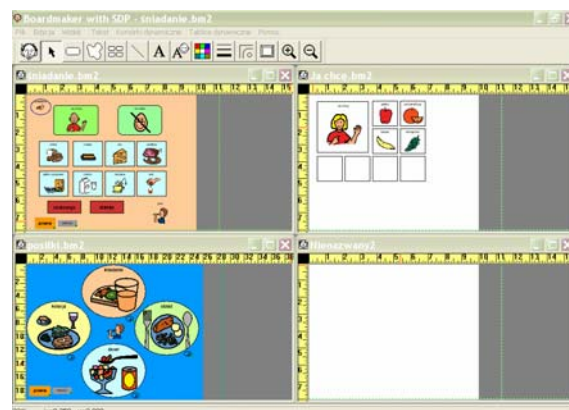
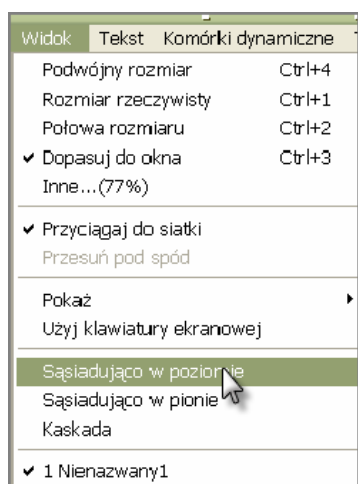


Pierwsza otwarta lub stworzona tablica jest maksymalnie powiększona aby widoczna była na całym ekranie, tak jak jest to pokazane na powyższym zdjęciu.



Możesz otworzyć kilka tablic jednocześnie. Każde kolejno otwierane tablice wyświetlane będą w mniejszych oknach w postaci kaskady.

### Opcje Widok

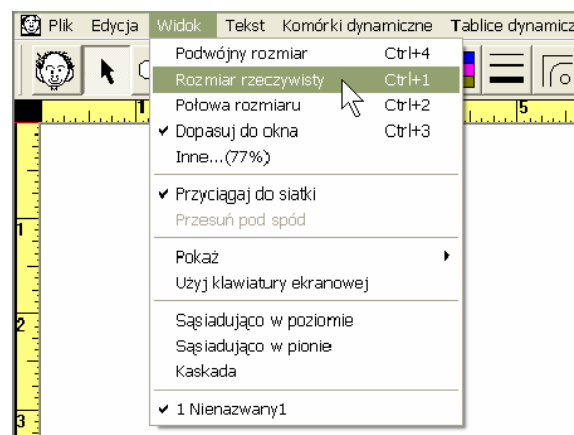


Wybranie **Widok>Sąsiadująco w poziomie** pozwoli wyświetlić jednocześnie wszystkie aktualnie otwarte tablice. Opcja ta pomocna jest podczas kopiowania i wklejania komórek między tablicami.

Domyślnie okno tablic ustawione jest w widoku **Dopasuj do okna** dzięki czemu widoczna jest cała tablica.

Inne rozmiary tablic dostępne są z menu **Widok**, mogą one okazać się szczególnie pomocne podczas edycji symboli.

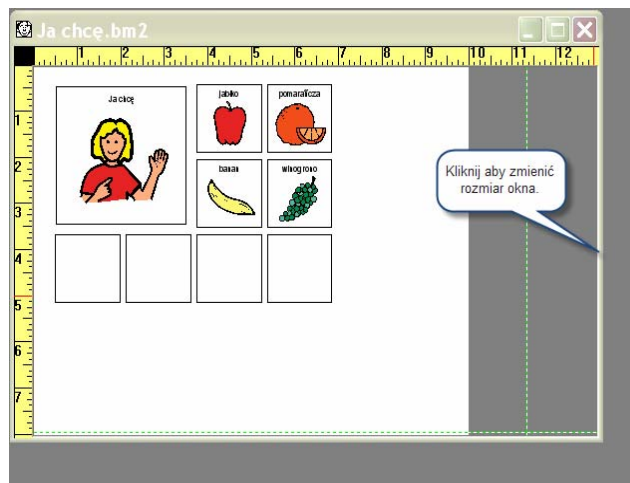
**Uwaga:** Rozmiary komórek widoczne na ekranie nie zawsze odpowiadają rozmiarom wydruku. Użyj podziałek okna aby ustawić rzeczywiste rozmiary wydruku.



## Zmiana rozmiaru okna tablicy

### Ręcznie

Po wskazaniu kursorem krawędzi okna zmieni się on on w podwójną strzałkę. Kliknij i przeciągnij aby ustawić nowy rozmiar okna.

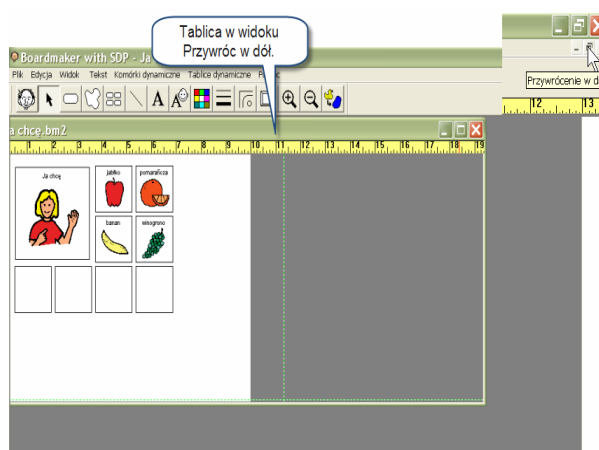


----- lub -----

### Używając przycisków Maksymalizuj i Przywróć



Kliknij przycisk **Maksymalizuj** w górnym prawym rogu okna tablicy aby tablica wypełniała obszar roboczy ekranu, tak jak jest to widoczne na ilustracji powyżej.



Kliknij przycisk **Przywróć** w prawym górnym rogu okna powiększonej tablicy aby przywrócić jej zmniejszony rozmiar (tak jak jest to pokazane powyżej)

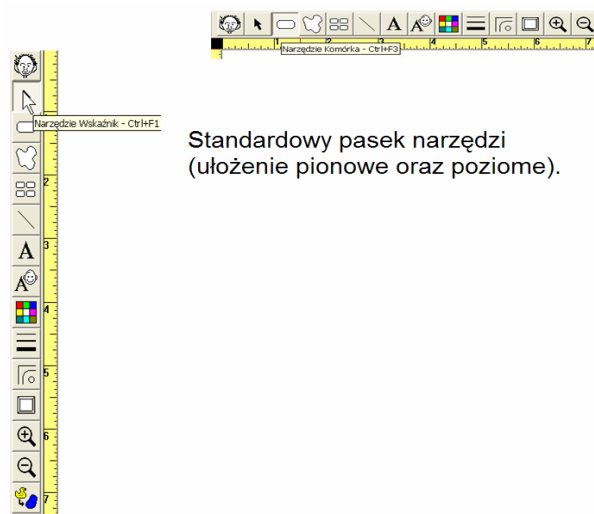
# Tworzenie siatki komórek

1

Najpierw musisz stworzyć pierwszą komórkę dla planszy.

Wybierz **Narzędzie Komórka** (w standardowym pasku narzędzi).

**Wskazówka:** Zmień orientację paska narzędzi klikając na pasek obok Narzędzia Wyszukiwarka symboli i przeciągając go w górę lub na lewą stronę ekranu.



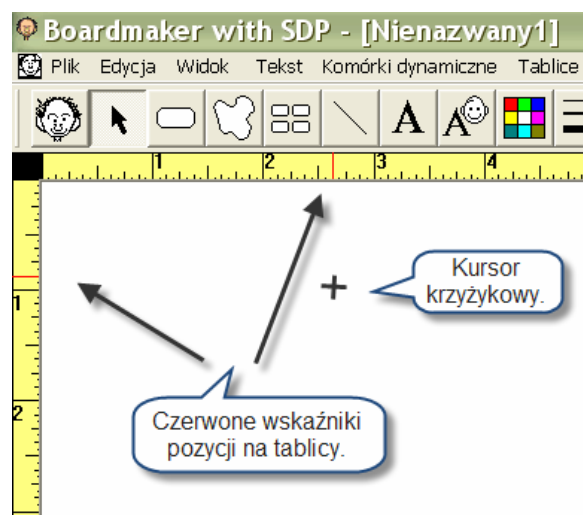
Standardowy pasek narzędzi (ułożenie pionowe oraz poziome).

2

Przesuń kursor krzyżykowy na pusty obszar roboczy.

**Wskazówka:** Zapamiętanie pozycji początkowej czerwonych wskaźników na podziałce umożliwi stworzenie komórki o określonym rozmiarze.

**Uwaga:** Podziałka może być ustawiona w calach lub centymetrach. Jednostki miary można zmienić wybierając Plik>Ustawienia drukowania... (Rozmiar Tablicy/Podziałka/Siatka/Odstępy)

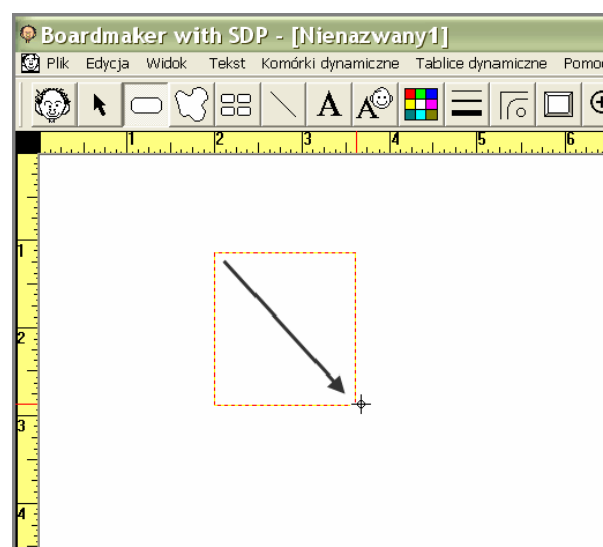


3

Kliknij i przeciągnij po ukosie, aby narysować komórkę. Puść klawisz myszy gdy jest ona właściwego rozmiaru.

**Wskazówka:** Aby stworzyć komórkę kwadratową przytrzymaj klawisz Shift podczas przeciągania komórki.

**Uwaga:** Kursor przesuwany się po niewidocznej siatce co 1/8 cali (0.3 cm). Możesz zmienić odstęp wybierając Plik>Ustawienia drukowania... (Rozmiar tablicy/Podziałka/Siatka/Odstępy) lub odznaczając Przyciągaj do siatki w menu Widok.



4

Jeżeli konieczna jest zmiana rozmiaru komórki umieść kursor myszy na krawędzi lub rogu zaznaczonej komórki. Pojawi się kursor podwójnej strzałki. Kliknij i przeciągnij krawędź lub róg aby zmienić rozmiar komórki.

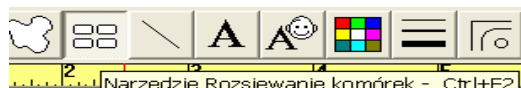
**Uwaga:** Przerywana linia wskazuje, zaznaczenie komórki.



Użyj kursora podwójnej strzałki aby zmienić rozmiar komórki.

5

Teraz stworzysz planszę poprzez rozsianie kopii stworzonej komórki..

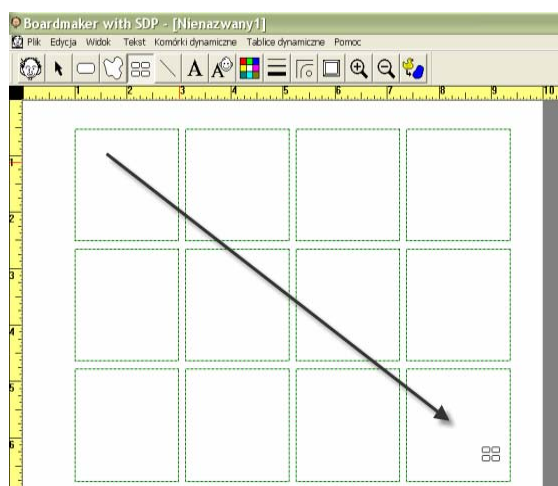


Wybierz **Narzędzie Rozsiewanie komórek**.

6

Umieść **Narzędzie Rozsiewanie komórek** na utworzonej komórce. Kliknij i przeciągnij po ukosie aby stworzyć kopie komórki i siatkę komórek..

**Uwaga:** jeżeli chcesz zmienić odstępy między komórkami usuń wszystkie komórki poza pierwszą utworzoną i zmień odstępy dla Narzędzia Rozsiewanie Komórek. Następnie przeciągnij aby utworzyć nową planszę. (zobacz "Dostosowywanie odstępów między komórkami").

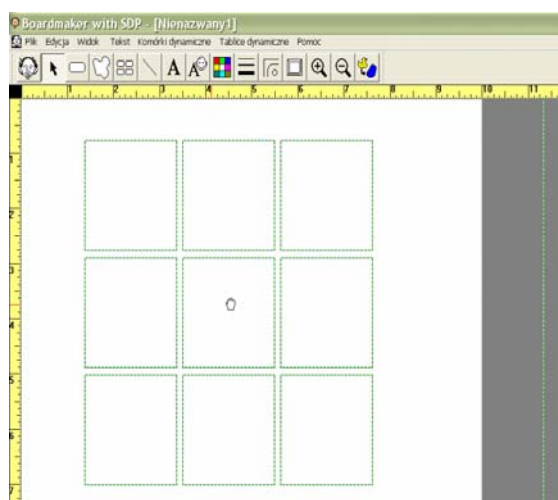


Gdy wszystkie komórki są zaznaczone kliknij i przeciągnij którąkolwiek z nich aby umieścić siatkę w środkowej części strony.

Jeżeli komórki nie są zaznaczone wybierz **Edycja>Zaznacz wszystko** (Ctrl + A).

7

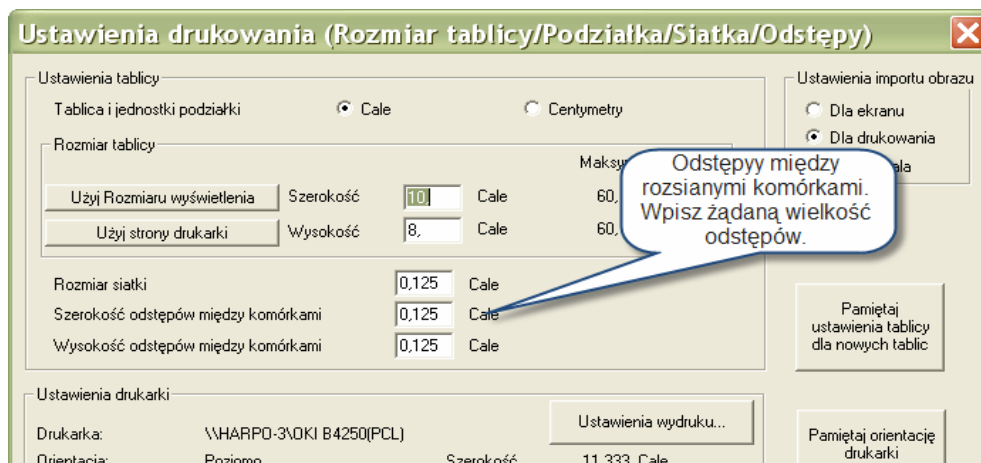
**Wskazówka:** Jeżeli stworzyłeś tablicę, której chciałbyś używać w przyszłości jako szablon do tworzenia tablic zobacz *Dodatek E – Tworzenie szablonu tablicy*.



## Dostosowywanie odstępów między komórkami

Narzędzie **Rozsiewanie komórek** umożliwia tworzenie siatki komórek. Domyślnie poziome oraz pionowe odstępy między komórkami ustawione są na 1/8 cali (0.125). Mogą one być zmieniane w zależności od potrzeb.

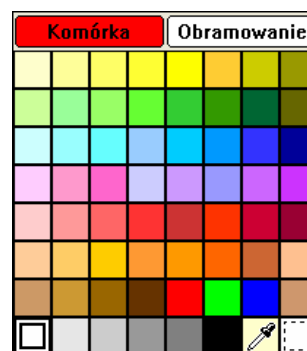
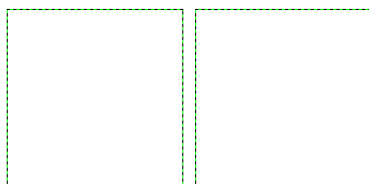
Wybierz **Plik>Ustawienia drukowania... (Rozmiar tablicy/Podziałka/Siatka/Odstępy)**.



Wprowadź wartość żądanych odstępów i kliknij **OK**.

**Uwaga:** Zmiany ustawień odstępów należy dokonać przed użyciem **Narzędzia Rozsiewania komórek**.

## Zmiana koloru tła tablicy lub komórki

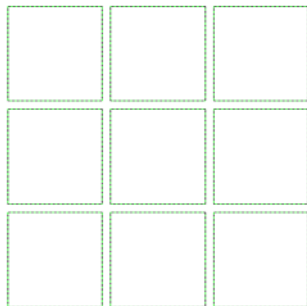


Kliknij na tło tablicy, lub zaznacz komórkę lub grupę komórek.

Wybierz **Narzędzie Kolor**.

Z palety kolorów wybierz kolor.

## Zmiana grubości obramowania komórki



Zaznacz komórkę lub grupę komórek.

Wybierz **Narzędzie Grubość**.

Wybierz grubość obramowania.

## Niewidoczne obramowanie komórki

Linia przerywana w palecie **Narzędzia Grubość** oznacza <niewidoczne> obramowanie. Po wybraniu tej opcji obramowanie komórki będzie widoczne jako jasno szara kropkowana linia przerywana, która nie będzie drukowana.

**Uwaga:** Nie pomył linii przerywanej z **Narzędzia Grubość** linią przerywaną z obramowaniem komórek linią przerywaną, które jest ustawiane po kliknięciu prawym przyciskiem myszy i wybraniu **Właściwości>Obramowanie linią przerywaną** (zobacz *Stosowanie Obramowania komórki linią przerywaną*.)



Wybór niewidocznego obramowania komórki.



Obramowanie linią ciągłą.

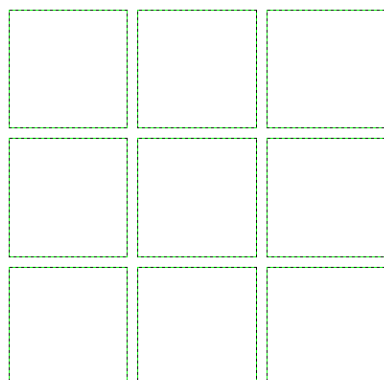


Obramowanie niewidoczne (nie jest drukowane).



Obramowanie linią przerywaną.

## Zmiana koloru obramowania komórki



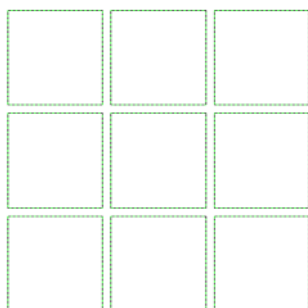
Zaznacz komórkę lub grupę komórek..

Wybierz **Narzędzie Kolor**.

Kliknij na ikonę **Obramowanie**, następnie wybierz kolor obramowania.

**Wskazówka:** Jeżeli chcesz użyć koloru innego niż na palecie kolorów, użyj zakraplacza. Kliknij na zakraplacz a następnie na którykolwiek z kolorów tablicy.

## Zmiana kształtu komórki



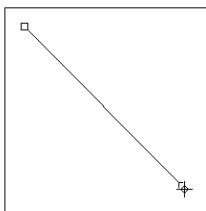
Zaznacz komórkę lub grupę komórek.

Wybierz **Narzędzie Róg**.

Wybierz sposób obramowania rogów komórek.

**Uwaga:** Jeżeli zaznaczona jest Komórka swobodnego kształtu, Narzędzie Róg zmieni swoje funkcje i będzie działało tak jak narzędzie do tworzenia wielokątów. Zobacz w części *Komórka swobodnego kształtu Tworzenie kształtów wielokątnych*.

## Rysowanie linii

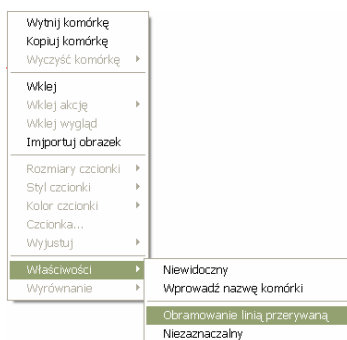
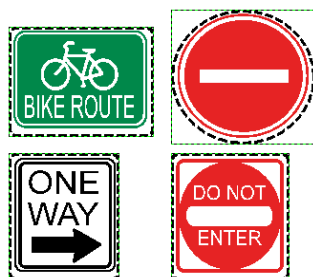


Wybierz **Narzędzie Linia**.

Kliknij i przeciągnij w komórce lub w tle aby narysować linię.

Kliknij na **Narzędzie Grubość** aby dostosować grubość linii.

## Obramowanie komórek linią przerywaną



Zaznacz komórkę lub grupę komórek.

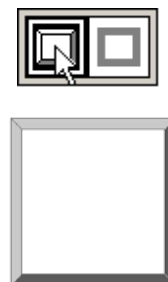
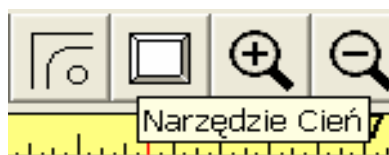
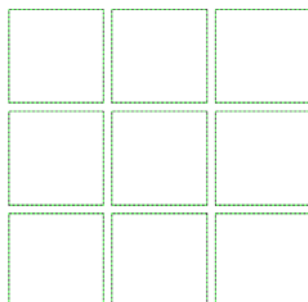
Kliknij prawym przyciskiem myszy na komórkę następnie z podmenu **Właściwości** wybierz **Obramowanie linią przerywaną**. Odznacz tą opcję aby powrócić do obramowania ciągłego

Obramowanie linią przerywaną może być szczególnie przydatne podczas wycinania tablic oraz kart pracy.

**Uwaga:** Linie przerywane mogą być również zastosowane do linii tworzonych za pomocą Narzędzia Linia.

**Wskazówka:** Obramowania linią przerywaną wyglądają lepiej z obramowaniem komórki cieńszą linią (Narzędzie Grubość).

## Stosowanie komórek trójwymiarowych



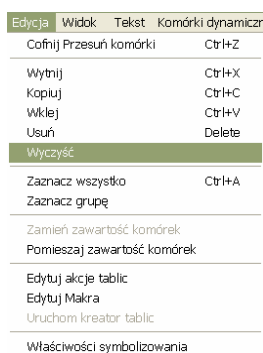
Zaznacz komórkę lub grupę komórek.

Wybierz **Narzędzie Cień**.

Wybierz cieniowaną ramkę aby stworzyć komórkę trójwymiarową.

**Uwaga:** **Narzędzie Grubość**, **Narzędzie Róg**, **Narzędzie Kolor** mogą być używane do zmiany wyglądu cieniowania komórek.

## Usuwanie grupy komórek



Zaznacz komórkę lub grupę komórek.

Z menu **Edycja** wybierz **Wyczyść** lub po prawym kliknięciu myszy na komórkę wybierz **Wyczyść Komórkę> Powierzchnia**.

Symbole oraz tekst są usuwane z komórki.

## Rysowanie komórki swobodnego kształtu

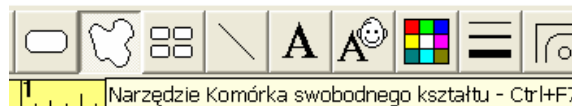
Narzędzie **Komórka swobodnego kształtu** umożliwia rysowanie komórek o dowolnym kształcie.. Możesz użyć tego narzędzia do tworzenia “gorących miejsc” dookoła elementów tła, wyszczególniania niektórych komórek poprzez nadawanie im specjalnych kształtów lub do tworzenia ciekawych kształtów.



**Uwaga:** Komórka swobodnego kształtu zachowuje się dokładnie tak jak każdy inna komórka poza dwoma wyjątkami: nie może mieć cieniowanego obramowania oraz zaokrąglonych rogów.

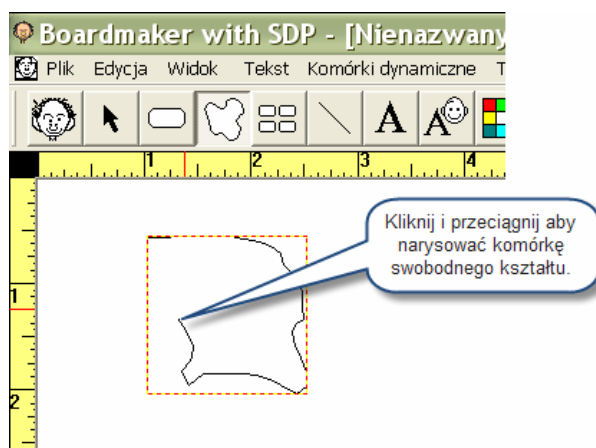
1

Wybierz **Narzędzie Komórka swobodnego kształtu**.



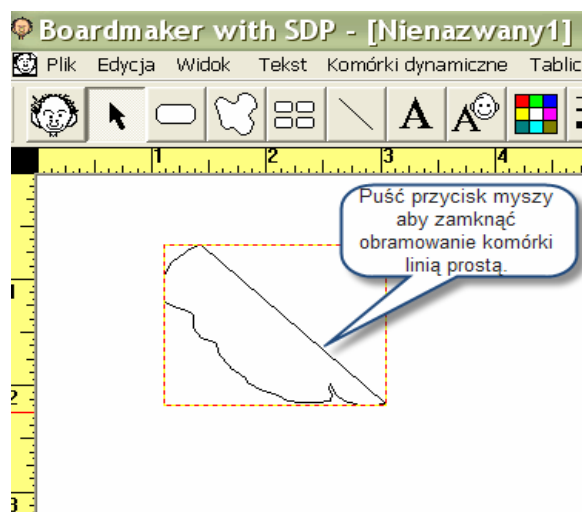
2

Kliknij na tablicy i przytrzymaj przycisk myszy przesuwając jednocześnie kursorem tak, aby narysować komórkę o dowolnym kształcie.



3

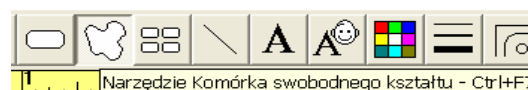
Puść przycisk myszy, aby automatycznie zamknąć obramowanie komórki.  
Obramowanie będzie zamknięte prostą linią od miejsca w którym skończyłeś rysować do miejsca od którego zacząłeś tworzyć komórkę swobodnego kształtu.



## Rysowanie komórek wielokątnych

1

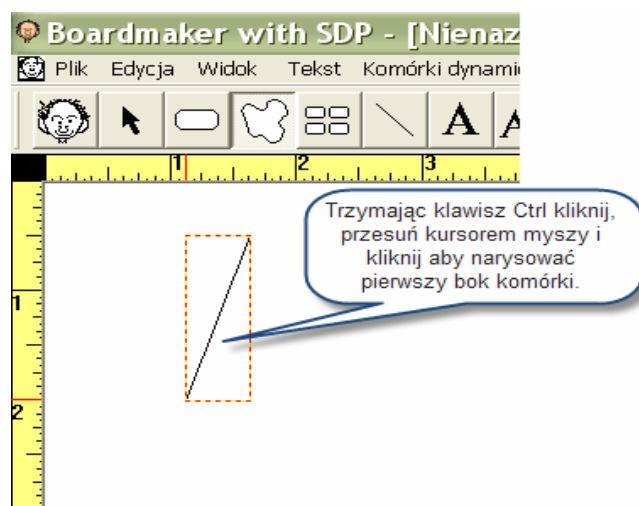
Narzędzie komórki swobodnego kształtu może być również używane do rysowania wielokątów.



Wybierz **Narzędzie Komórka swobodnego kształtu**.

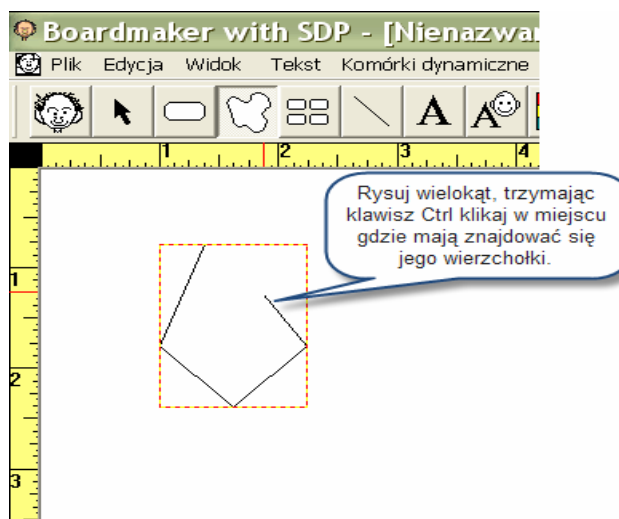
2

Weiśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**. Kliknij na planszy w miejscu, od którego chcesz rozpocząć rysowanie. Przesuń kursorem myszy, aby narysować pierwszy bok wielokąta. Kliknij aby ustawić ten bok.



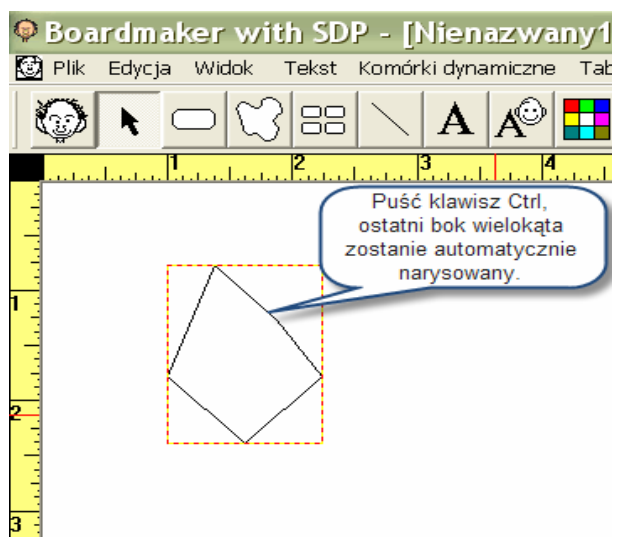
3

Cały czas trzymając klawisz **Ctrl** i przesuając myszą rysuj kolejne boki, następnie kliknij klawiszem myszy w miejscu, w którym mają znajdować się wierzchołki wielokąta.



4

Aby zakończyć rysowanie wielokąta kliknij dwa razy w miejscu, w którym ma znajdować się ostatni wierzchołek (lub możesz po prostu puścić klawisz **Ctrl**). Wielokąt zostanie zamknięty automatycznie.



# Rysowanie komórek z bokami prostymi i swobodnego kształtu

1

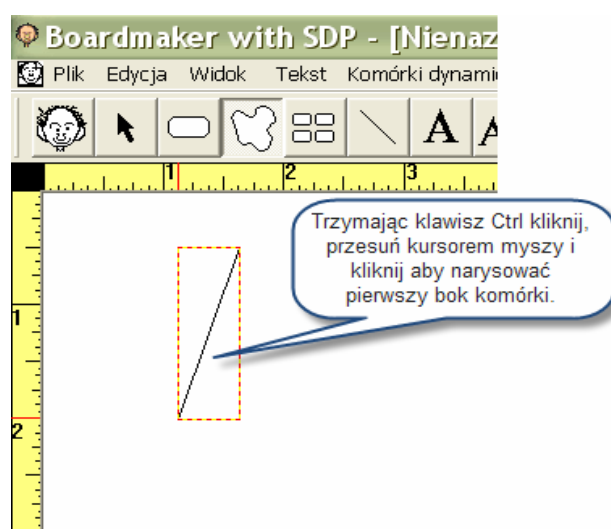
Narzędzie komórka swobodnego kształtu może być wykorzystane do rysowania komórek obramowanych jednocześnie linią prostą jak i swobodnego kształtu.



2

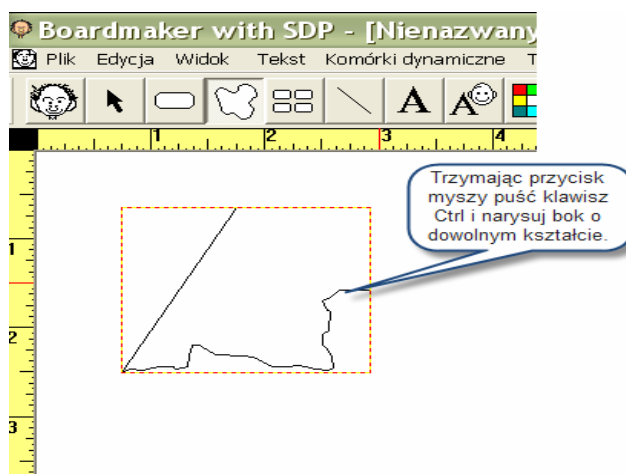
Wybierz **Narzędzie komórka swobodnego kształtu**

Wciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**, następnie kliknij i przeciągnij, aby narysować pierwszy bok wielokąta.



3

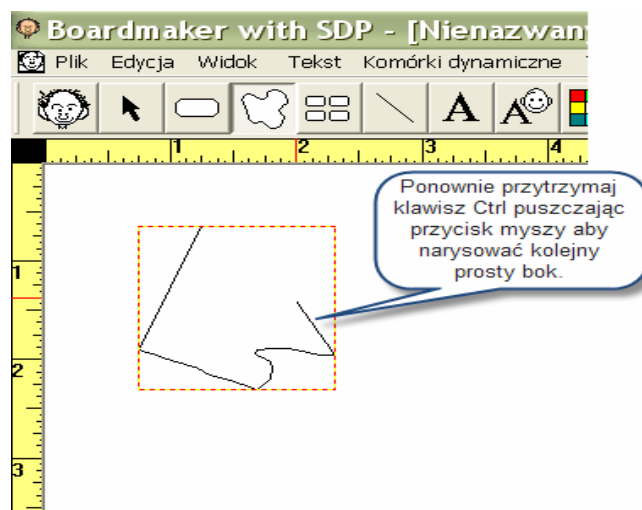
Następnie trzymając przycisk myszy, puść klawisz **Ctrl** i przesun mysz tak, aby narysować dowolny kształt.



4

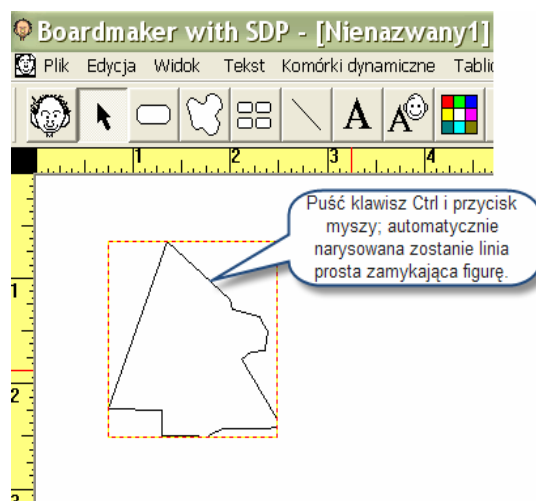
Aby narysować ponownie prostą linię wciśnij i przytrzymaj klawisz Ctrl puszcając klawisz myszy. Kliknij, aby określić kolejny róg.

Aby rysować naprzemiennie linie proste i swobodnego kształtu należy naprzemiennie wciskać i przytrzymywać klawisz Ctrl oraz klawisz myszy.



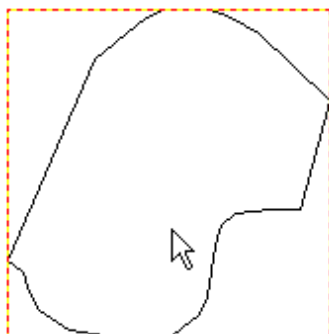
5

Aby zakończyć rysowanie takiego wielokąta puść przycisk myszy oraz klawisz Ctrl. Wielokąt zostanie automatycznie zamknięty.

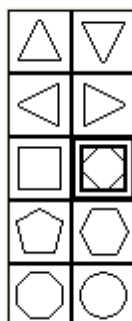


## Tworzenie wielokąta foremnego z komórki swobodnego kształtu

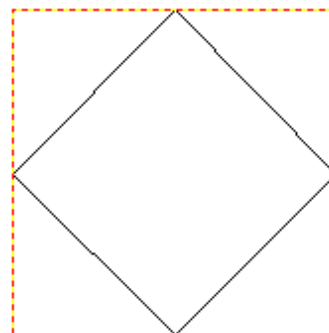
Ręczne rysowanie wielokątów foremnych (takich jak trójkąty, sześciokąty) za pomocą metod opisanych w poprzedniej części *Rysowanie komórek wielokątnych*, wymaga wiele zręczności. Dlatego też możliwe jest przekształcenie komórki swobodnego kształtu w wielokąt foremny za pomocą **Narzędzia Róg**.



Zaznacz komórkę swobodnego kształtu.



Wybierz **Narzędzie Róg**,  
następnie kształt.



Komórka swobodnego kształtu  
zmieni kształt na wybrany.

**Wskazówka:** Przytrzymaj klawisz **Shift** podczas wybierania kształtu aby stworzyć wielokąt foremny (wszystkie boki tej samej długości).

# Rozdział 2

## Praca z Wyszukiwarką symboli

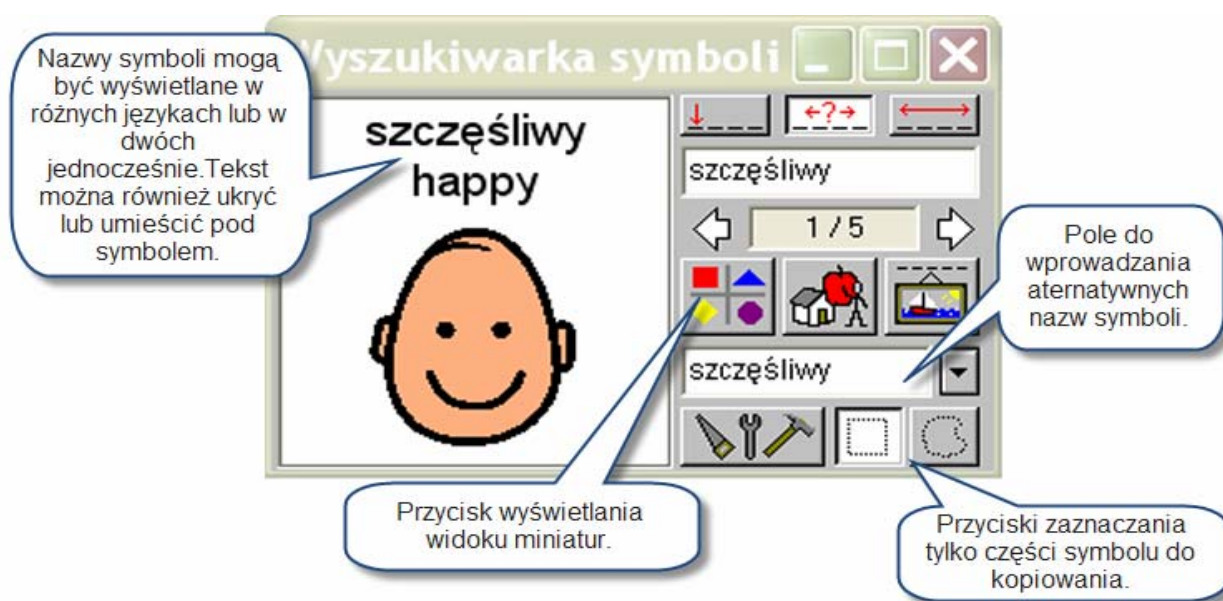
### Streszczenie rozdziału



Wyszukiwarka symboli pozwala na szybkie odnajdywanie symboli oraz kopiowanie ich do komórek lub innych programów. Za jej pomocą w prosty sposób można zmienić tekst nad symbolem lub używać innego języka. W tym rozdziale dowiesz się jak używać Wyszukiwarki symboli abyś mógł szybko odnajdować symbole oraz tekst, którego potrzebujesz.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Wyszukiwanie symboli
- Kopiowanie symboli do komórki
- Dodawanie symboli do Wyszukiwarki symboli
- Korzystanie z menu Alternatywne nazwy symboli
- Dodawanie lub edycja alternatywnych nazw symboli
- Używanie różnych języków z symbolami
- Posługiwanie się kategoriami symboli
- Tworzenie własnych kategorii symboli
- Wybór sposobu wyświetlania nazw symboli
- Wyszukiwanie symboli według kategorii
- Kopiowanie symbolu do innego programu
- Jednorazowa zmiana nazwy symbolu
- Ustawienia rozmiaru czcionki Wyszukiwarki symboli
- Wybór kategorii wyszukiwania
- Przypisywanie kategorii do symbolu
- Powiększanie okna Wyszukiwarki symboli
- Wybór biblioteki czarno-białej



## Wyszukiwanie symboli

Kliknij przycisk z odpowiednią **Opcją wyszukiwania symboli według nazwy**. Opcje te determinują sposób dopasowywania słów przez Wyszukiwarkę symboli do wpisanego tekstu.

Wpisz nazwę symbolu, który chcesz wyszukać.



← **Opcje wyszukiwania**  
← **Pole nazwy szukanego symbolu.**



← **Początek wyrazu:** szukany tekst "chcę" pasuje do "chcę oglądać".



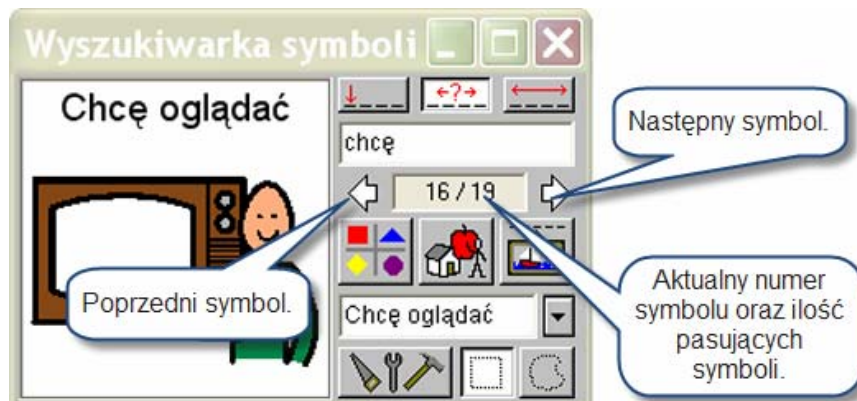
← **Wszędzie:** szukany tekst "chcę" jest częścią zwrotu "Ja chcę".



← **Cały wyraz:** rezultat wyszukiwania odpowiada dokładnie wpisanemu słowu.

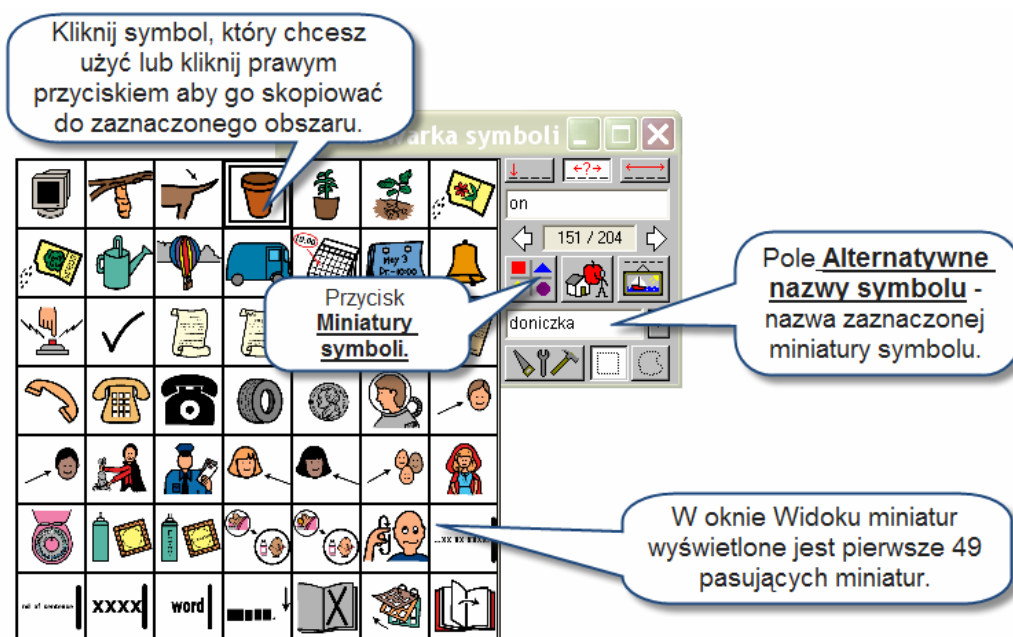
Pasujące do wpisanego tekstu symbole mogą być wyświetlane pojedynczo w oknie Wyszukiwarki symboli lub jako miniatury (nawet do 49) w wyświetlanym oknie.

### Wyszukiwanie pojedynczych symboli



Jeżeli pierwszy wyświetlony w oknie symbol nie jest odpowiedni użyj klawiszy strzałek klawiatury lub strzałek wyszukiwarki **Pokaż poprzedni pasujący/Pokaż następny pasujący** aby przeglądać symbole pasujące do wpisanego tekstu wyszukiwania.

## Wyszukiwanie symboli poprzez Widok miniatur



Kliknij przycisk **Widok miniatur** (Ctrl T) aby wyświetlić wszystkie odnalezione symbole pasujące do wpisanego tekstu wyszukiwania.

Możesz użyć klawiszy strzałek klawiatury lub strzałek wyszukiwarki **Pokaż poprzedni pasujący/Pokaż następny pasujący** aby wyświetlać kolejne okna z miniaturami. Kliknij na miniaturę symbolu, który chcesz użyć.

**Uwaga:** Podczas umieszczania kursora myszy na miniaturach, nazwy symboli będą się wyświetlały w polu Alternatywne nazwy symbolu.

**Wskazówka:** Prawe kliknięcie myszy na miniaturze powoduje wklejenie symbolu do aktualnie zaznaczonej komórki. Widok miniatur pozostanie aktywny co umożliwi szybkie wklejanie symboli do pustych komórek poprzez prawe kliknięcia myszą na nie.

## Wyszukiwanie symboli według kategorii

Jeżeli tworzysz tablice tematyczne np. śniadanie lub dotyczące ubioru wyszukiwanie symboli według kategorii będzie znacznie szybsze niż wyszukiwanie każdego symbolu oddzielnie. Wyszukiwarkę symboli można ustawić tak aby wyświetlała symbole tylko jednej kategorii.

Zagadnienie to jest szerzej opisane w podrozdziale *Używanie kategorii Wyszukiwania*.

## Kopiowanie symbolu do komórki

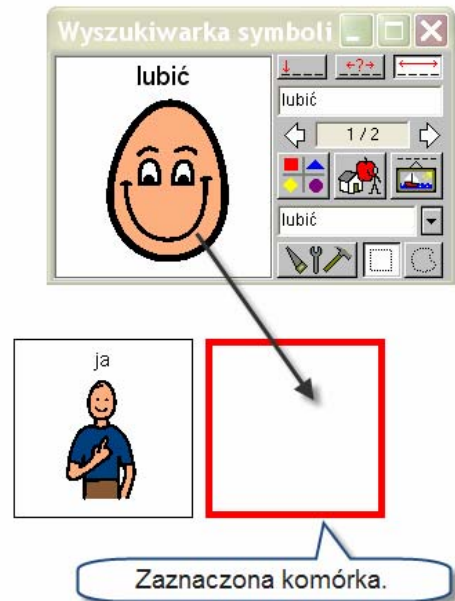
### Umieszczanie automatyczne

Wyszukiwarka symboli zaznaczy pierwsze wolne pole na tablicy.

Po wciśnięciu klawisza **Enter** symbol zostanie automatycznie umieszczony w tej komórce.

Po umieszczeniu symbolu zaznaczona zostanie następna, kolejna komórka.

**Uwaga:** Jeżeli na tablicy zabraknie pustych komórek Wyszukiwarka Symboli będzie próbowała umieścić symbol w tle.



----- LUB -----

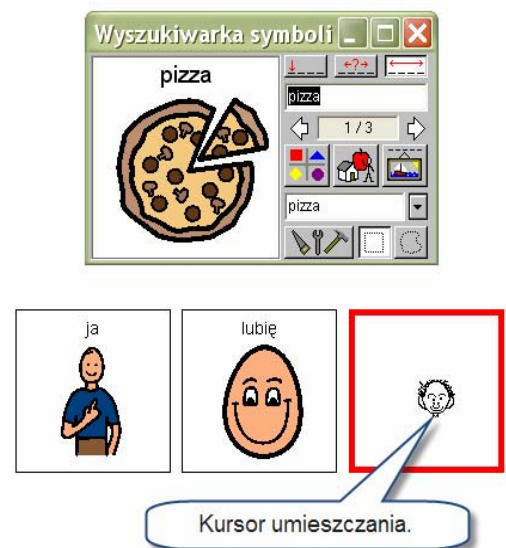
### Umieszczanie ręczne

Symbol można umieścić w każdej komórce na tablicy, nie tylko tej, która jest aktualnie zaznaczona.

Przy pomocy **Kursora umieszczania** kliknij na komórkę do której symbol ma być skopiowany.

**Uwaga:** Po skopiowaniu symbolu do komórki następna pusta zostanie zaznaczona do automatycznego umieszczania symboli.

**Wskazówka:** Po kliknięciu i przeciągnięciu Kursora umieszczania na tablicy możesz narysować komórkę, do której wklejony będzie aktualnie wyświetlony w oknie Wyszukiwarki symboli symbol. Jest to prosty sposób regulowania wielkości symbolu oraz umieszczania symbolu w komórce lub w tle.



## Kopiowanie symbolu do innego programu

1

Możesz kopiować symbole z aplikacji Boardmaker oraz wklejać je do innego programu.

Wyszukaj symbol, który chcesz skopiować, następnie wybierz **Edycja>Kopiuj** lub wciśnij **Ctrl+C**.

2



Jeżeli uruchomiłeś już aplikację, do której chcesz skopiować symbol, wybierz ją z paska zadań.

**Wskazówka:** Jeżeli zminimalizujesz okno Boardmaker'a w tle może pokazać się okno innego programu. Będziesz mógł wówczas przełączać między programami poprzez klikanie na ich okna.

3

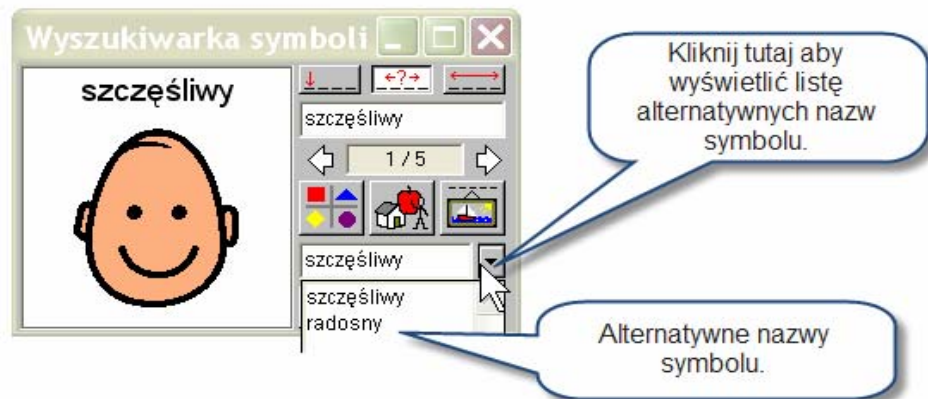
Wklej symbol, do wybranego programu. Jeżeli nie jesteś pewien w jaki sposób wkleić symbol ze schowka poszukaj informacji na ten temat w podręczniku użytkownika tego programu.

Gdy chcesz skopiować kolejny symbol kliknij na okno Boardmaker'a lub na ikonę Boardmaker'a w pasku zadań aby powrócić do programu.

## Dodawanie symbolu do Wyszukiwarki symboli

Możesz stworzyć własną bibliotekę symboli dodając symbole, grafikę lub zdjęcia do Wyszukiwarki symboli. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale 8 *Dodawanie symboli lub zdjęć do Wyszukiwarki symboli*.

## Korzystanie z menu Alternatywne nazwy symboli

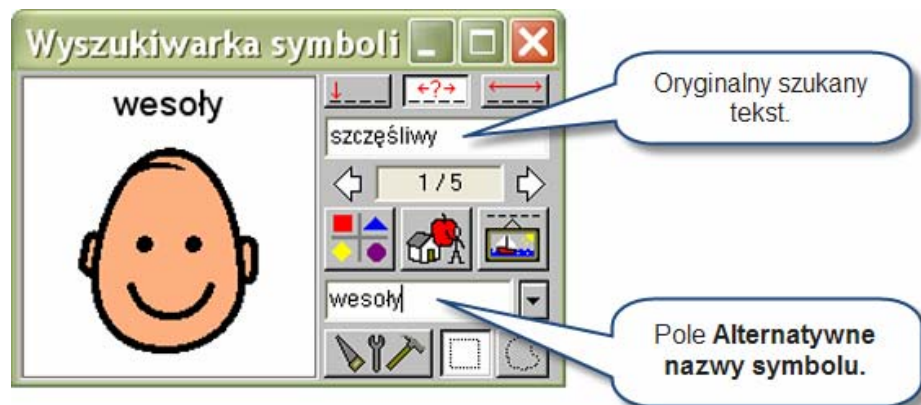


Do wielu symboli przypisane są alternatywne nazwy (synonimy).

Jeżeli chcesz użyć alternatywnej nazwy symbolu kliknij czarny trójkąt i wybierz alternatywną nazwę z rozwijanej listy.

**Uwaga:** Zmiana nazwy symbolu za pomocą pola **Alternatywne nazwy symbolu** jest jednorazowa i nie spowoduje zmiany oryginalnej nazwy symbolu.

## Jednorazowa zmiana nazwy symbolu



Tekst, który pojawia się nad symbolem może być zmieniony poprzez wpisanie innego tekstu do pola **Alternatywne nazwy symbolu**. Po wpisaniu tekst ten automatycznie pojawi się nad symbolem.

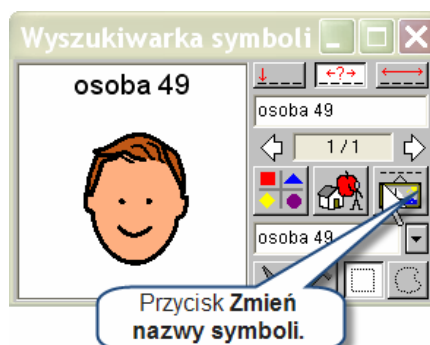
**Uwaga:** Zmiana nazwy symbolu za pomocą pola **Alternatywne nazwy symbolu** jest jednorazowa i nie spowoduje zmiany oryginalnej nazwy symbolu.

## Dodawanie lub edycja alternatywnych nazw symboli

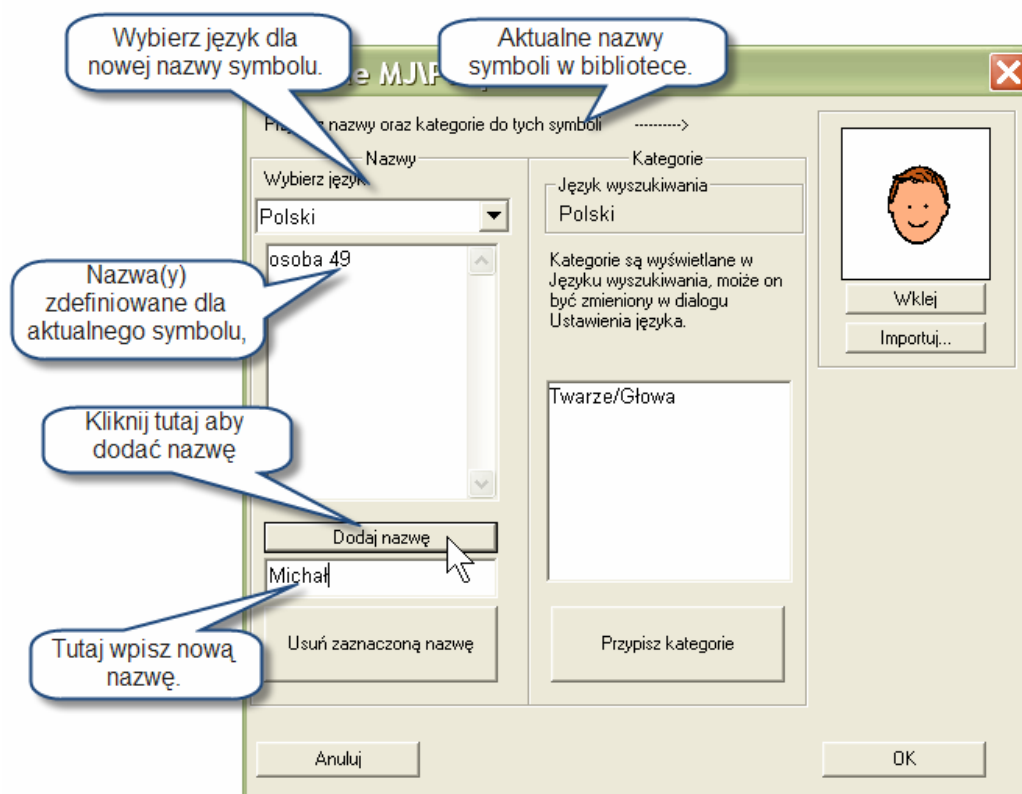
1

Jeżeli często wpisujesz alternatywną nazwę dla symbolu powinieneś ją do niego dodać aby można jej było używać w przyszłości.

Kliknij na przycisk **Zmień nazwy symboli**.



2



Wpisz alternatywną nazwę dla symbolu, następnie kliknij na przycisk **Dodaj nazwę**. Nowa nazwa wyświetli się na liście zdefiniowanych nazw. Po dodaniu nazwy możesz wyszukiwać symbol używając tej nazwy.

Aby usunąć nazwę z listy wybierz ją a następnie kliknij na przycisk **Usuń zaznaczoną nazwę**.

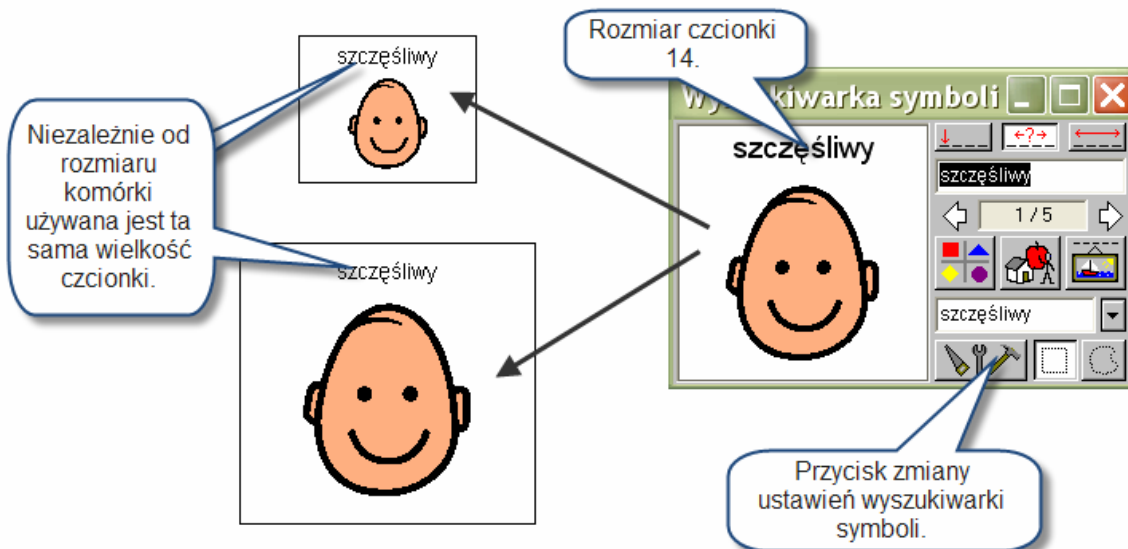
**Uwaga:** Niemożliwe jest usunięcie pierwszej przypisanej do symbolu nazwy (nazwa domyślna), która należy do biblioteki symboli PCS lub którejkolwiek z dodatkowych bibliotek PCS.

**Wskazówka:** Możesz dodać nazwę symbolu w innym języku wybierając żądany język z rozwijanego menu, a następnie dodając nową nazwę symbolu.

## Ustawienia rozmiaru czcionki Wyszukiwarki symboli

Podczas umieszczania symbolu z Wyszukiwarki symboli w komórce, symboli zostanie wyskalowany tak aby pasował do komórki, lecz rozmiar czcionki pozostanie bez zmian niezależnie od rozmiaru komórki. Pozwala to na używanie tekstu tej samej wielkości na całej tablicy.

Rozmiar czcionki Wyszukiwarki symboli można zmieniać w zależności od potrzeb.



1

Kliknij na przycisk **Zmień ustawienia Wyszukiwarki symboli**.



2



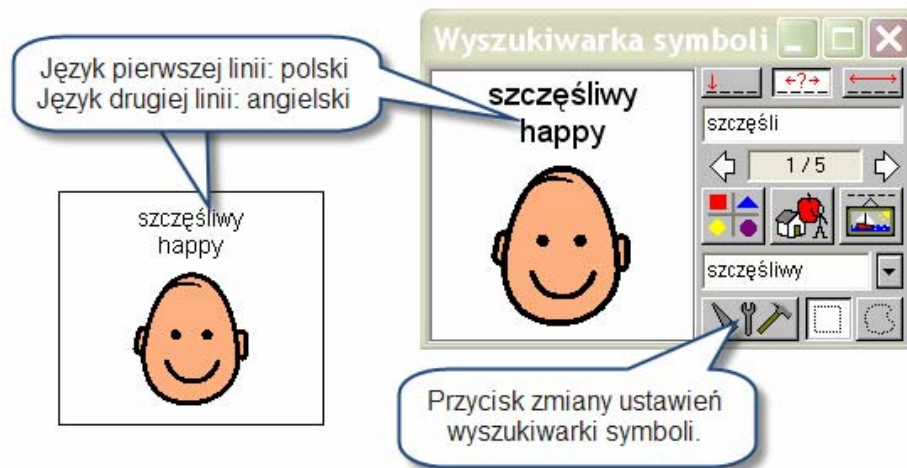
Wybierz żadaną wielkość czcionki z rozwijanej listy dla **Rozmiaru pierwszej linii** (jeżeli wyświetlasz dwie linie tekstu ustaw również **Rozmiar drugiej linii**).

Kliknij przycisk **OK**.

**Uwaga:** Jeżeli podczas wstawiania symboli uznasz, że powinieneś użyć innej czcionki, możesz zmienić jej rozmiar później dla grupy zaznaczonych komórek. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale 3 Praca z tekstem komórki w podrozdziale Zmiana Ustawień tekstu kilku komórek.

## Używanie różnych języków z symbolami

Biblioteka symboli PCS dostarczana z programem przetłumaczona jest na wiele języków. Możesz zmienić język wyświetlania, dodać drugą linię tekstu w innym języku lub ustawić inny język wyszukiwania.



1

Kliknij przycisk **Zmień ustawienia wyszukiwarki symboli**.



2

Z rozwijanej listy wybierz język dla wyświetlania tekstu w pierwszej i drugiej linii.

Kliknij **OK** aby zatwierdzić.

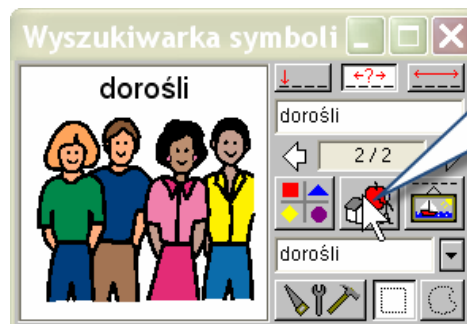


Zmiana **Języka pierwszej linii** powoduje automatyczną zmianę **Języka wyszukiwania**. **Język wyszukiwania** może być ustawiony oddzielnie po wybraniu **Języka pierwszej linii** (zobacz powyżej. Osoba posługująca się językiem polskim może więc przygotować tablicę dla osoby anglojęzycznej).

**Uwaga:** Do poprawnego wyświetlenia niektórych języków niezbędna jest odpowiednia czcionka oraz skrypt. Czcionki oraz skrypt dla języków Wschodnio-europejskich w Windowsie 2000 lub nowszym dostępne są jeżeli aktywowana jest opcja **Wsparcie wielu języków** w ustawieniach Windows. *Zobacz Aktywuj Wsparcie wielu języków w menu **Pomoc>Tematy pomocy**.*

# Wybór kategorii wyszukiwania

1



Przycisk **Zaznacz kategorię** - kliknij tutaj aby wybrać kategorię.

2



Użyj wszystkich standardowych kategorii

Zaznacza wszystkie kategorie.

Wyczyść wszystkie standardowe kategorie

Odnacza wszystkie kategorie.

Pokaż Moje kategorie

Pokazuje/Zaznacza kategorie użytkownika.

Anuluj

Anuluje wszelkie zmiany.

OK

Zamyka okno kategorii.

Kliknij **Wyczyść wszystkie standardowe kategorie** aby odznaczyć wszystkie kategorie.

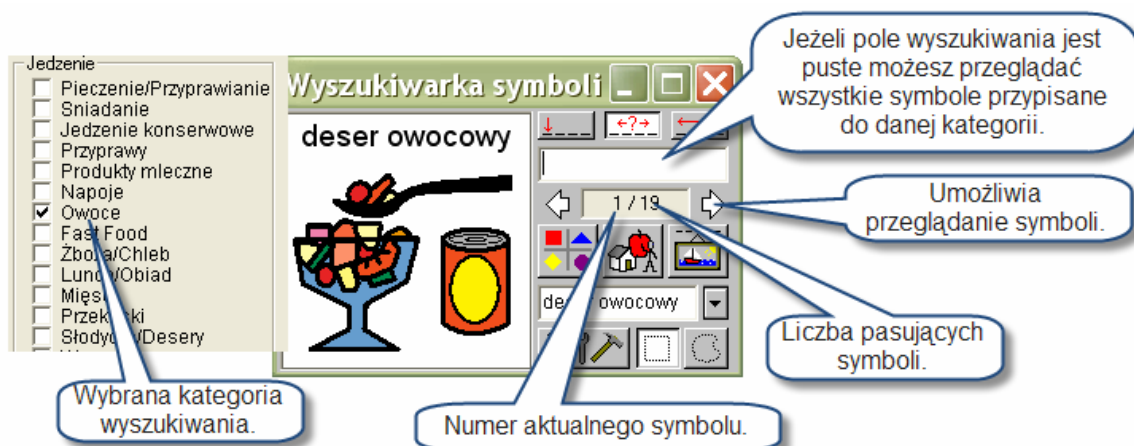
Zaznacz kategorie, których chcesz użyć podczas wyszukiwania symboli.

Kliknij **Ok** aby zakończyć.

## Posługiwanie się kategoriami symboli

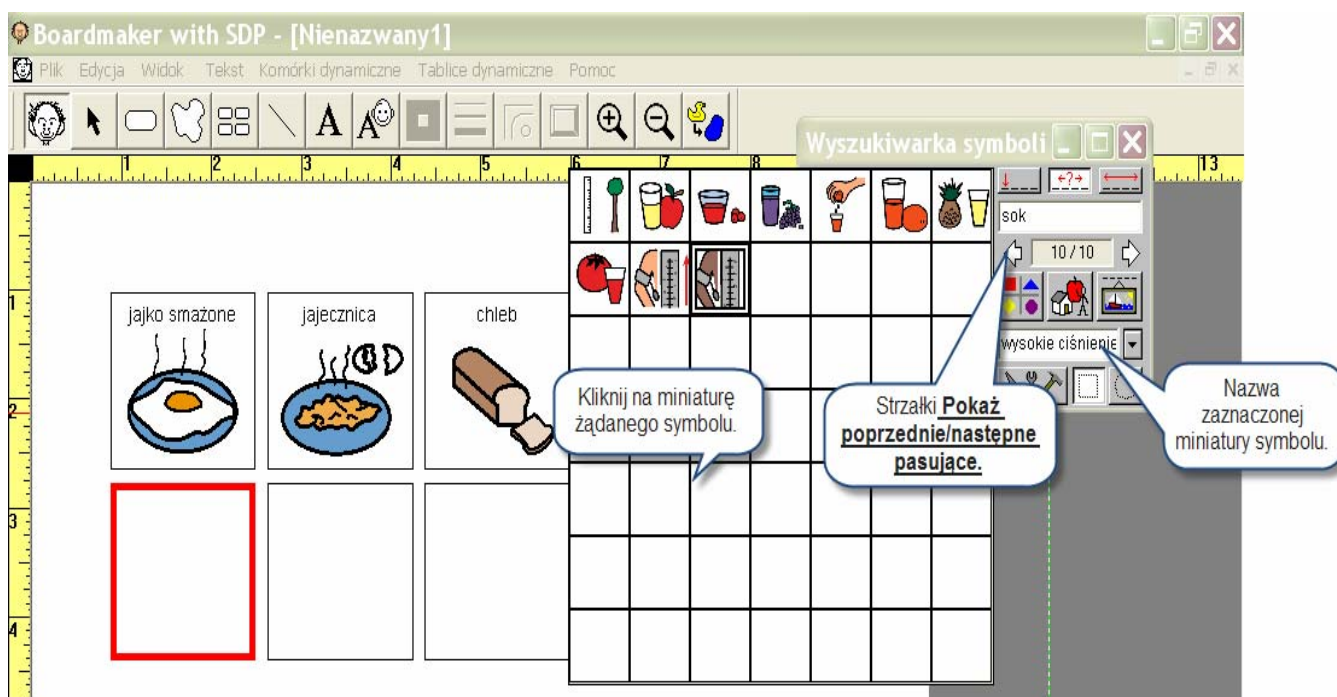
### Wyszukiwarka symboli w szczegółach

Po wybraniu kategorii wyszukiwania, w **Wyszukiwarce symboli** dostępne będą tylko symbole przypisane do tej kategorii.



### Używanie widoku miniatur

Kategoriami wyszukiwania najlepiej posługiwać się w połączeniu z widokiem miniatur. Widok ten pozwala oglądać jednocześnie do 49 miniatur z wybranej kategorii. Umożliwia to szybką lokalizację symboli, których chcesz użyć. Użyj strzałki **Pokaż następne pasujące** aby zobaczyć kolejne 49 miniatur.

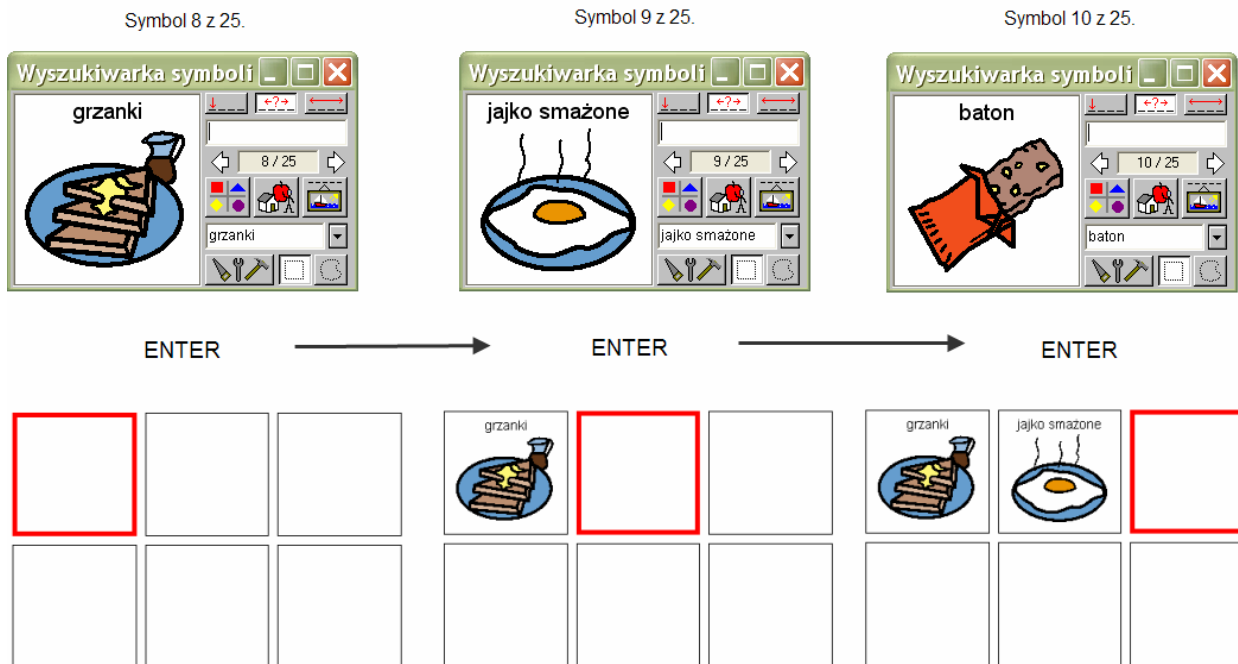


## Szybkie tworzenie tablicy tematycznej

Istnieją dwa sposoby szybkiego stworzenia tablicy na określony temat przy użyciu symboli określonej kategorii. W poniższych przykładach wybrano kategorię “śniadanie.”

### Metoda 1 – Automatyczne umieszczanie symboli za pomocą klawisza Enter

Naciskanie klawisza enter powoduje umieszczanie symboli kategorii “śniadanie” w kolejnych komórkach w takiej kolejności jak są one wyświetlane w obrębie kategorii. Użyj klawisza prawej strzałki aby ominąć symbol.



### Metoda 2 – Automatyczne umieszczanie poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na miniaturę

Kliknięcie prawym klawiszem myszy na miniaturze symbolu powoduje jego wklejenie do aktualnie zaznaczonej komórki. Widok miniatur pozostanie aktywny co umożliwi szybkie wklejanie symboli do pustych komórek.

## Przypisywanie kategorii do symbolu

Każdy symbol z biblioteki symboli przypisany jest do co najmniej jednej standardowej kategorii. Kategorię symbolu można zmieniać w zależności od potrzeb.

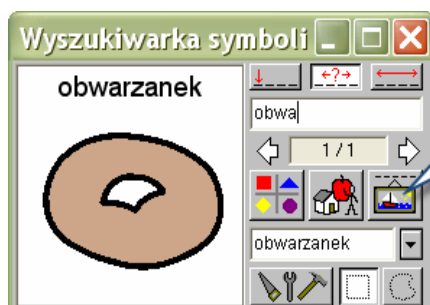


Przypisane kategorie:  
Śniadanie  
Fast Food  
Pieczywo



Przypisane kategorie:  
Napoje

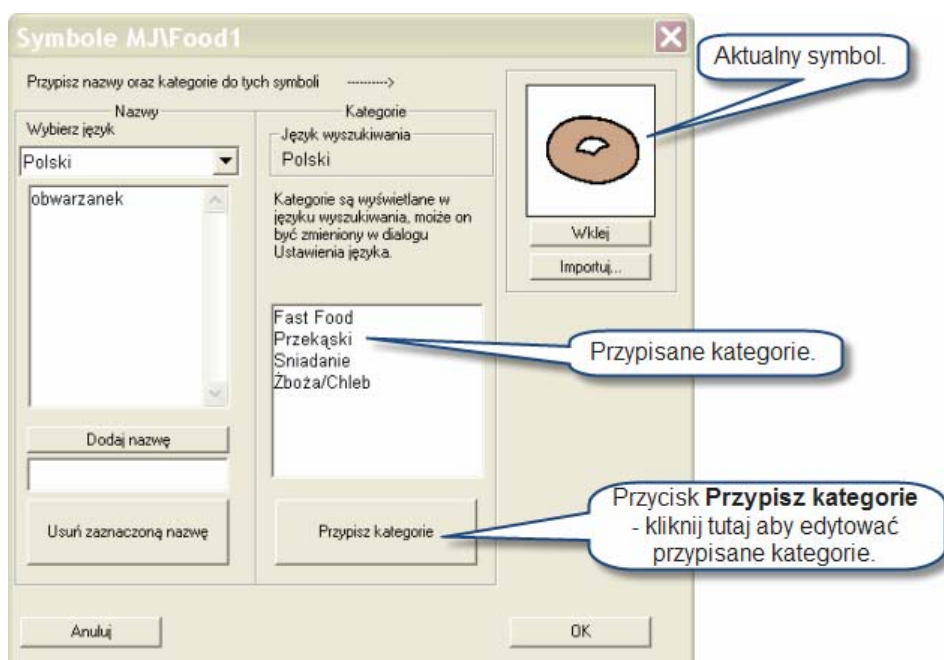
1



Przycisk **Zmień nazwy symboli**  
- kliknij tutaj aby edytować  
aktualne nazwy symbolu lub  
przypisane kategorie.

Wyszukaj symbol, którego kategorię chcesz zmienić, następnie kliknij na przycisk **Zmień nazwy symboli**.

2



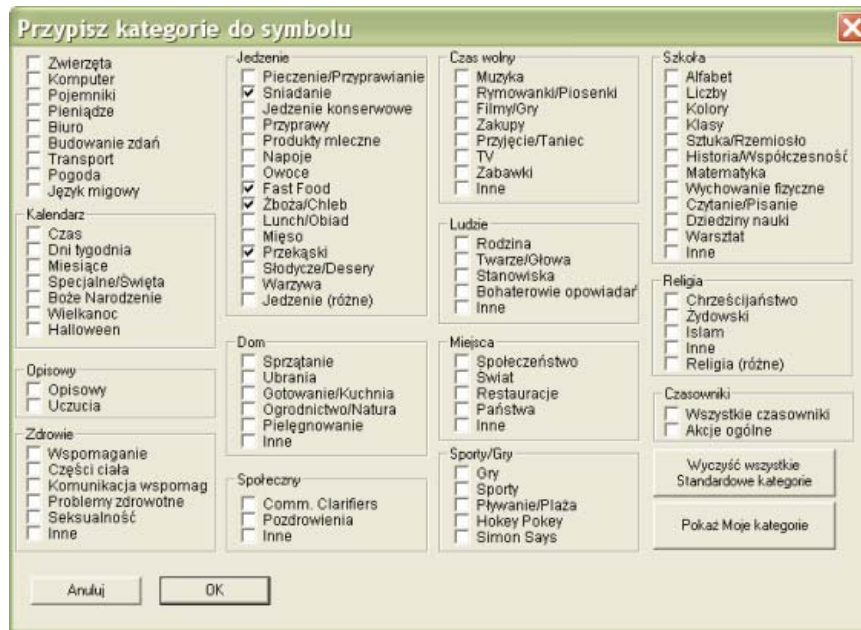
Aktualny symbol.

Przypisane kategorie.

Przycisk **Przypisz kategorię**  
- kliknij tutaj aby edytować  
przypisane kategorie.

Kliknij na przycisk **Przypisz kategorię**.

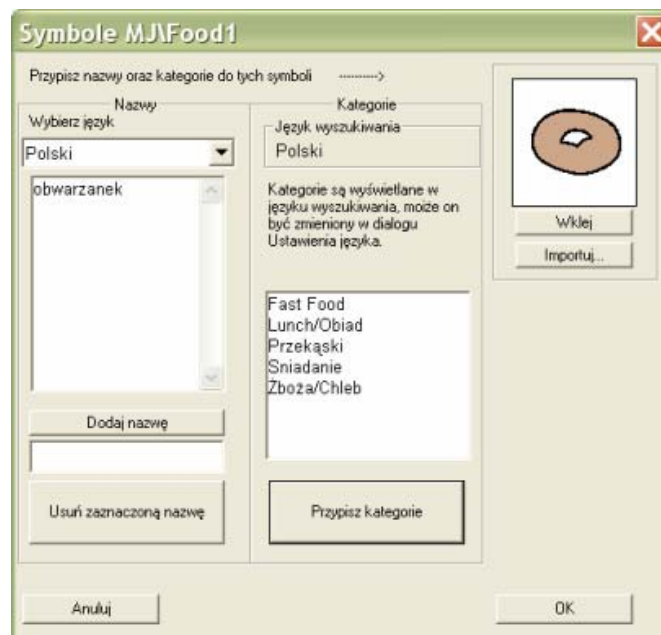
3



Teraz możesz dodać lub edytować kategorię symbolu. W tym przykładzie do kategorii Lunch/Obiad dodano symbol „obwarzanek”.

Kliknij przycisk **OK** aby zatwierdzić.

5



“Obwarzanek” należy teraz również do kategorii Lunch/Obiad.

Kliknij **OK** aby zatwierdzić.

## Tworzenie własnych kategorii symboli

Możesz stworzyć do 28 kategorii użytkownika. Stworzenie własnej kategorii do symbolu pozwala na szybkie wyszukiwanie/oglądanie najczęściej używanych grup symboli.

1

W Wyszukiwarce symboli zlokalizuj symbol, który będzie przypisany do twojej nowej kategorii.

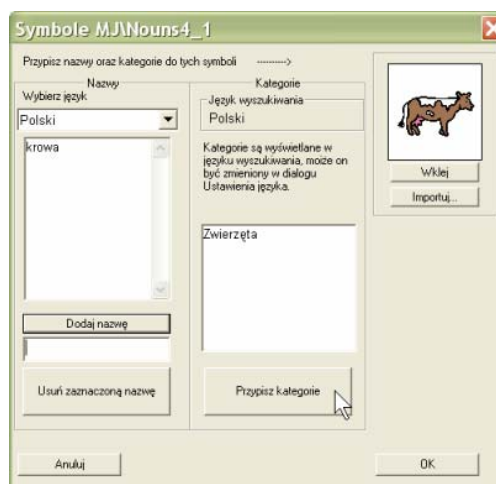
Na przykład: “krowa” będzie częścią nowej kategorii “zwierzęta hodowlane”

Kliknij na przycisk **Zmień nazwy symboli**.

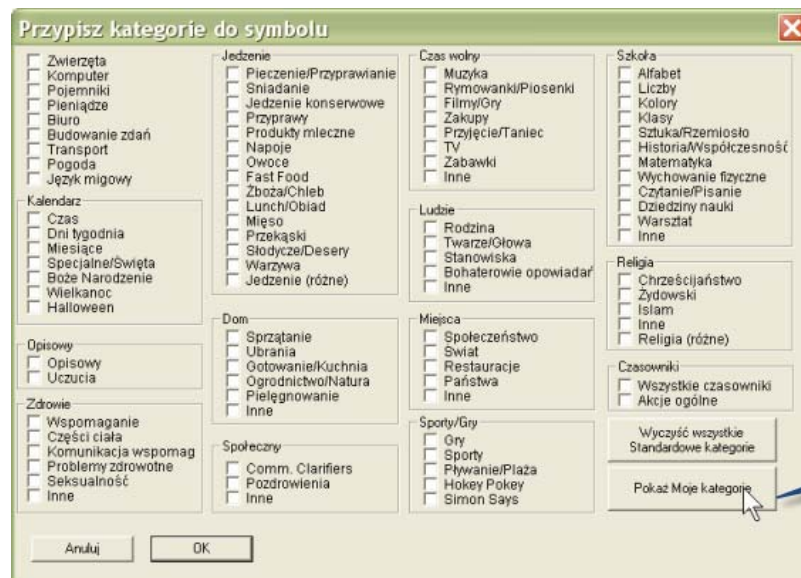


2

Kliknij na przycisk **Przypisz kategorię**.



3



Kliknij na przycisk **Pokaż moje kategorie**.

Aby wpisać nazwę kategorii odznaczyć pole **Odblokuj nazwy kategorii**.  
Następnie w odpowiednim polu możesz wpisać nazwę kategorii.

Moje kategorie

☐ 1 kategoria użytkownika  
☐ 2 kategoria użytkownika  
☐ 3 kategoria użytkownika  
☐ 4 kategoria użytkownika  
☐ 5 kategoria użytkownika  
☐ 6 kategoria użytkownika  
☐ 7 kategoria użytkownika

☐ Odblokuj nazwy kategorii

Moje kategorie

☐ 1 kategoria użytkownika  
☐ 2 kategoria użytkownika  
☐ 3 kategoria użytkownika  
☐ 4 kategoria użytkownika  
☐ 5 kategoria użytkownika  
☐ 6 kategoria użytkownika

☒ Odblokuj nazwy kategorii

Przypisz kategorie do symbolu

Moje kategorie

☐ 1 kategoria użytkownika  
☐ 2 kategoria użytkownika  
☐ 3 kategoria użytkownika  
☐ 4 kategoria użytkownika  
☐ 5 kategoria użytkownika  
☐ 6 kategoria użytkownika  
☐ 7 kategoria użytkownika  
☐ 8 kategoria użytkownika  
☐ 9 kategoria użytkownika  
☐ 10 kategoria użytkownika  
☐ 11 kategoria użytkownika  
☐ 12 kategoria użytkownika  
☐ 13 kategoria użytkownika  
☐ 14 kategoria użytkownika  
☐ 15 kategoria użytkownika  
☐ 16 kategoria użytkownika  
☐ 17 kategoria użytkownika  
☐ 18 kategoria użytkownika  
☐ 19 kategoria użytkownika  
☐ 20 kategoria użytkownika  
☐ 21 kategoria użytkownika  
☐ 22 kategoria użytkownika  
☐ 23 kategoria użytkownika  
☐ 24 kategoria użytkownika  
☐ 25 kategoria użytkownika  
☐ 26 kategoria użytkownika  
☐ 27 kategoria użytkownika  
☐ 28 kategoria użytkownika

Anuluj OK

Wyczyść wszystkie Moje kategorie  
Pokaż standardowe kategorie  
☐ Odblokuj nazwy kategorii

☒ Odblokuj nazwy kategorii

Pokaż Moje kategorie

Pokaż standardowe kategorie

Kliknij aby edytować nazwy kategorii.

Pokaż kategorie użytkownika.

Pokaż standardowe kategorie.

Wyczyść wszystkie Moje kategorie

Anuluj

OK

Odznacza wszystkie kategorie użytkownika.

Anuluje wszelkie zmiany.

Powraca do okna nazw kategorii.

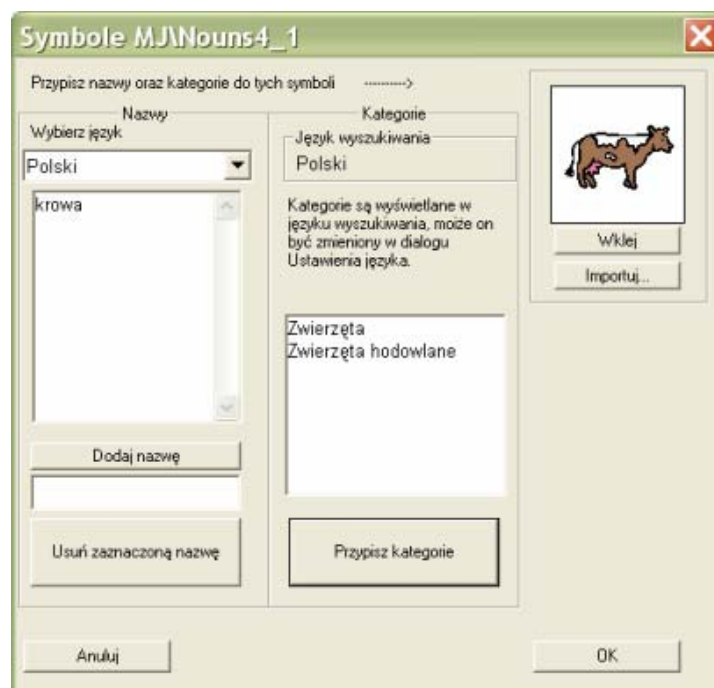
Kliknij na pole **Odblokuj nazwy kategorii** aby edytować kategorie.

Wpisz nazwę nowej kategorii w dostępnej **Kategorii użytkownika**, w tym przypadku “zwierzęta hodowlane.”

Zaznacz nową kategorię “zwierzęta hodowlane” aby przypisać symbol do tej nowej kategorii.

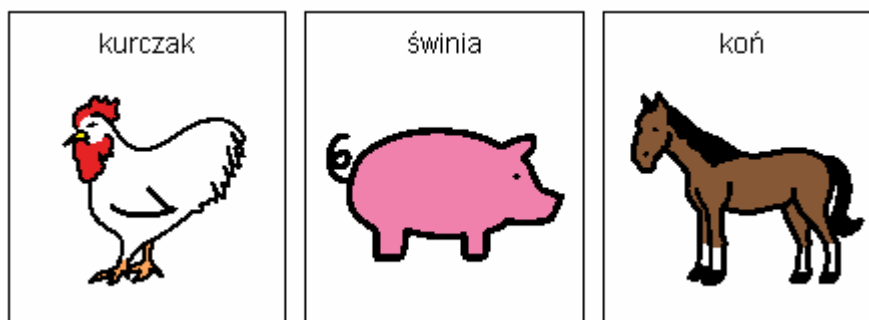
Kliknij **OK** aby zatwierdzić.

6



Aktualny symbol należy teraz również do nowej kategorii “zwierzęta hodowlane.” Kliknij przycisk **OK**.

7

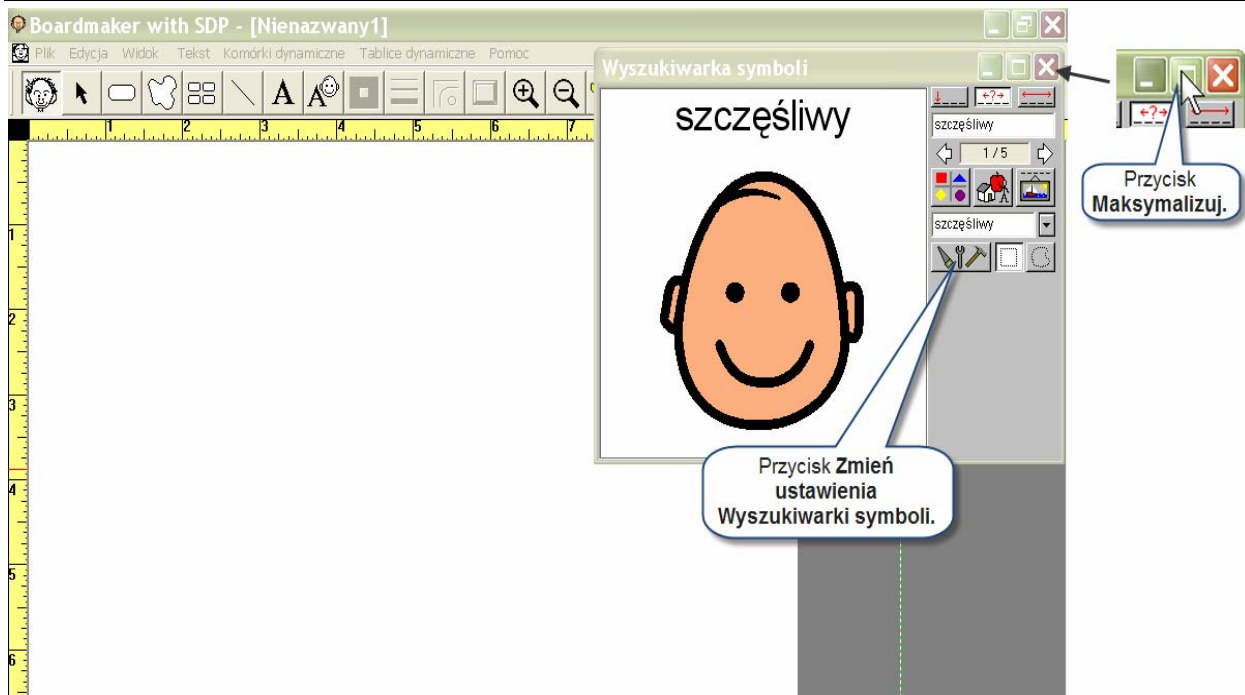


*Symbole, które mogły by być przypisane do nowej kategorii “Zwierzęta hodowlane”*

Wyszukaj oraz przypisz odpowiednie symbole do nowej kategorii.

**Uwaga:** Zaplanuj tworzenie nowych kategorii rozsądnie. Dostępnych jest tylko 28 Kategorii użytkownika. Przypisywanie symbolu do nowej kategorii jest czasochłonne. Jeżeli wykorzystasz wszystkie 28 kategorii a następnie będziesz chciał zmienić istniejącą kategorię użytkownika będziesz musiał usunąć niepotrzebną kategorię ze wszystkich symboli, które zostały do niej przypisane. Dopiero wówczas będziesz mógł zmienić jej nazwę oraz rozpocząć dodawanie nowych kategorii do właściwych symboli.

## Powiększanie okna Wyszukiwarki symboli



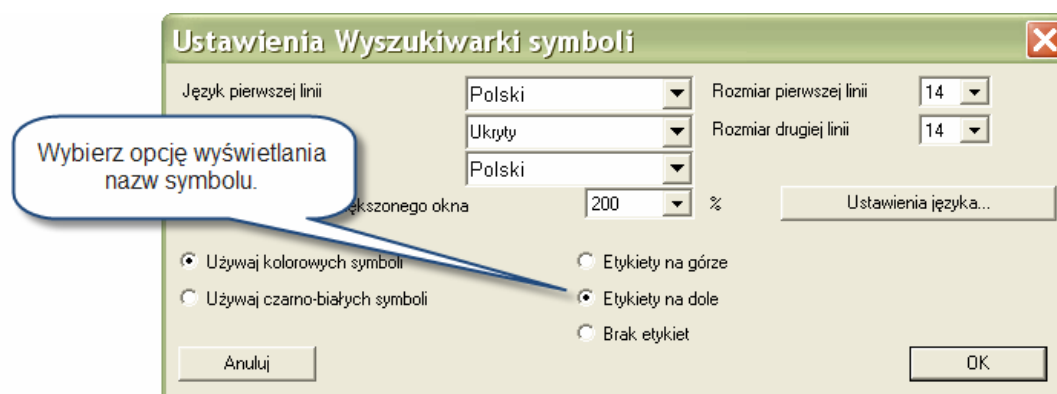
Wyszukiwarkę symboli można powiększyć w celu uzyskania powiększonego widoku symboli. Może to być pomocne przy stosowaniu funkcji **Ramka/Lasso**

Aby powiększyć okno Wyszukiwarki symboli kliknij przycisk **Maksymalizuj**. Przycisk ten jest wówczas zastąpiony przyciskiem **Przywróć**, który przywraca normalne rozmiary okna Wyszukiwarki symboli.

Rozmiar powiększonego okna Wyszukiwarki symboli można ustawić klikając na przycisk **Zmień ustawienia wyszukiwarki symboli** a następnie wybierając wartość w polu **Powiększenie dla powiększonego okna**.

## Wybór sposobu wyświetlania nazw symboli

Wyszukiwarka symboli może być ustawiona w taki sposób aby nazwy symboli wyświetlane były nad lub pod symbolem, lub aby w ogóle nie były widoczne.

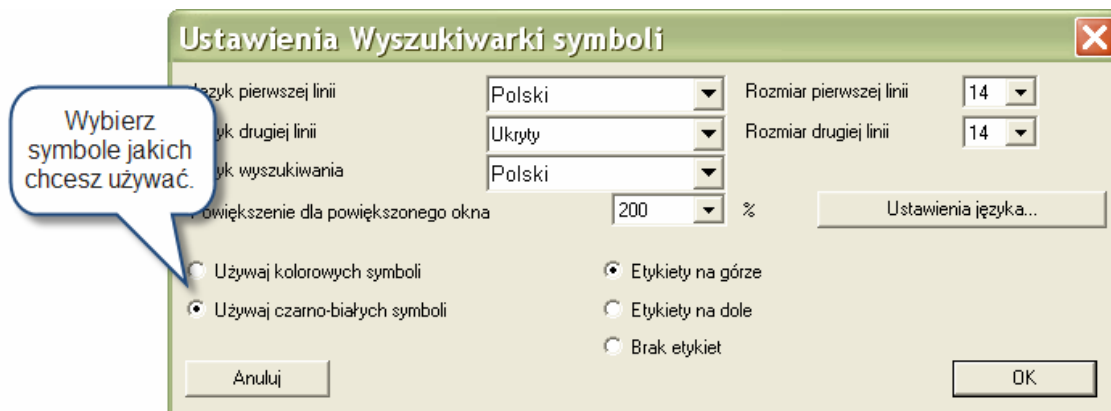


Aby zmienić sposób wyświetlania nazw symboli kliknij przycisk **Zmień ustawienia Wyszukiwarki symboli** a następnie wybierz odpowiednią opcję.

**Uwaga:** Gdy wybrana jest opcja brak etykiet, ustawienia **Języka pierwszej linii** oraz **Języka drugiej linii** są widoczne lecz na szarym tle jako niemożliwe do wybrania.

## Wybór biblioteki czarno-białej

Możesz wybrać symbole kolorowe lub czarno-białe (jeżeli oba zestawy są zainstalowane)



Aby wybrać inny zestaw symboli kliknij **Zmień ustawienia wyszukiwarki symboli** i wybierz odpowiednią opcję.

Miniatury symboli będą zawsze wyświetlane w kolorze, nawet jeśli wybrana jest opcja **Używaj czarno-białych symboli**.

# Rozdział 3

## Praca z tekstem komórki

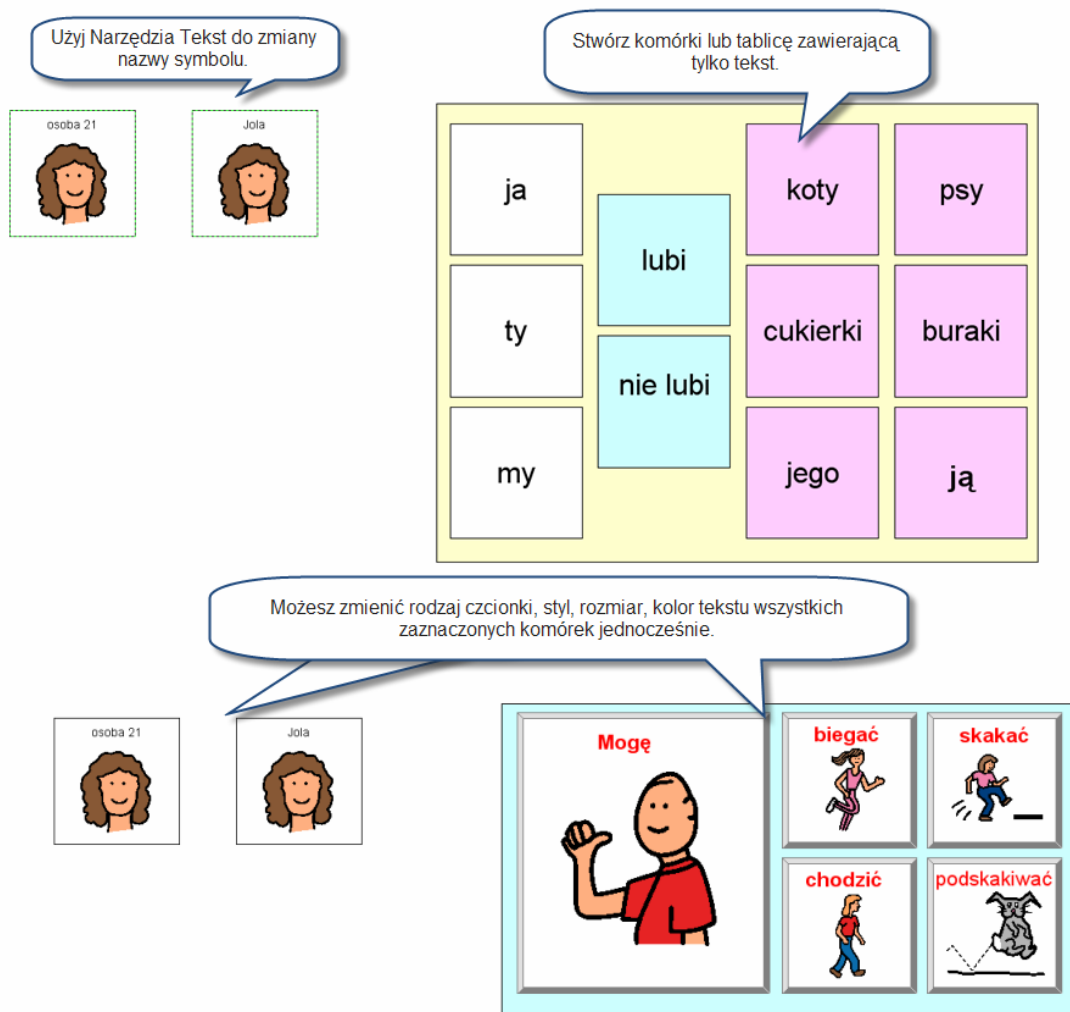
### Streszczenie rozdziału



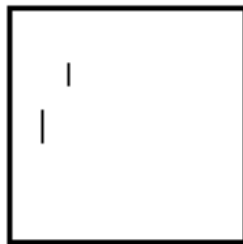
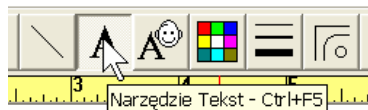
Do edycji tekstu nad symbolem, dodawania tekstu bezpośrednio do komórki lub tła służy **Narzędzie Tekst** oraz funkcje menu **Tekst**. Ten rozdział przedstawia sposób pracy z tekstem tablic.

Omówione są następujące tematy:

- Dodawanie tekstu za pomocą Narzędzia Tekst
- Edycja nazwy symbolu za pomocą Narzędzia Tekst
- Wybór rodzaju oraz rozmiaru czcionki
- Klawiatura ekranowa
- Zmiana położenia pól tekstowych
- Zmiana koloru tekstu
- Zmiana wyrównania tekstu
- Zmiana ustawień tekstu dla kilku komórek jednocześnie



## Dodawanie tekstu za pomocą Narzędzia Tekst



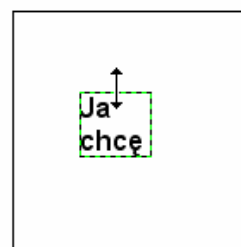
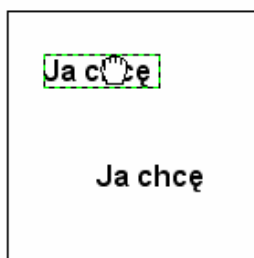
Wybierz **Narzędzie Tekst**.

Kliknij kursorem myszy w miejscu, od którego chcesz rozpocząć wpisywanie tekstu.

Wpisz swój tekst.

Położenie w polu tekstowym określa migający kursor wstawiania.

## Zmiana położenia pól tekstowych

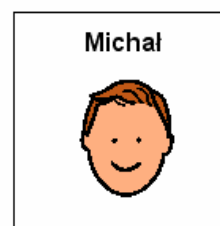
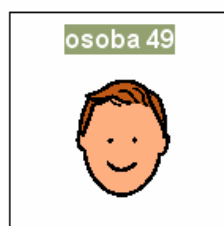


Wybierz **Narzędzie Wskaźnik**

Kliknij i przeciągnij pole tekstowe w nowe miejsce. Do przesuwania pola tekstowego możesz także używać klawiszy kursorów.

**Wskazówka:** Możesz także kliknąć i przeciągnąć w górę lub dół obramowanie tekstu, aby zmienić ułożenie wyrazów w polu tekstowym.

## Edycja nazwy symbolu za pomocą Narzędzia Tekst



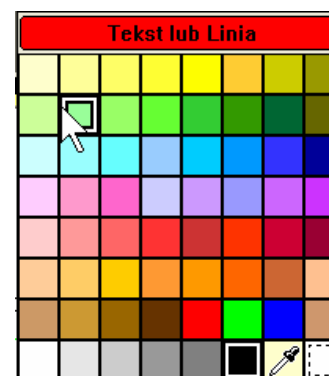
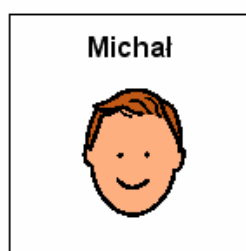
Wybierz **Narzędzie Tekst**

Kliknij kursorem na nazwie symbolu i wpisz nowe słowo.

**Uwaga:** Pierwsze kliknięcie na pole tekstowe powoduje jego zaznaczenie, drugie umiejscawia kursor wstawiania. Podwójne kliknięcie powoduje zaznaczenie pojedynczego słowa.

**Wskazówka:** Kliknij prawym przyciskiem myszy na tekst, następnie w celu edycji tekstu z menu kontekstowego wybierz **Edytuj tekst**. Aby przerwać edycję przesun kursor poza tekst i po prawym kliknięciu myszą wybierz **Narzędzie Wskaźnik**.

## Zmiana koloru tekstu



Zaznacz pole tekstowe za pomocą **Narzędzia Tekst** lub **Narzędzia Wskaźnik**

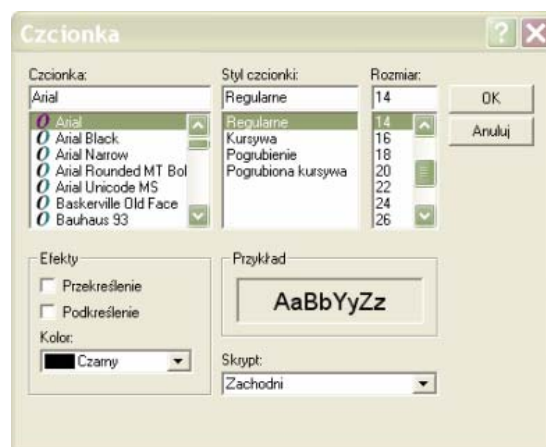
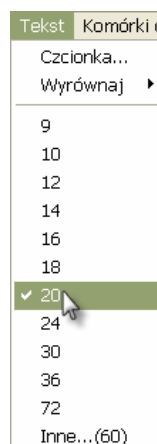
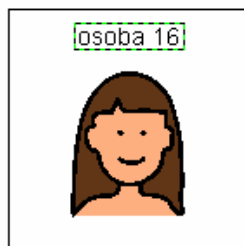
Wybierz **Narzędzie Kolor**

Z palety kolorów wybierz odpowiedni kolor.

**Wskazówka:** Kolor tekstu można też zmieniać za pomocą **Narzędzia Wskaźnik**, klikając prawym przyciskiem myszy na polu tekstowym, a następnie wybierając z podmenu **Kolor czcionki**.

**Wskazówka:** Aby wybrać kolor (którykolwiek z kolorów tablicy lecz z poza palety kolorów) użyj zakraplacza. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w *rozdziale 7 Narzędzie Kolor*.

## Wybór rodzaju oraz rozmiaru czcionki



Za pomocą **Narzędzia Tekst** lub **Narzędzia Wskaźnik** zaznacz tekst, który chcesz zmienić.

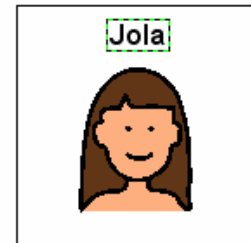
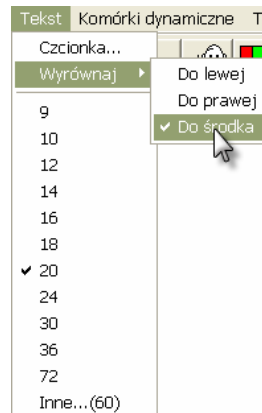
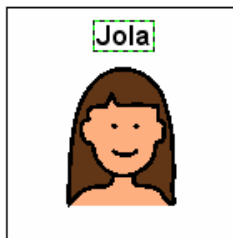
Rozmiar czcionki można zmienić wybierając odpowiednią wartość z menu **Tekst**.

Wybierz **Tekst>Czcionka**, aby zmienić ustawienia dla **Narzędzia Tekst** lub zaznaczonego pola tekstowego.

**Uwaga:** Domyślny styl oraz rozmiar czcionki używanej przez **Narzędzie Tekst** możesz zmienić klikając dwa razy na ikonę **Narzędzia Tekst** a następnie wprowadzając żądane zmiany.

**Wskazówka:** Za pomocą skrótów klawiaturowy możesz szybko zmniejszyć lub zwiększyć rozmiar czcionki o jeden punkt. Ctrl + "+" zwiększa rozmiar czcionki, Ctrl + "-" zmniejsza rozmiar czcionki.

## Zmiana wyrównania tekstu



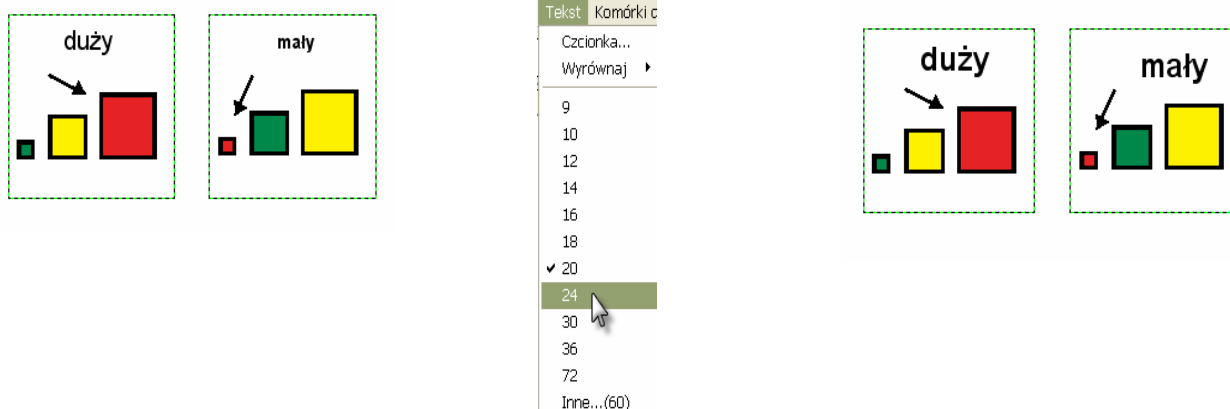
Zaznacz pole tekstowe za pomocą **Narzędzia Tekst** lub **Narzędzia Wskaźnik**.

Z menu **Tekst** wybierz **Wyrównaj**, a następnie z podmenu wybierz rodzaj wyrównania. W powyższym przykładzie wybrano opcję do środka.

Tekst w powyższym przykładzie jest wyśrodkowany.

**Wskazówka:** Rodzaj wyrównania tekstu można również zmienić za pomocą **Narzędzia Wskaźnik**. Kliknij prawym przyciskiem myszy na tekście, a następnie z podmenu **Wyrównaj** wybierz odpowiednią opcję.

## Zmiana ustawień tekstu dla kilku komórek jednocześnie



Zaznacz komórki, których tekst chcesz edytować.

Z menu **Tekst** wybierz rodzaj zmian jakie chcesz wprowadzić.

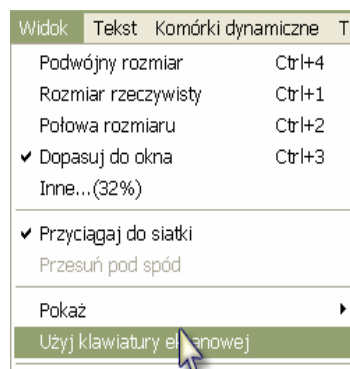
Zmiany zostaną wprowadzone do wszystkich zaznaczonych komórek.

**Uwaga:** Jeżeli tekst komórki zostanie znacznie powiększony, może on znaleźć się pod górną częścią symbolu. Wówczas konieczna będzie zmiana rozmiaru czy położenia symbolu w komórce.

## Klawiatura ekranowa

Program zawiera klawiaturę ekranową, która umożliwia wpisywanie tekstu za pomocą ekranu dotykowego.

Aby włączyć tę opcję z menu **Widok** wybierz **Użyj klawiatury ekranowej**.



# Rozdział 4

## Praca z symbolami na tablicy

### Streszczenie rozdziału

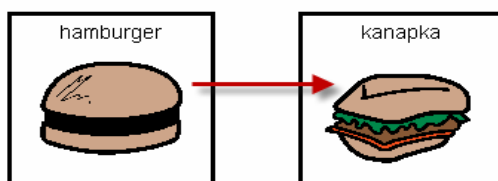


Do komórki w prosty sposób można dodawać symbole, zastępować je, zmieniać wielkość, położenie, usuwać. W tym rozdziale omówiono manipulowanie symbolami oraz tworzenie własnych symboli.

Omówione są następujące tematy:

- Zastępowanie symbolu komórki
- Zmiana rozmiaru oraz położenia symbolu w komórce
- Usuwanie symboli i tekstu z zaznaczonych komórek
- Umieszczanie dodatkowego symbolu w komórce
- Używanie tylko części symbolu (Ramka/Lasso)

Szybka zmiana symbolu oraz tekstu komórki.



Umieszczanie kilku symboli w komórce, aby stworzyć nowy symbol.



Szybkie usuwanie elementów z zaznaczonych komórek.



## Zastępowanie symbolu komórki

1

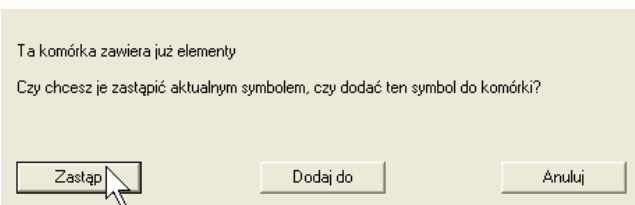
Za pomocą Wyszukiwarki symboli  
wyszukaj symbol.

Używając **Kursora umieszczania** kliknij na  
komórkę, której symbol ma być zastąpiony.



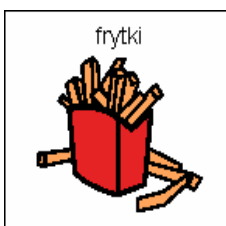
2

Kliknij przycisk **Zastąp** aby potwierdzić.



3

Poprzedni symbol oraz tekst zostaną  
zastąpione nowym.

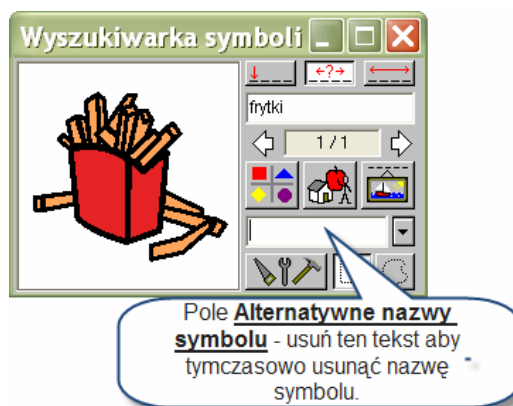


## Umieszczanie dodatkowego symbolu w komórce

1

Wyszukaj symbol, który chcesz dodać.

Wciśnij klawisz **Tab** aby przejść do pola **Alternatywne nazwy symbolu**, następnie wciśnij **Backspace** lub **Delete** aby usunąć tekst symbolu (wyświetlanie dodatkowego tekstu w komórce nie jest wskazane).



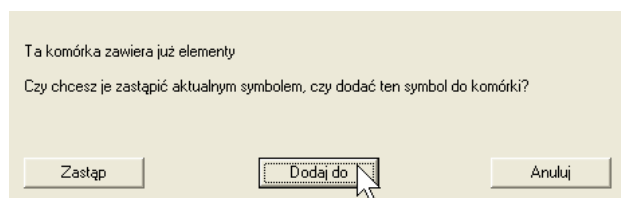
2

Za pomocą **Kursora umieszczania** kliknij na komórkę, do której ma być dodany symbol lub kliknij i przeciągnij pole zaznaczenia, które określi rozmiar oraz pozycję dodatkowego symbolu.



3

Kliknij **Dodaj do** aby potwierdzić.



4

Nowy symbol jest nałożony na poprzedni symbol.

Automatycznie pojawi się **Narzędzie wskaźnik**, dzięki czemu możliwa będzie zmiana rozmiaru oraz położenia symbolu.



## Zmiana rozmiaru oraz położenia symbolu

1

Wybierz symbol, którego rozmiar ma być zmieniony.

**Uwaga:** Jeżeli kilka symboli jest na siebie nałożonych pierwsze kliknięcie powoduje zaznaczenie pierwszego symbolu z wierzchu, kolejne kliknięcia następnego symbolu pod nim.



2

Przesuń kursor na przerywaną linię zaznaczenia. Kursor zmieni się w podwójną strzałkę.



3

Kliknij i przeciągnij prawy dolny róg aby zmienić rozmiar symbolu.

**Wskazówka:** Aby zachować proporcje symbolu wciśnij i przytrzymaj klawisz **Shift** podczas zmiany rozmiaru.

**Wskazówka:** Jeżeli podczas zmiany rozmiaru symbol ulegnie zniekształceniu, kliknij na niego prawym przyciskiem myszy i wybierz **Przywróć proporcje**.



4

W razie potrzeby przesun kursor myszy na symbol, kliknij i przeciągnij aby zmienić jego położenie.

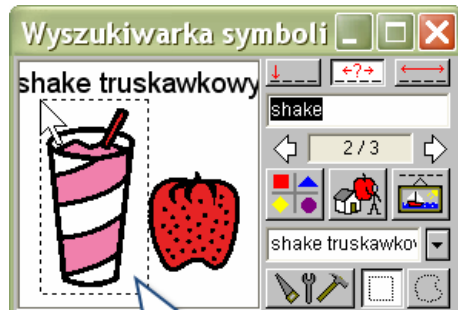
**Wskazówka:** Można zmienić kolejność w jakiej symbole są nałożone na siebie zaznaczając symbol a następnie z menu **Widok** wybierając **Przesuń pod spód**.



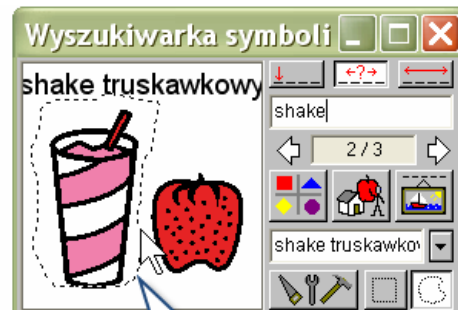
## Używanie tylko części symbolu (Ramka/Lasso)

### Zaznaczanie części symbolu

1



Obszar zaznaczony za pomocą narzędzia **Ramka**.

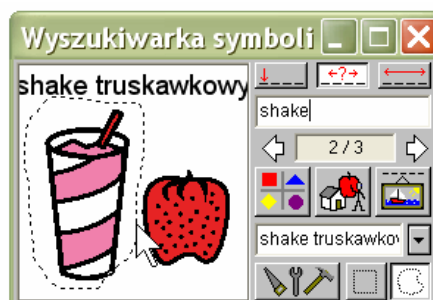
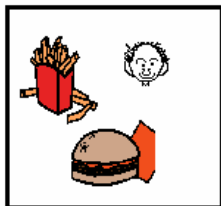


Obszar zaznaczony za pomocą narzędzia **Lasso**.

Kliknij przycisk **Ramka** lub **Lasso**, następnie kliknij i przeciągnij aby zaznaczyć żądaną część symbolu.

### Umieszczanie zaznaczenia

2



Komórka po zmianie wielkości i ułożeniu części symboli.

Aby umieścić zaznaczony fragment symbolu możesz kliknąć **Kursorem umieszczania** lub wcisnąć klawisz Enter. Za pomocą **Kursora umieszczania** możesz również kliknąć i przeciągnąć pole zaznaczenia, aby określić rozmiar oraz położenie zaznaczonej części symbolu.

Aby dowiedzieć się jak zapisać nowy symbol w Wyszukiwarce symboli zobacz *rozdział 8 Dodawanie nowych symboli lub zdjęć do Wyszukiwarki symboli*.

## Usuwanie symboli i tekstu z zaznaczonych komórek



Zaznacz komórkę, z której chcesz usunąć symbol lub tekst.

| Edycja                        | Widok           | Tekst | Komórki dynamiczne |
|-------------------------------|-----------------|-------|--------------------|
| Cofnij                        | Przesuń komórki |       | Ctrl+Z             |
| Wytnij                        |                 |       | Ctrl+X             |
| Kopiuuj                       |                 |       | Ctrl+C             |
| Wklej                         |                 |       | Ctrl+V             |
| Usuń                          |                 |       | Delete             |
| <b>Wyczyść</b>                |                 |       |                    |
| Zaznacz wszystko              |                 |       | Ctrl+A             |
| Zaznacz grupę                 |                 |       |                    |
| Zamień zawartość komórek:     |                 |       |                    |
| Pomieszcza zawartość komórek: |                 |       |                    |
| Edytuj akcje tablic:          |                 |       |                    |
| Edytuj Makra                  |                 |       |                    |
| Uruchom kreator tablic:       |                 |       |                    |
| Właściwości symbolizowania    |                 |       |                    |

Z menu **Edycja** wybierz **Wyczyść** lub po prawym kliknięciu na komórkę z menu kontekstowego wybierz **Wyczyść komórkę>Powierzchnia**.



Do wyczyszczonych komórek można wklejać nowe symbole.

# Rozdział 5

## Praca z komórkami symbolizowania

### Streszczenie rozdziału



Komórki Symbolizowania to komórki, w których nad wpisanym tekstem wyświetlane są symbole. Umożliwia to proste oraz szybkie tworzenie wspartych symbolami zdań, opowiadań, poleceń, lub innych pomocnych materiałów. Podczas wpisywania tekstu w komórce symbolizowania pojawiają się nad nim odpowiednie symbole. Tekstu oraz symboli w komórkach symbolizowania nie można przenosić, jednak pod każdym innym względem komórki te są podobne do standardowych komórek. Można zmieniać kolor tła, grubość, kształt obramowania, styl, kolor, rozmiar czcionki, a także położenie, wielkość komórki. W Boardmaker with Speaking Dynamically Pro do komórek symbolizowania przypisać można określone akcje, łącznie z nową stworzoną specjalnie dla komórek symbolizowania akcją Czytaj z wyróżnieniem.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

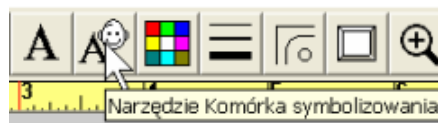
- Tworzenie komórki symbolizowania
- Edycja tekstu symbolizowania
- Zmiana symbolu dla pary wyraz-symbol
- Tworzenie nowych par wyraz-symbol
- Zmiana domyślnych par wyraz-symbol
- Zmiana tekstu dla pary wyraz-symbol
- Zmiana położenia tekstu
- Dostosowywanie obramowania komórki
- Zmiana rozmiaru czcionki oraz symbolu
- Ustawianie właściwości komórki symbolizowania
- Akcja Czytaj z wyróżnieniem (SD Pro)

Przy pomocy **Narzędzia Komórka symbolizowania** można szybko dostosować nagłówki prasowe dla użytkowników symboli. Symbole są wyświetlane podczas pisania (wiele z powyższych symboli pochodzi z dodatkowej biblioteki symboli PCS).

## Tworzenie komórki symbolizowania

1

Z paska narzędzie wybierz **Narzędzie Komórka symbolizowania**



2

Kliknij w tle w miejscu, od którego chcesz rozpocząć pisanie.



Od tego miejsca do brzegu prawej strony tablicy rozciągnie się nowa komórka symbolizowania. Szerokość tej komórki można później dostosować. Wysokość komórki symbolizowania jest automatycznie determinowana przez styl oraz rozmiar czcionki.

**Wskazówka:** Kliknij i przeciągnij poziomo przy użyciu **Narzędzia Komórka symbolizowania** aby określić początkową szerokość komórki symbolizowania.

4

Rozpocznij pisanie w nowej komórce symbolizowania. Symbol pojawi się gdy zakończysz wpisywać wyraz,

Po zapisaniu całej linii tekst zostanie automatycznie przeniesiony do następnej linii. W każdej chwili możesz też przejść do nowej linii wciskając klawisz **Enter**. Nie ma limitu słów, które możesz wpisać do komórki symbolizowania. Jednak ilość tekstu jest ograniczona wielkością tablicy.



**Wskazówka:** Aby wyświetlały się frazy składające się z kilku słów (np. „plac zabaw”) musisz wpisać „plac\_zabaw”. Podkreślenie „\_” widoczne będzie jako odstęp zapobiegając wyświetlaniu symbolu do pierwszego wyrazu.

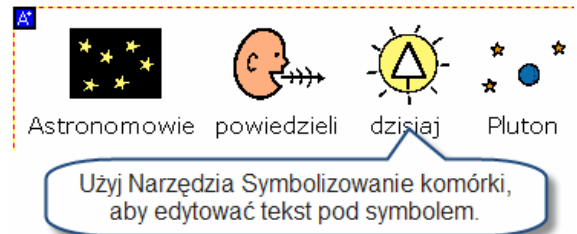
**Uwaga:** Do komórek symbolizowania przypisywać można standardowe opcje wyglądu takie jak: kolor, grubość, cieniowanie obramowania, kolor tła.

## Edycja tekstu symbolizowania

1

Wybierz **Narzędzie Komórka symbolizowania**, po czym kliknij na tekst, który chcesz edytować. Komórka symbolizowania będzie się zachowywała jak prosty edytor tekstu.

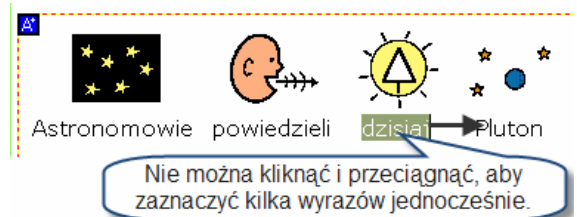
**Wskazówka:** Aby edytować tekst kliknij prawym przyciskiem myszy na komórkę symbolizowania i z menu kontekstowego wybierz **Narzędzie Komórka symbolizowania**.



2

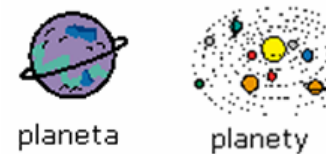
Po umieszczeniu kursora tekst może być wklejany i usuwany tak jak w każdym edytorze tekstu. Po tekście można się poruszać za pomocą kursora myszy lub klawiszy kursorów.

**Uwaga:** Mimo, że do zaznaczania tekstu wykorzystywać można standardowe techniki (takie jak klikanie i przeciąganie) zaznaczenie nie może rozciągać się na kilka par wyraz-symbol.



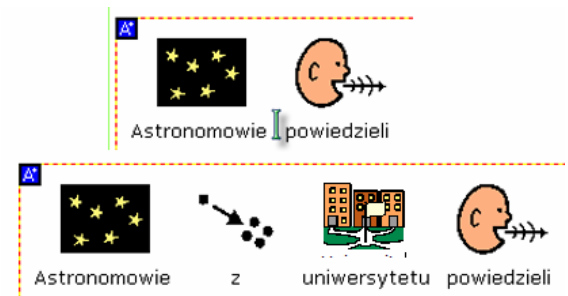
3

Aplikacja automatycznie zmieni symbol po zmianie wyrazu. Przytrzymanie klawisza **Alt** podczas pisania zapobiegnie zmianie tekstu. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w części *Zmiana tekstu dla pary wyraz-symbol*.



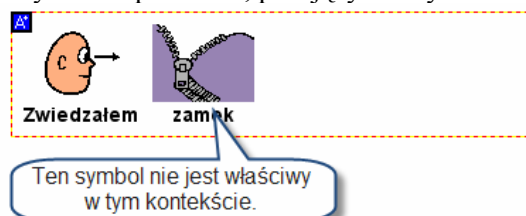
4

Kliknij pomiędzy parami wyraz-symbol, aby wstawić nowy tekst.



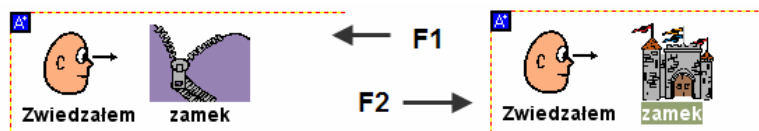
## Zmiana symbolu dla pary wyraz-symbol

W aplikacji zdefiniowane są określone pary wyraz-symbol, Wyszukiwarka symboli wyszukuje symbol, najbardziej odpowiedni dla wpisywanego wyrazu. Jednak nie zawsze pierwszy symbol jaki się pojawi jest odpowiedni dla kontekstu słowa. W takim przypadku możesz ręcznie przeglądać symbole (wszystkie symbole tworzące pary z wyrazem), aby wybrać odpowiedni, pasujący do wyrazu.



### Używając klawiszy F1 oraz F2

Za pomocą **Narzędzia Komórka symbolizowania** kliknij wyraz lub symbol, który ma być zmieniony, następnie wciśnij klawisz **F2** lub **F1**, aby przeglądać poprzednie lub następne symbole tworzące parę z wyrazem.

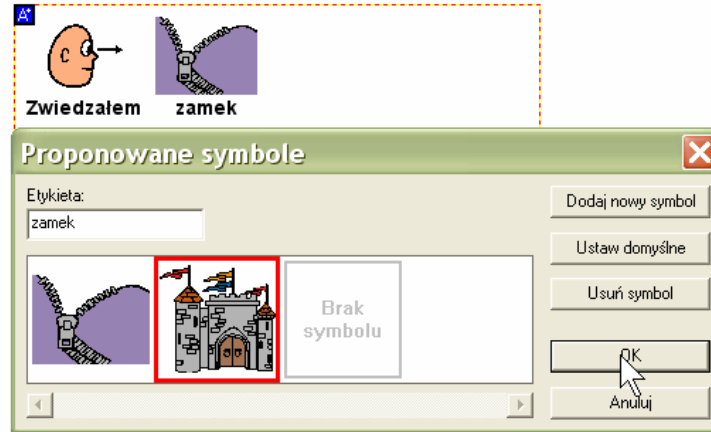


----- lub -----

### Używając dialogu Proponowane symbole

Wybierz **Narzędzie Komórka symbolizowania**, po czym kliknij dwa razy na symbol (nie wyraz), który chcesz zmienić. Pojawi się dialog **Proponowane symbole**.

Kliknij na odpowiedni symbol, a następnie **OK** aby zatwierdzić wybór.



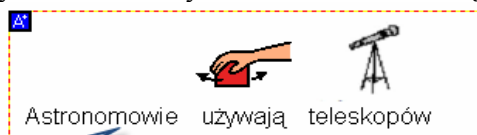
**Wskazówka:** Podwójne kliknięcie na symbol spowoduje jego automatyczny wybór oraz zamknięcie dialogu **Proponowane symbole**.

**Wskazówka:** Zaznaczenie słowa i wciśnięcie klawisza **Esc** również spowoduje otwarcie dialogu **Proponowane symbole**.

**Uwaga:** Zmiana symbolu lub wyrazu odnosi się tylko do tego jednego przypadku. Jeżeli symbol ma być symbolem domyślnym dla tego wyrazu kliknij przycisk **Ustaw domyślne**. Zobacz także w części *Zmiana domyślnych par wyraz-symbol*.

## Tworzenie nowych par wyraz-symbol

Dostarczana z programem biblioteka PCS oraz dodatkowe biblioteki PCS zawierają bogaty zestaw symboli. Jednak nie do wszystkich wyrazów przypisane są symbole. Sytuacja taka może wystąpić w przypadku imion, nazw miejsc oraz innych nazw własnych. Możesz wówczas ręcznie przyporządkować symbol do danego wyrazu.



Do wyrazu "Astronom" nie jest przypisany żaden symbol. Konieczne będzie stworzenie nowej pary wyraz-symbol.

Za pomocą **Narzędzia Komórka symbolizowania** kliknij nad wyrazem (tam gdzie powinien wyświetlić się symbol). Otworzy się dialog **Proponowane symbole**.

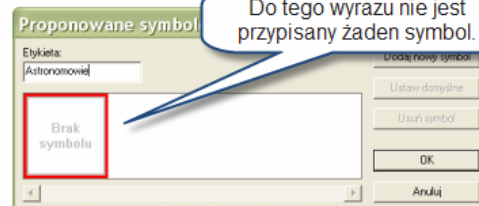
**Wskazówka:** Dialog **Proponowane symbole** wyświetli się również po zaznaczeniu wyrazu oraz wciśnięciu klawisza **Esc**.



Kliknij dwa razy nad symbolem, aby stworzyć nową parę wyraz-symbol.



Do tego wyrazu nie jest przypisany żaden symbol.



Kliknij przycisk **Dodaj nowy symbol**. Otworzy się specjalna wersja Wyszukiwarki symboli.

Wyszukaj symbol, który chcesz przypisać do wyrazu (widocznego w polu **Etykieta**).

Po wyszukaniu odpowiedniego symbolu kliknij przycisk **OK**.



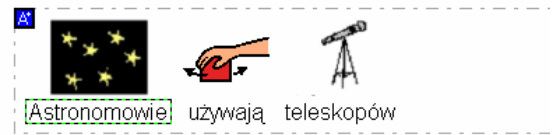
Kliknij na przycisk **Dodaj nowy symbol** aby wyszukać symbol, który może być przypisany do wyrazu.



3

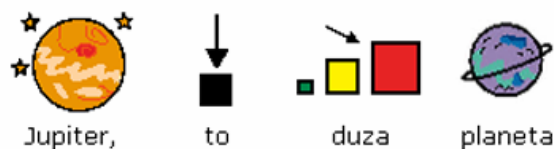
Symbol “gwiazdy” jest teraz przypisany do symbolu „Astronom”. Kliknij przycisk **OK**. Nowo przypisany symbol wyświetli się w komórce symbolizowania. Nowa para wyraz-symbol zostanie zapamiętana przez aplikację, dzięki czemu możliwe będzie jej użycie w przyszłości.

**Wskazówka:** Importuj zdjęcia do Wyszukiwarki symboli, aby można było ich używać w przyszłości w komórce symbolizowania. Nazwy jakie nadasz importowanym zdjęciom będą determinowały automatyczne pary wyraz-symbol.



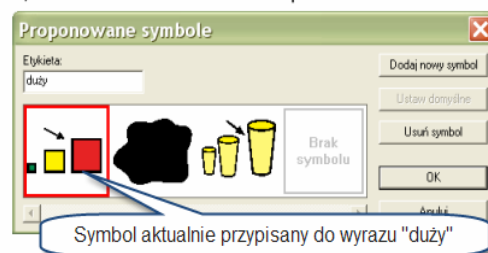
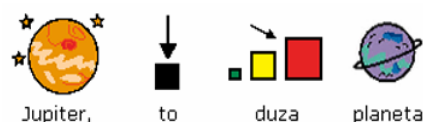
## Zmiana domyślnych par wyraz-symbol

W domyślnych parach wyraz-symbol możesz zmienić symbol na bardziej odpowiedni lub importowane zdjęcie, a także zmieniać ustawienia tak, aby określony symbol wyświetlał się jako początkowy. Ustawienia te można konfigurować w dialogu **Proponowane symbole**.



Możesz zmienić domyślne parowanie wyraz-symbol lub ustawić tak, aby symbol nie był wyświetlany.

Za pomocą **Narzędzia Komórka symbolizowania** kliknij dwa razy na parę wyraz-symbol, która ma być zmieniona. Pojawi się wówczas dialog **Proponowane symbole**.



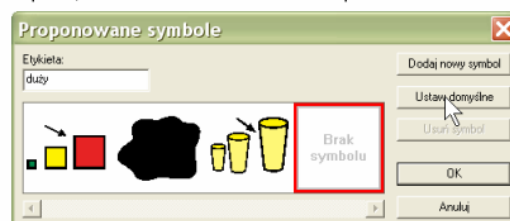
1

Kliknij na symbol, który ma stać się symbolem domyślnym. Następnie kliknij przycisk **Ustaw domyślne**.

Z listy symboli wybierz ikonę **Brak symbolu** aby aplikacja nie wyświetlała symbolu do danego wyrazu.

Kliknij **OK** aby zatwierdzić zmiany.

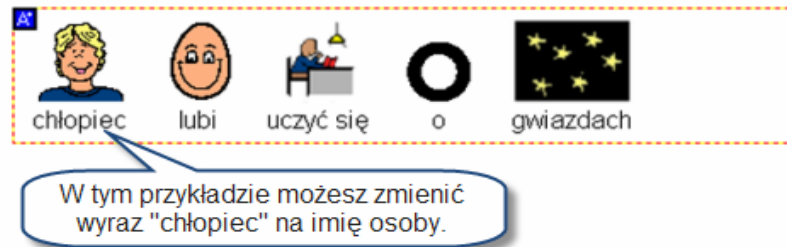
**Uwaga:** Przycisk **Usuń symbol** usunie symbol z listy, nie będzie on również wyświetlany podczas przeglądania par wyraz-symbol za pomocą klawiszy **F1** oraz **F2**.



2

## Zmiana tekstu dla pary wyraz-symbol

Za pomocą skrótu klawiszowego lub dialogu **Proponowane symbole** można również dokonać tymczasowych zmian par wyraz-symbol.



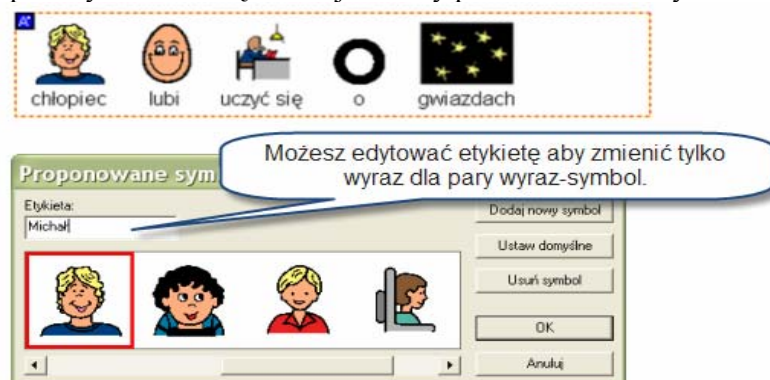
**Uwaga:** Zmiany tekstu są tymczasowe i odnoszą się tylko do tej pary wyraz-symbol.

**Wskazówka:** Importuj zdjęcia dla charakterystycznych ludzi, miejsc, przedmiotów do Wyszukiwarki symboli, abyś mógł ich używać w przyszłości w komórkach symbolizowania. Nazwy jakie zostały zdefiniowane dla zdjęć determinują pary wyraz-symbol.

### Używając dialogu Proponowane symbole

W parze, którą chcesz zmienić kliknij dwa razy za pomocą **Narzędzia Komórka symbolizowania** na symbol.

W polu **Etykieta** wpisz wyraz lub frazę. Kliknij **OK** aby potwierdzić zmiany.

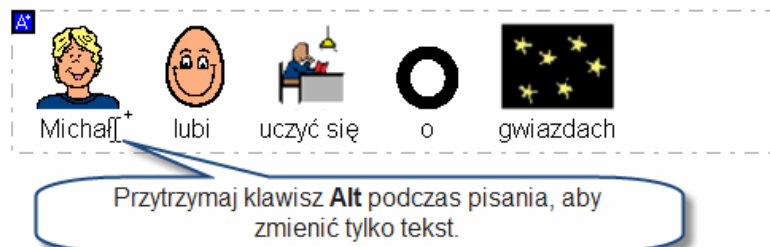


----- lub -----

## Używając klawisza Alt

Za pomocą **Narzędzia Komórka symbolizowania** zaznacz wyraz, który chcesz zmienić.

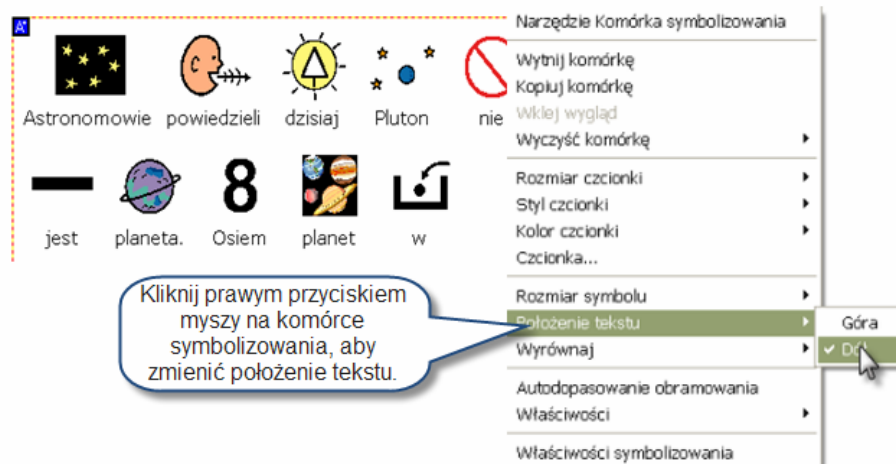
Trzymając klawisz **Alt** wpisz nowy wyraz dla symbolu. Przytrzymanie klawisza **Alt** zapobiega zmianie symbolu podczas wpisywania nowego tekstu.



Kliknij w dowolnym miejscu w komórce, aby zakończyć.

## Zmiana położenia tekstu

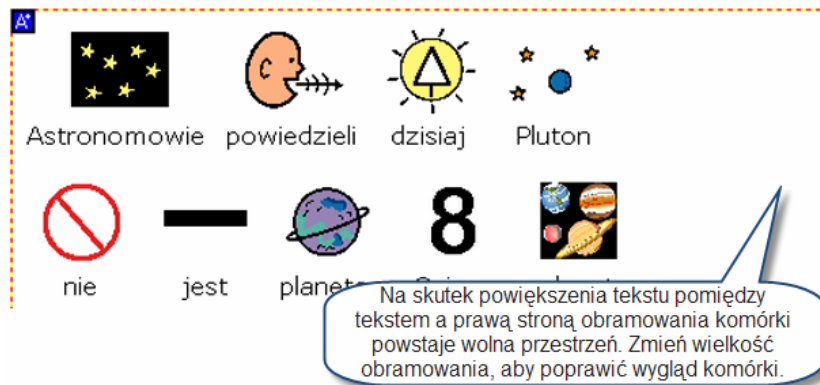
Tekst w komórce symbolizowania może być wyświetlany nad lub pod symbolami.



**Uwaga:** Zmiana dotyczy tylko aktualnych komórek. Gdy chcesz zmienić położenie tekstu dla wszystkich komórek w przyszłości, upewnij się, że żaden element nie jest zaznaczony, a następnie wybierz z menu **Edytuj > Właściwości symbolizowania**.

## Dostosowywanie obramowania komórki

Zazwyczaj pomiędzy prawą stroną obramowania komórki symbolizowania a jej elementami brakuje odstepu. Obramowanie może być dostosowane ręcznie lub za pomocą opcji **Autodopasowanie obramowania** (menu kontekstowe). Każda opcja powoduje inne zmiany.



### Ręczna zmiana wielkości

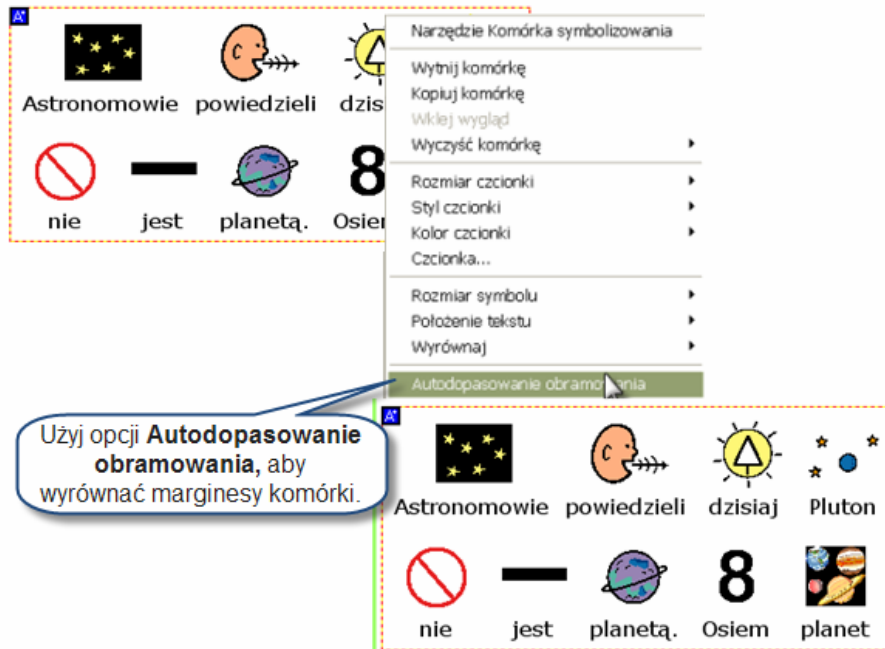
Używając **Narzędzia Komórka symbolizowania** kliknij na obramowanie komórki i przeciągnij w prawo lub lewo aby zmienić jego wielkość. Wielkość symboli i tekstu w komórce nie ulegnie zmianie podczas zmiany szerokości obramowania. Wysokość całej komórki symbolizowania zmieni się dostosowując do zawartości.



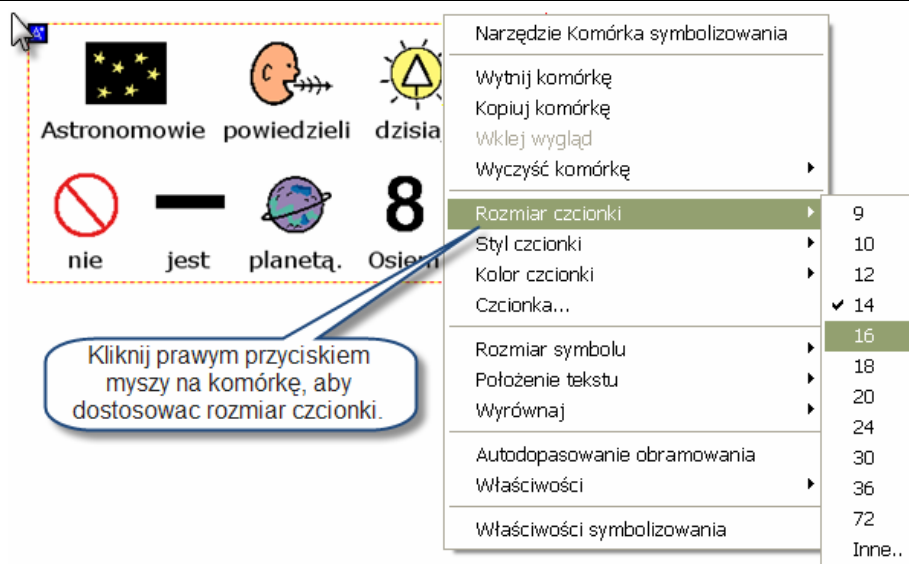
----- lub -----

## Automatyczne dostosowanie obramowania

Kliknij prawym przyciskiem myszy na obramowanie, następnie z menu kontekstowego wybierz **Autodopasowanie obramowania**. Program dopasuje obramowanie do zawartości pozostawiając marginesy dookoła elementów komórki. Opcja ta nie spowoduje zmiany obramowania górnego lub dolnego (wysokości komórki).



## Zmiana rozmiaru czcionki oraz symbolu

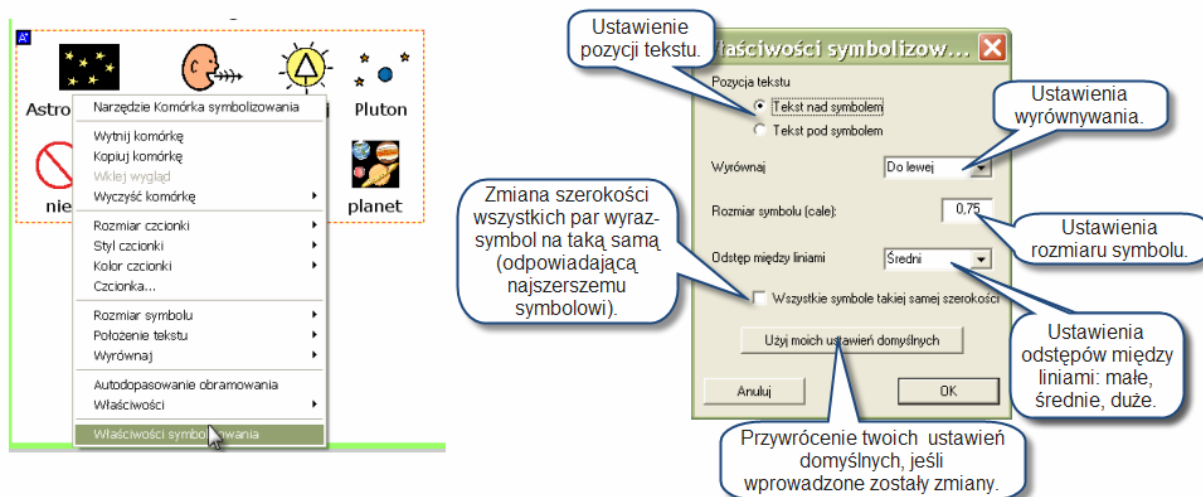


Tak jak w przypadku każdego tekstu możesz dostosować rozmiar czcionki, jej kolor, styl, wyrównanie w komórce symbolizowania. Wszystkie te ustawienia są dostępne z menu kontekstowego (kliknij dwa razy prawym przyciskiem myszy na komórkę symbolizowania). Wiele z tych opcji znajduje się również w menu **Tekst**.

## Ustawianie właściwości komórki symbolizowania

Właściwości komórki symbolizowania najwygodniej zmienić za pomocą dialogu **Właściwości symbolizowania**.

**Uwaga:** Najczęściej używane **Właściwości symbolizowania** znajdują się bezpośrednio w menu kontekstowym, jednak poniższy dialog zawiera wszystkie dostępne właściwości symbolizowania komórki.

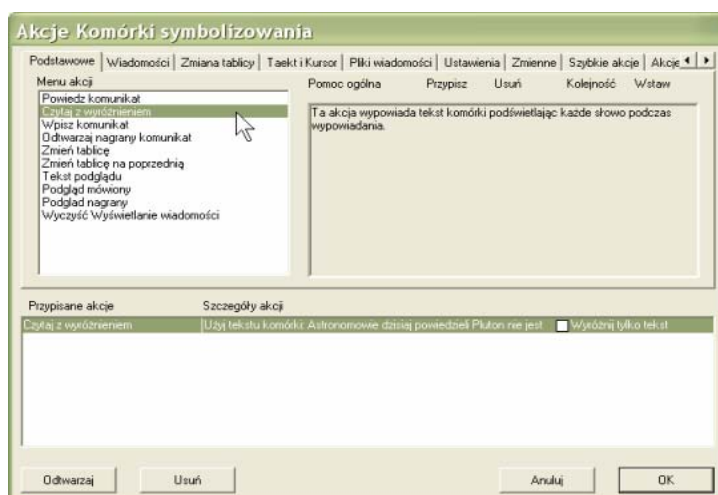


**Uwaga:** Możesz zdefiniować własne ustawienia komórki symbolizowania modyfikując wartości w **Edycja>Właściwości symbolizowania**. Ustawienia fabryczne przywrócić można wybierając **Edycja>Właściwości symbolizowania** a następnie klikając **Przywróć domyślne ustawienia fabryczne**.

## Akcja Czytaj z wyróżnieniem

W Boardmaker with Speaking Dynamically Pro, możesz wybrać głośne czytanie tekstu komórki symbolizowania. Każda para wyraz-symbol będzie wyróżniana podczas czytania.

Kliknij dwa razy na komórkę symbolizowania, z dialogu akcji który się pojawi wybierz **Czytaj z wyróżnieniem (kategoria Podstawowe)**. Domyślnie para wyraz-symbol będzie wyróżniana podczas wypowiadania. Na liście akcji odznacz opcję **Wyróżniaj tylko tekst**.



**Uwaga:** Akcja ta jest dostępna tylko dla komórek symbolizowania.

# Rozdział 6

## Praca nad układem tablicy

### Streszczenie rozdziału



Program Boardmaker zawiera szereg użytecznych funkcji pozwalających w prosty sposób zmienić wygląd tablicy poprzez skalowanie oraz reorganizację zawartości komórek, wyrównywanie, wyśrodkowywanie symboli i tekstu.

W rozdziale mówione są następujące tematy:

- Zmiana wielkości pojedynczych komórek oraz zmiana wielkości ich elementów
- Zmiana wielkości kilku komórek jednocześnie
- Zamiana zawartości oraz wyglądu komórek
- Mieszanie komórek
- Zakotwiczenie obrazów oraz symboli w tle

**Mieszanie zawartości zaznaczonych komórek.**

|                                                                                               |                                                                                              |                                                                                              |                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| jagody<br> | kiwi<br>  | banan<br> | jabłko<br> |
| jabłko<br> | banan<br> | kiwi<br>  | jagody<br> |

**Wyrównywanie grupy elementów.**

pies  


konik morski  


**Zmiana rozmiaru kilku komórek jednocześnie oraz rozmiaru ich elementów.**

Ja chcę  


pomocy  


**Ja chcę**  


**pomocy**  


pies  


konik morski  


## Zmiana wielkości pojedynczych komórek oraz zmiana wielkości ich elementów

### Zmiana wielkości wszystkich elementów

Zaznacz komórkę, której wielkość chcesz zmienić następnie przesunij kursor na przerywaną linię obramowania. Wskaźnik kursora zmieni się na podwójną strzałkę.

Aby zmienić wielkość komórki oraz jej elementów wciśnij i przytrzymaj klawisz **Ctrl**, następnie kliknij i przeciągnij obramowanie komórki.

**Wskazówka:** Wciśnij i przytrzymaj jednocześnie klawisze **Shift** + **Ctrl** aby zachować proporcje komórki.



Przytrzymaj klawisz **Ctrl** podczas przeciągania obramowania aby zmienić rozmiar komórki oraz jej elementów.

----- LUB -----

### Zmiana wielkości wszystkich elementów oprócz tekstu

Zaznacz komórkę, której wielkość chcesz zmienić następnie przesunij kursor na przerywaną linię obramowania. Wskaźnik myszy zmieni się na podwójną strzałkę.

Aby zmienić wielkość komórki oraz symbolu wciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl** + **Alt** następnie kliknij i przeciągnij obramowanie komórki.

**Wskazówka:** Przytrzymaj klawisze **Shift**, **Ctrl**, oraz **Alt** podczas przeciągania aby zachować proporcje komórki oraz niezmienną wielkość czcionki.



Przytrzymaj klawisze **Ctrl** + **Alt** aby zmienić wielkość komórki oraz symbolu zachowując niezmienny rozmiar tekstu.

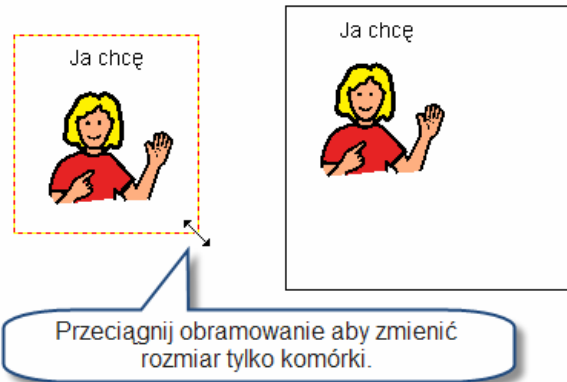
----- LUB -----

**Zmiana wielkości tylko komórek**

Zaznacz komórkę, której wielkość chcesz zmienić.

Przesuń kursor myszy na przerywaną linię obramowania. Kursor zmieni się w podwójną strzałkę.

Kliknij i przeciągnij aby zmienić wielkość tylko komórki.

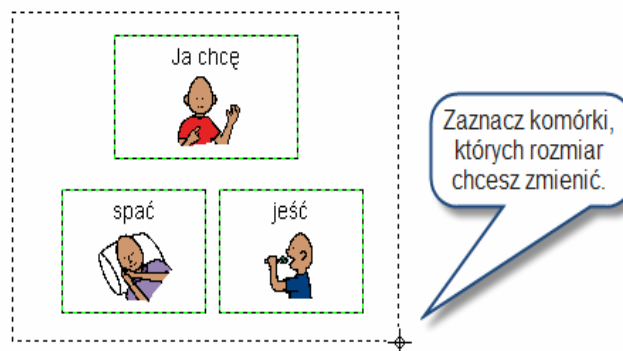


## Zmiana wielkości kilku komórek jednocześnie

1

Wielkość kilku komórek jednocześnie można zmienić za pomocą metod opisanych powyżej dla pojedynczych komórek.

Zaznacz komórki, których wielkość chcesz zmienić. (za pomocą **Narzędzia Wskaźnik**, przy jednoczesnym przytrzymaniu klawisza **Shift** lub klikając w tło i przeciągając zaznaczenie obejmujące kilka komórek).



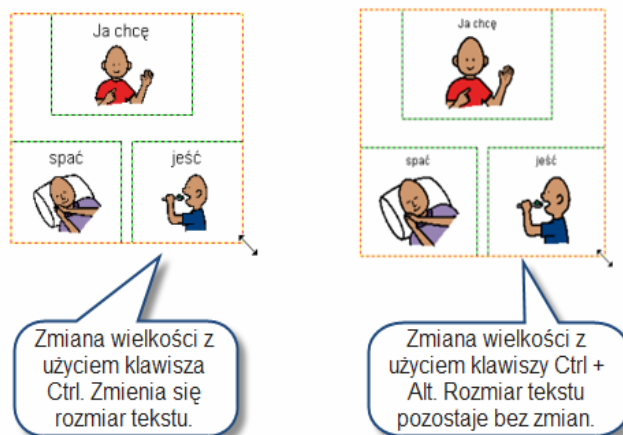
2

Wciśnij klawisz **Ctrl**. Zaznaczone komórki zostaną obramowane czerwoną, przerywaną linią.

Trzymając klawisz **Ctrl** kliknij i przeciągnij czerwone obramowanie, aby zmienić jego wielkość oraz wszystkich jego elementów.

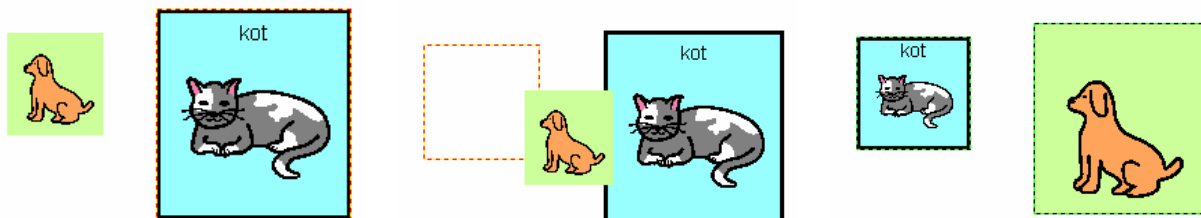
Aby zmienić wielkość komórek, symboli oraz lin lecz nie tekstu wciśnij i przytrzymaj klawisze **Ctrl** oraz **Alt** podczas przeciągania.

**Uwaga:** Tak jak w przypadku pojedynczych komórek, przytrzymanie klawisza **Shift** umożliwi proporcjonalną zmianę wielkości komórek



## Zmiana zawartości oraz wyglądu komórek

Zawartość komórek (symbole, tekst, linie) oraz wygląd ( kolor, grubość obramowania itp.) mogą być zamienione pomiędzy dwoma komórkami. Jeżeli komórki są różnych rozmiarów ich zawartość zostanie wyskalowana tak aby odpowiadała rozmiarom komórki.



Za pomocą **Narzędzia Wskaźnik** zaznacz pierwszą komórkę, którą chcesz zamienić z inną.

Przytrzymaj klawisz **Shift** oraz **Alt**, następnie przeciągnij komórkę na wierzch komórki, z którą chcesz zamienić jej zawartość.

Komórki zmieniają położenie. Każda komórka zostanie wyskalowana lecz zachowa swój wygląd.

**Uwaga:** Komórki można również zamieniać wybierając z menu **Edycja > Zamień zawartość komórek**. Obie komórki muszą być najpierw zaznaczone, przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij na każdą komórkę.

**Uwaga:** W Boardmaker with Speaking Dynamically Pro, wszystkie akcje przypisane do komórek zostaną również zamienione.

**Wskazówka:** Jeżeli chcesz zamienić tylko wygląd (kolor oraz obramowanie komórki), lecz nie zamieniać zawartości komórek skopiuj komórkę i użyj opcji **Wklej wygląd** (zobacz w **Tematach pomocy**).

## Mieszanie komórek

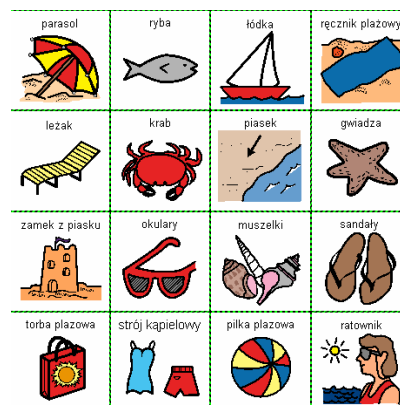
Zawartość (symbole, tekst, linie) oraz wygląd (kolor komórki, grubość oraz kolor obramowania itp.) kilku komórek jednocześnie można w prosty sposób przemieszczać wybierając z menu **Edycja** komendę **Pomieszaj zawartość komórek**.



Przy pomocy **Narzędzia Wskaźnik** zaznacz grupę komórek, których zawartość chcesz pomieszać.

| Edycja                             | Widok | Tekst  | Komórki dynamiczne |
|------------------------------------|-------|--------|--------------------|
| Cofnij Komórka Tasuj Ctrl+Z        |       |        |                    |
| Wyrnij                             |       | Ctrl+X |                    |
| Kopij                              |       | Ctrl+C |                    |
| Wklej                              |       | Ctrl+V |                    |
| Usuń                               |       | Delete |                    |
| Wyczyść                            |       |        |                    |
| Zaznacz wszystko                   |       | Ctrl+A |                    |
| Zaznacz grupę                      |       |        |                    |
| Zamień zawartość komórek           |       |        |                    |
| <b>Pomieszaj zawartość komórek</b> |       |        |                    |
| Edytuj akcje tablic                |       |        |                    |
| Edytuj Makra                       |       |        |                    |
| Uruchom kreator tablic             |       |        |                    |
| Właściwości symbolizowania         |       |        |                    |

Wybierz **Edycja>Pomieszaj zawartość komórek**.



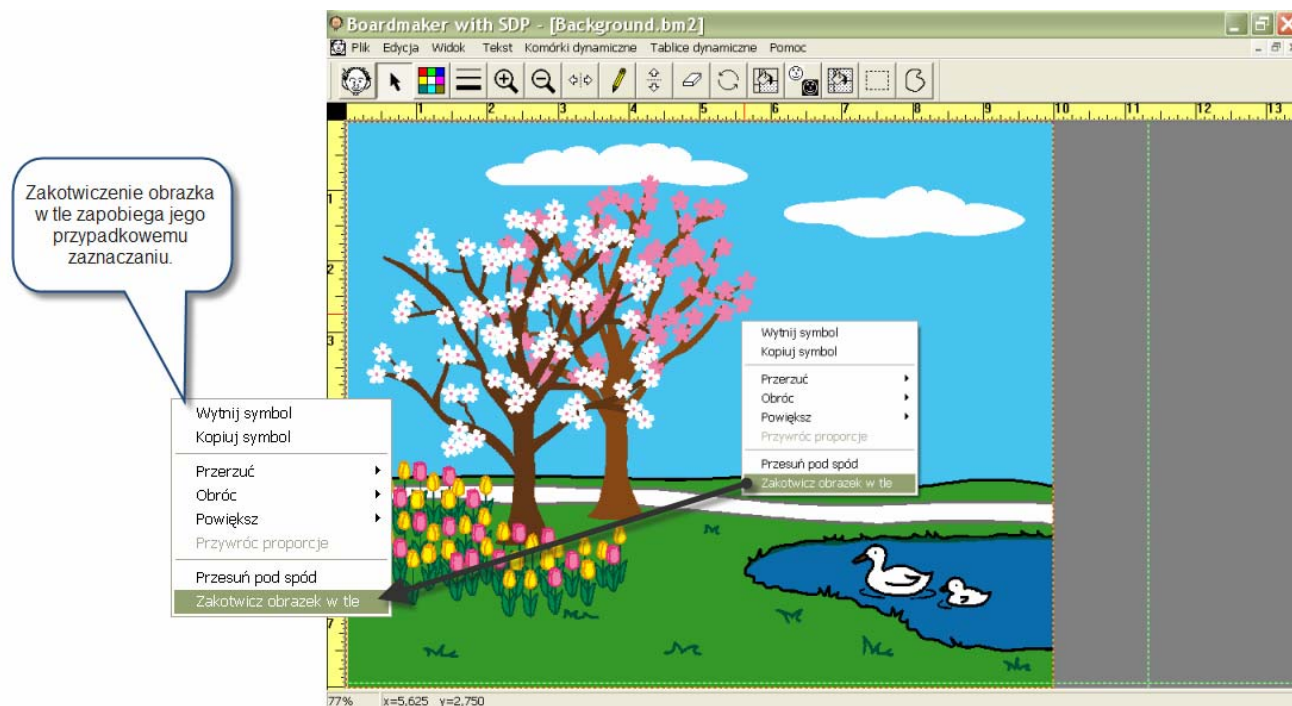
Zawartość wszystkich zaznaczonych komórek będzie pomieszana losowo.

**Uwaga:** Tak jak w przypadku funkcji **Zamień zawartość komórek**, pomieszane komórki mogą być różnej wielkości. Ich elementy zostaną odpowiednio wyskalowane.

**Uwaga:** W Boardmaker with Speaking Dynamically Pro wszystkie akcje przypisane do komórek zostaną również pomieszane.

## Zakotwiczanie obrazów oraz symboli w tle

Przypadkowe wybranie grafiki tła podczas projektowania tablicy zawierającej tło może okazać się niepożądane. Aby zapobiec takiemu przypadkowemu wybieraniu kliknij prawym przyciskiem myszy obrazek tła i z menu kontekstowego wybierz **Zakotwicz obrazek w tle**.



Po wybraniu tej właściwości nie jest możliwe zaznaczenie obrazka tła za pomocą lewego przycisku myszy. Aby przywrócić możliwość zaznaczania obrazka kliknij prawym przyciskiem myszy na nim i odznacz opcję **Zakotwicz obrazek w tle**.

# Rozdział 7

## Praca z narzędziami do rysowania

### Streszczenie Rozdziału

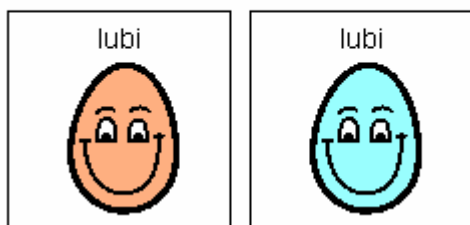


Program zawiera zestaw narzędzi do rysowania, które umożliwiają zmianę wyglądu zaznaczonego symbolu. Można w prosty sposób dodawać linię, zmieniać kolor powierzchni, wymazać część symbolu itp.

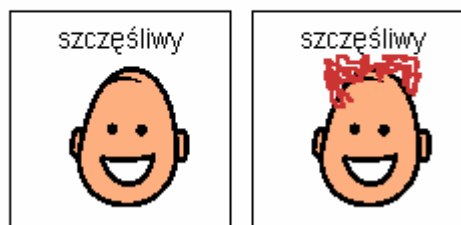
W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Narzędzia rysowania w zarysie
- Przezroczystość koloru
- Narzędzie Ołówek
- Narzędzie Kolor
- Narzędzie Wypełnij
- Narzędzie Odwróć
- Narzędzi Obróć
- Ważne informacje dotyczące narzędzi do rysowania
- Narzędzie Wskaźnik
- Narzędzie Wymaż
- Narzędzie Grubość
- Narzędzie Wypełnij wszystko
- Narzędzie Przerzuć poziomo oraz Narzędzie Przerzuć pionowo

#### Zmiana koloru symbolu.



#### Rysowanie na symbolu.



## Narzędzia rysowania w zarysie



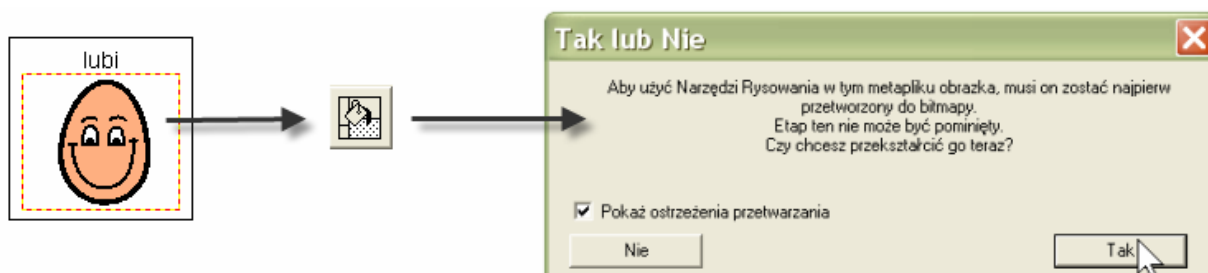
- |                               |                                 |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. Narzędzie Wskaźnik         | 9. Narzędzie Wymaż              |
| 2. Narzędzie Kolor            | 10. Narzędzie Obróć             |
| 3. Narzędzie Grubość          | 11. Narzędzie Wypełnij          |
| 4. Narzędzie Powiększ         | 12. Narzędzie Odwróć            |
| 5. Narzędzie Pomniejsz        | 13. Narzędzie Wypełnij wszystko |
| 6. Narzędzie Przerzuć poziomo | 14. Narzędzie Ramka             |
| 7. Narzędzie Ołówek           | 15. Narzędzie Lasso             |
| 8. Narzędzie Przerzuć pionowo |                                 |

**Uwaga:** Narzędzia do rysowania pojawią się po zaznaczeniu symbolu za pomocą **Narzędzia Wskaźnik**.

## Ważne Informacje dotyczące narzędzi do rysowania

### Konwersja do formatu bitmapy

Biblioteka symboli zawiera metapliki (skalowane liniowo rysunki), które nie mogą być bezpośrednio edytowane. Zanim możliwe będzie użycie Narzędzi do rysowania symbole muszą być przekonwertowane do formatu bitmapy.

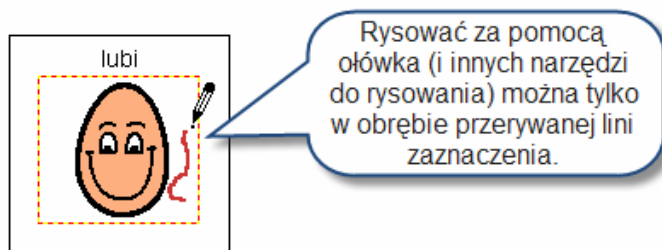


**Uwaga:** Przekształcony do formatu bitmapy symbol traci na jakości wydruku. Linie krzywe w przekonwertowanym symbolu nie będą drukowane jako linie gładkie lecz jako „postrzępione”.

Gdy pierwszy raz wybrane zostanie narzędzie rysowania pojawi się okno dialogowe (takie jak powyżej). Kliknij **OK** aby przekonwertować symbol do postaci bitmapy i móc rozpocząć jego edycję.

### Ograniczony obszar rysowania

Dookoła wybranego symbolu pojawia się ramka zaznaczona przerywaną linią. Ramka ta wyznacza obszar, na którym można używać narzędzi rysowania.



## Przezroczystość koloru

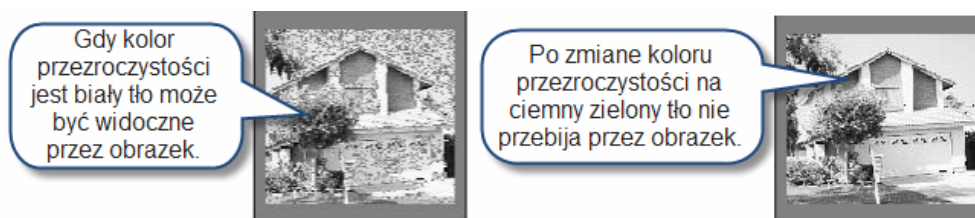
### Przezroczystość symbolu

W przekształconym do postaci bitmapy symbolu (za pomocą narzędzi rysowania), dowolna zaznaczona część symbolu, która jest biała stanie się przezroczysta w stosunku do tła. Jeżeli wybierzesz **Narzędzie Kolor**, przed wyborem **Narzędzia Ołówek**, **Narzędzia Wypełnij** lub **Narzędzia Wypełnij wszystko** możesz zmienić kolor przezroczysty. Zazwyczaj pozostawiany jest biały jako kolor przezroczystości.



### Przezroczystość Importowanego obrazka

Podczas importowania obrazków do aplikacji konieczna może okazać się zmiana przezroczystości koloru obrazka. Jeżeli część importowanego obrazka jest biała (przezroczystość koloru) tło będzie widoczne poprzez obrazek. Aby to skorygować wybierz inny kolor przezroczystości. Najpierw zaznacz obrazek a następnie za pomocą **Narzędzia Kolor** wybierz ciemny kolor.



**Wskazówka:** Jeżeli importowany obrazek nie ma mieć tła pomaluj niechciane części obrazka za pomocą przezroczystego koloru.



## Narzędzie Wskaźnik

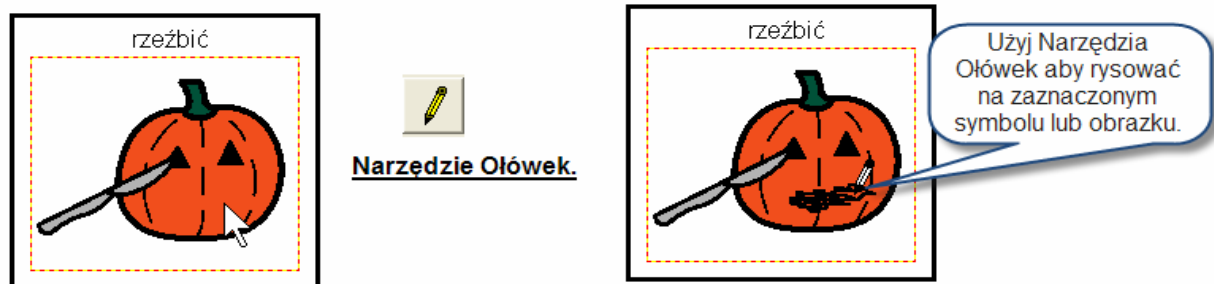
**Narzędzie Wskaźnik** używane jest do zaznaczania, oraz przenoszenia symboli, tekstu, komórek. Po kliknięciu na obrazek za pomocą **Narzędzia Wskaźnik** zamiast standardowego paska narzędzi pojawi się paleta narzędzi do rysowania.

Podwójne kliknięcie za pomocą **Narzędzia Wskaźnik** (lub pojedyncze kliknięcie (jeżeli obrazek jest już zaznaczony)) przywraca standardowy pasek narzędzi.



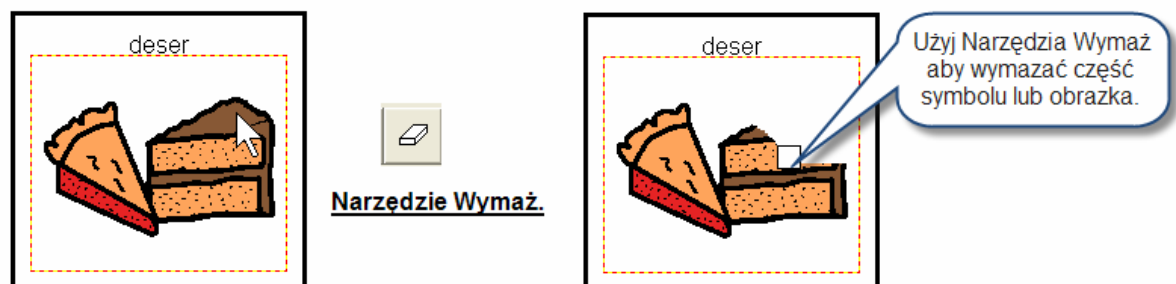
## Narzędzie Ołówek

**Narzędzie Ołówek** używane jest do rysowania na zaznaczonym obrazku lub symbolu. Przed użyciem **Narzędzia Ołówek** użyj **Narzędzi Kolor** oraz **grubość** aby określić kolor oraz grubość linii.



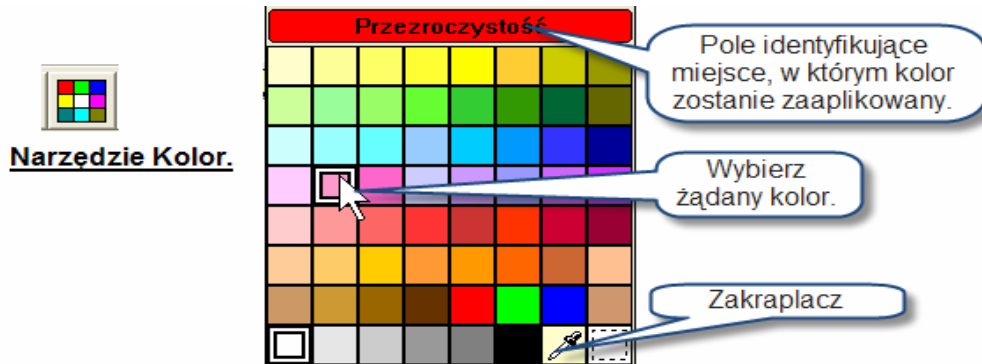
## Narzędzie Wymaż

**Narzędzie Wymazywania** używane jest do wymazywania części zaznaczonego obrazka lub symbolu. Użyj **Narzędzia Grubość** aby zmienić grubość **Narzędzia Wymaż**.



## Narzędzie Kolor

**Narzędzie Kolor** używane jest do wyświetlania palety kolorów. Zmienia ono kolor używany przez wybrane narzędzie rysowania. Jeżeli wybierzesz **Narzędzie Kolor** przed wybraniem **Narzędzia Ołówek**, **Narzędzia Wypełnij** lub **Narzędzia Wypełnij wszystko** kolor, który zaznaczysz stanie się nowym kolorem przezroczystości. Zobacz w części *Kolor Przezroczystości*.



**Wskazówka:** Aby ustawić kolor dla wybranego narzędzia na inny niż na palecie kolorów użyj zakraplacza a następnie kliknij na którykolwiek z kolorów na tablicy.

## Narzędzie Grubość

**Narzędzie Grubość** umożliwia wyświetlenie palety pogrubienia. Dotyczy ono tylko **Narzędzi Ołówek** oraz **Wymaż**.



## Narzędzie Wypełnij

**Narzędzie Wypełnij** umożliwia wypełnienie zaznaczonego fragmentu obrazka lub symbolu wybranym kolorem. Kolor przepłynie przez tą część symbolu do momentu zetknięcia się z kolorami obok.



**Uwaga:** Aby uniknąć przypadkowej zmiany przezroczystości koloru wybierz **Narzędzie Wypełnij** przed wyborem koloru z palety kolorów. (Zobacz w części *Przezroczystość koloru*).

## Narzędzie Wypełnij wszystko

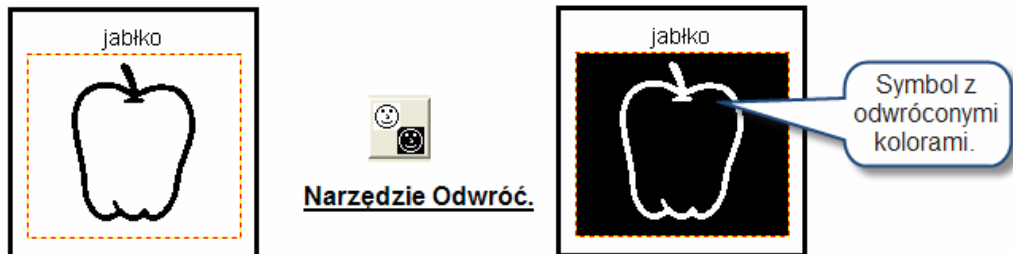
**Narzędzie Wypełnij wszystko** powoduje zastąpienie koloru wszystkich elementów symbolu wybranym kolorem.



**Uwaga:** Aby uniknąć przypadkowej zmiany przezroczystości koloru wybierz **Narzędzie Wypełnij wszystko** przed wyborem koloru z palety kolorów. (Zobacz w części *Przezroczystość koloru*).

## Narzędzie Odwróć

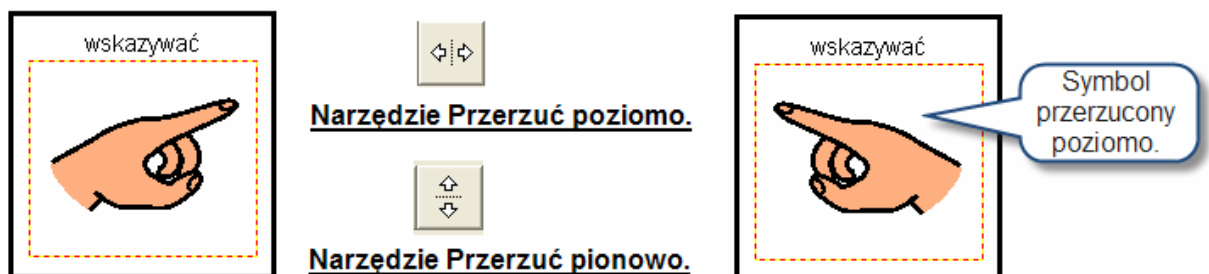
**Narzędzie Odwróć** służy do odwracania kolorów zaznaczonego obrazka lub symbolu. Narzędzie to jest użyteczne tylko dla symboli czarno-białych.



## Narzędzie Przerzuć poziomo oraz Narzędzie Przerzuć pionowo

**Narzędzie Przerzuć pionowo** oraz **Narzędzie Przerzuć poziomo** umożliwiają odwrócenie obrazka wzdłuż wybranej osi.

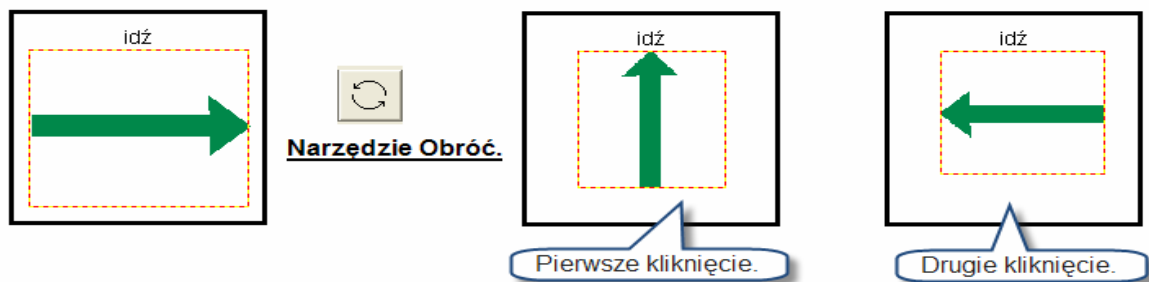
**Wskazówka:** Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy na symbol i z menu kontekstowego wybrać opcję Przerzuć a następnie opcję przierzucania poziomo lub pionowo.



## Narzędzie Obróć

**Narzędzie Obróć** służy do odwracania zaznaczonego obrazka lub symbolu o 90 stopni w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

**Wskazówka:** Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy na symbol, z menu kontekstowego wybrać **Obróć** a następnie odpowiednią opcję obracania.



**Uwaga:** W większości przypadków po odwróceniu symbolu konieczne będzie dostosowanie jego położenia w komórce.

# Rozdział 8

## Dodawanie nowych symboli lub zdjęć do Wyszukiwarki symboli

### Streszczenie rozdziału



Podczas tworzenia tablic nie jesteś ograniczony tylko do korzystania z PCS. Możesz kopiować, wklejać lub importować obrazki, clipart, zeskanowane lub cyfrowe zdjęcia bezpośrednio do Wyszukiwarki symboli. Dodanej do Wyszukiwarki symboli grafice należy przypisać nazwę oraz kategorię, aby w przyszłości możliwe było jej szybkie wyszukanie.

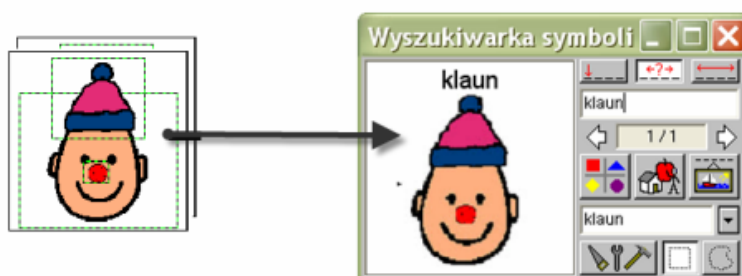
W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Importowanie zapisanych obrazków lub grafiki
- Nazywanie i kategoryzowanie nowych symboli
- Organizacja biblioteki
- Przeciąganie i upuszczanie grafiki na tło tablicy
- Przeciąganie grafiki do Wyszukiwarki symboli
- Kopiowanie nowego symbolu z komórki
- Usuwanie symboli użytkownika
- Dodawanie grafiki metodą „przeciągnij i upuść”
- Dodawanie grafiki z przeglądarki internetowej metodą „przeciągnij i upuść”
- Przeciąganie do Wyszukiwarki symboli kilku obrazków jednocześnie

Obrazki/zdjęcia z różnych źródeł mogą w prosty sposób być importowane do Wyszukiwarki symboli.



Symbol stworzony z elementów innych symboli.

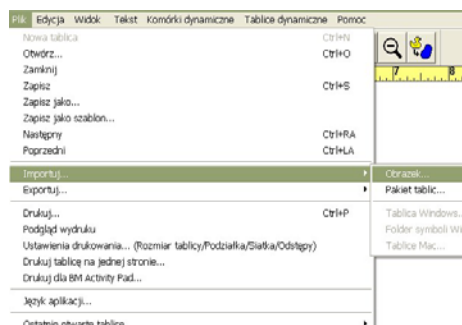


## Importowanie zapisanych obrazków lub grafiki

Jeżeli tworząc tablice zamierzasz używać zdjęć lub clipart'ów powinieneś je importować do Wyszukiwarki symboli, gdzie będzie można je w przyszłości łatwo odnaleźć. Jeżeli importujesz zdjęcie bezpośrednio do komórki konieczne będzie jego ponowne importowanie lub skopiowanie z komórki za każdym razem gdy będziesz chciał użyć tego zdjęcia.

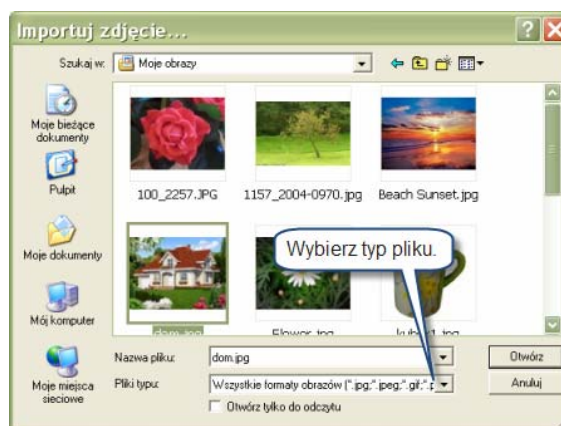
Gdy Wyszukiwarka symboli jest widoczna  
wybierz **Plik>Importuj>Obrazek**.

**1 Uwaga:** Menu **Plik** jest aktywne nawet gdy widoczne jest jako szare.

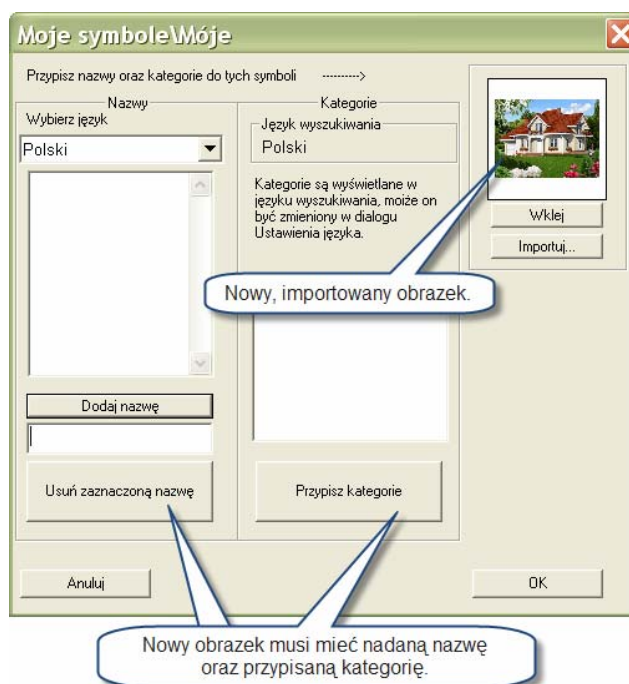


Wyszukaj oraz otwórz plik zdjęć lub clipat'ów.

Importować można każdy plik w następującym formacie: bitmapy, rozszerzony metaplik, metaplik Windows, JPEG, GIF, PNG, PICT, oraz TIFF.



Importowana grafika pojawi się w oknie dialogowym **Moje symbole** gdzie można ją nazwać oraz skategoryzować. Zobacz w części *Nazywanie i kategoryzowanie nowych symboli*.



## Kopiowanie nowego symbolu z komórki

Te instrukcje odnoszą się do kopiowania symbolu z komórki wewnątrz aplikacji. Jednak podstawowe kroki można również wykorzystać podczas kopiowania z innej aplikacji.

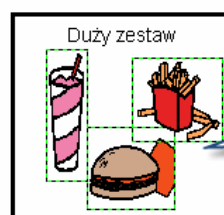
Stworzone lub zmodyfikowane w komórce symbole mogą być kopiowane do Wyszukiwarki symboli i zapisywane w celu ich użycia w przyszłości.



Nowy symbol powstał w wyniku połączenia elementów kilku innych symboli.

Zaznacz symbol, który chcesz zapisać. Jeżeli składa się on z kilku symboli pamiętaj, aby zaznaczyć wszystkie elementy.

**Uwaga:** Nie zaznaczaj nazwy symbolu.



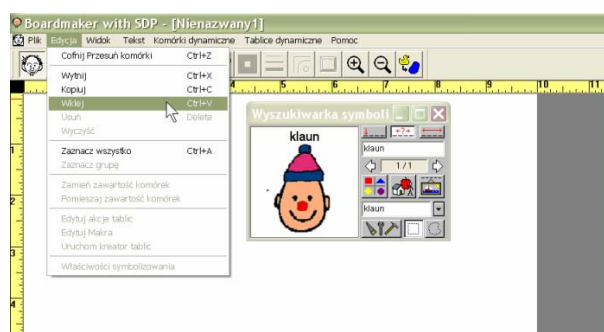
Aby zaznaczyć kilka symboli przytrzymaj klawisz **Shift** podczas klikania.

Wybierz **Edycja>Kopiuj**.

Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy, na któryś z zaznaczonych elementów i z menu kontekstowego wybrać **Kopiuj** symbol.



Wybierz **Narzędzie Wyszukiwarka symboli**, a następnie **Edycja>Wklej**.



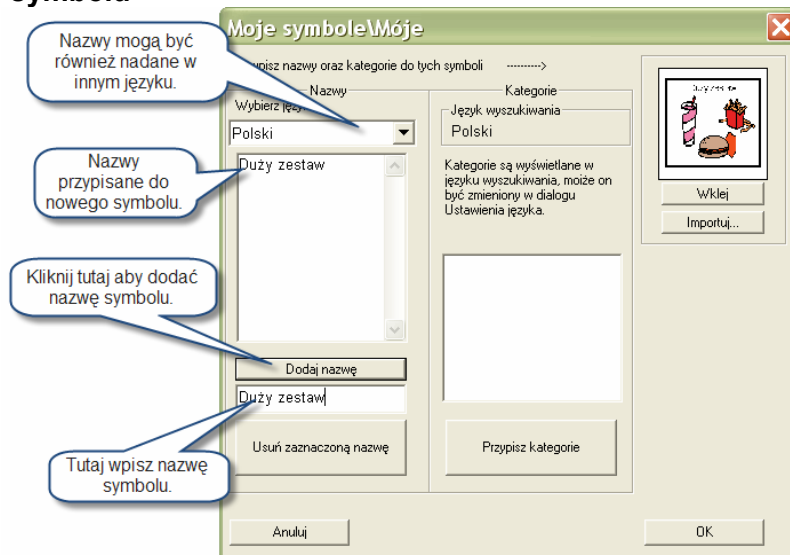
**Uwaga:** Podczas kopiowania z komórki symbole przekształcane są do bitmapy, tracą wówczas na jakości wydruku.

Wklejony symbol pojawia się w oknie dialogowym **Moje symbole** gdzie możesz go nazwać oraz przypisać do niego kategorię. Aby kontynuować kopiowanie rozszę postępować zgodnie z instrukcjami z następnej części *Nazywanie i kategoryzowanie nowych symboli*.

## Nazywanie i kategoryzowanie nowych symboli

Po skopiowaniu symbolu do Wyszukiwarki symboli należy mu nadać nazwę oraz przypisać kategorię.

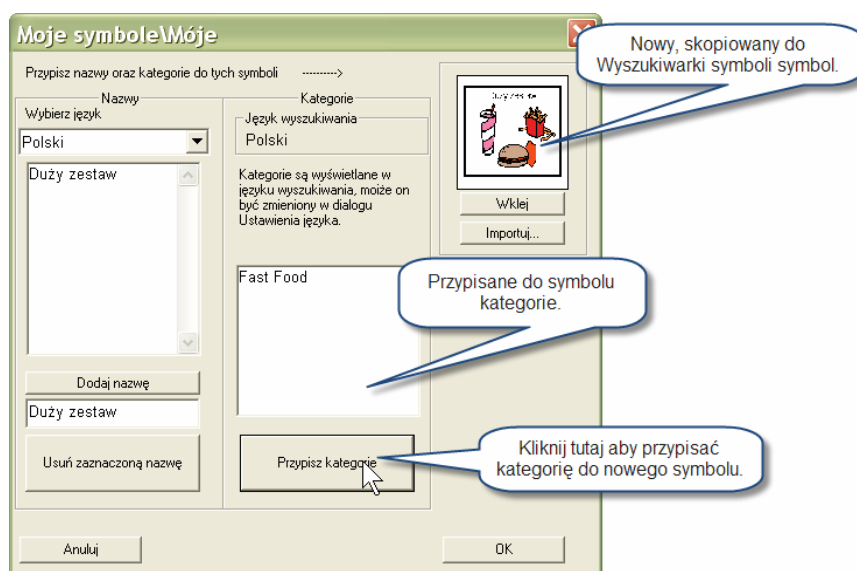
### Nazywanie symbolu



W odpowiednim polu wpisz nazwę dla nowego symbolu, a następnie kliknij przycisk **Dodaj nazwę**. Do symbolu można również dodać alternatywne nazwy.

**Wskazówka:** Jeżeli pracujesz w kilku językach możesz dodać nazwy symboli dla każdego języka wybierając język z rozwijanej listy **Wybierz język**.

### Kategoryzowanie symbolu



Kliknij przycisk **Przypisz kategorię**. W oknie, które się pojawi zaznacz kategorię dla nowego symbolu.

**Uwaga:** Przypisane kategorie będą odnosić się do wszystkich języków w jakich pracujesz a nie tylko aktualnego.

## Usuwanie symboli użytkownika

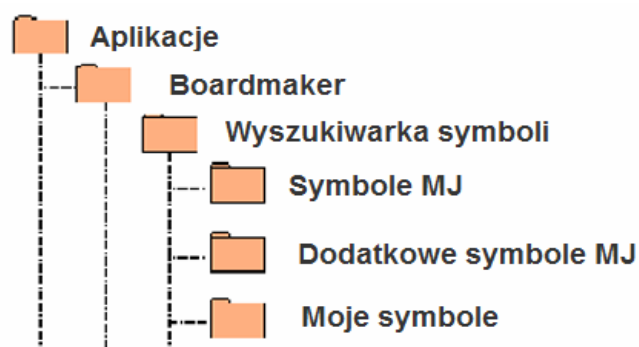
Usunąć można tylko te symbole, które zostały dodane do Wyszukiwarki symboli. Symbole oraz obrazy użytkownika zapisane są w bibliotece **Moje.pc2**, znajdującej się w folderze **Moje symbole**. Nie można usunąć żadnego symbolu, który jest częścią standardowej biblioteki PCS dostarczanej z Boardmaker'em lub nie jest zapisany w bibliotece folderu **Moje symbole**.

Aby usunąć wyświetlany obecnie symbol lub obrazek kliknij w oknie podglądu symbolu oraz wciśnij **Ctrl+X** lub wybierz **Edycja>Wytnij**.

W części *Organizacja biblioteki* znaleźć można więcej informacji na temat biblioteki **Moje.pc2**.

## Organizacja biblioteki

Biblioteki symboli zapisane są w folderze symboli w programie. Istnieją trzy oddzielne foldery dla bibliotek symboli: **Symbole MJ**, **Dodatkowe symbole MJ** oraz **Moje symbole**.



Dodane do Wyszukiwarki symbole zapisywane są w bibliotece **Moje.pc2** przechowywanej w folderze **Moje symbole**. Możesz dzielić się bibliotekami symboli z innymi użytkownikami Boardmaker'a przenosząc bibliotekę **Moje.pc2** do folderu **Moje symbole** na innym komputerze.

**Uwaga:** Możesz również zmienić nazwę przenoszanej biblioteki **Moje.pc2**, aby nie zastąpiła ona symboli innego użytkownika przechowywanych w jego bibliotece o takiej samej nazwie. Jeżeli twój komputer jest ustawiony tak, że nie wyświetla rozszerzeń **pc2**, nie dodawaj tego rozszerzenia podczas zmiany nazwy pliku.

**Wskazówka:** Po zamknięciu programu, zmianie nazwy folderu **Moje.pc2**, oraz czasowemu przeniesieniu go z folderu **Moje symbole** możesz stworzyć dodatkową bibliotekę użytkownika. Ułatwi to dzielenie się poszczególnymi symbolami z innymi użytkownikami. Po czasowym usunięciu z folderu **Moje symbole** biblioteki **Moje.pc2** o zmienionej nazwie, program stworzy nową bibliotekę **Moje.pc2** gdy tylko dodany zostanie pierwszy symbol. Po stworzeniu nowej biblioteki **Moje.pc2** możesz zamknąć program oraz przenieść pierwotną bibliotekę **Moje.pc2** o zmienionej nazwie do folderu. Teraz możliwe jest dodawanie symboli do obu bibliotek użytkownika. Symbole w bibliotekach użytkownika wklejane są przed aktualnie wyświetlany symbol przez **Wyszukiwarkę symboli**.

## Dodawanie grafiki metodą „przeciągnij i upuść”

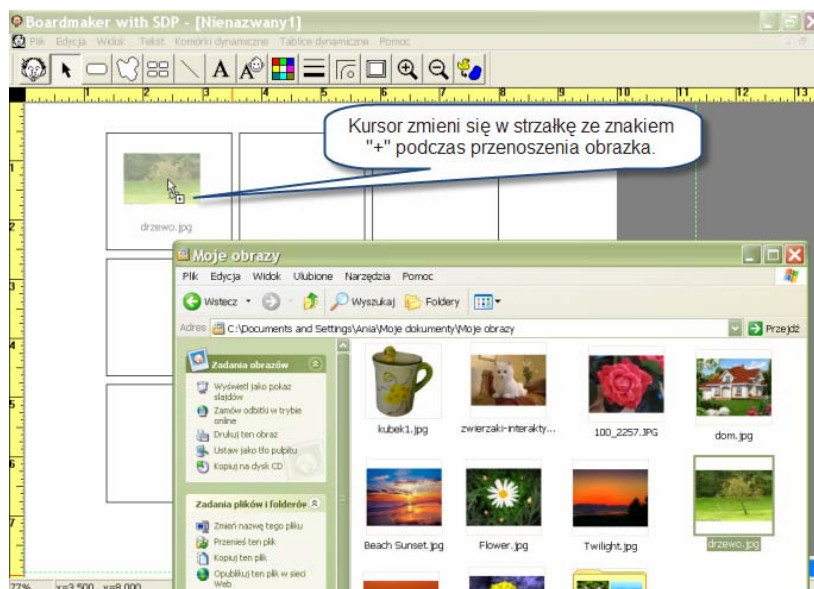
Obrazy zapisane na komputerze lub znalezione w innej aplikacji mogą być w prosty sposób importowane do komórki lub tablicy metodą „przeciągnij i upuść”. Aplikacje, które wspierają tą metodę to między innymi: przeglądarki Windows Explorer, Internet Explorer, Firefox a także aplikacje Word, Outlook.

Przy aktywnej w tle aplikacji wyszukaj na komputerze obraz.

1



Kliknij na obraz, przeciągnij go do komórki i upuść.



**Uwaga:** W powyższym przykładzie okno z wyszukanymi obrazami znajduje się na wierzchu okna program Boardmaker. Dzięki temu przeciąganie i upuszczanie obrazów jest bardzo proste. Jeżeli okno z wyszukaną grafiką (lub jakiekolwiek okno w którym znajduje się grafika) wypełnia cały ekran lub przesłania komórkę docelową przeciągnij grafikę na zakładkę Boardmaker w pasku narzędzi systemu Windows (tak jak jest to pokazane poniżej). Spowoduje to wyświetlenie okna aplikacji dzięki czemu obraz może być upuszczony do żądanej komórki.



Po upuszczeniu obrazek zostanie wyświetlony na wierzchu komórki. Nazwa fliku obrazka stanie się etykietą komórki. Położenie tej etykiety (pod lub nad symbolem) uzależnione jest od ustawień Wyszukiwarki symboli.

Jeżeli etykieta dodanego do komórki obrazka nie jest odpowiednia, może ona być zmieniona przy pomocy **Narzędzia Tekst**, lub może być pominięta podczas procesu przenoszenia poprzez przytrzymanie klawisza **Alt** podczas upuszczania obrazka w komórce.



Przeciągnij i upuść obraz, jego nazwa stanie się etykietą symbolu.

Położenie, rozmiar i styl czcionki etykiety będą zależały od ustawień Wyszukiwarki symboli.



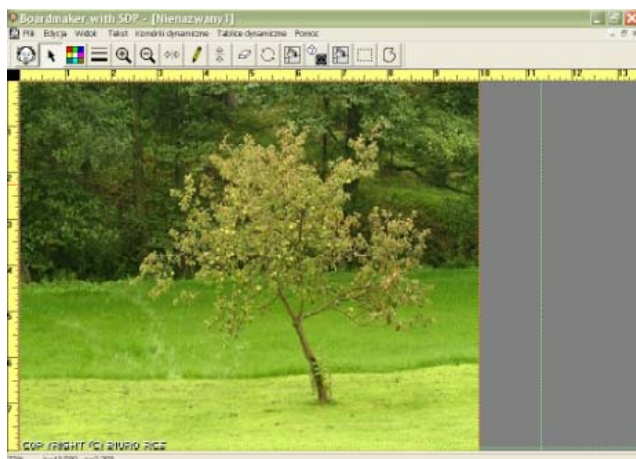
Przytrzymaj klawisz **Alt** podczas upuszczania obrazu aby etykieta nie była widoczna.

**Wskazówka:** Jeżeli w dialogu Wyszukiwarki symboli wybierzesz opcję **Brak etykiet**, będą one automatycznie omijane podczas procesu przenoszenia i upuszczania. Dzięki czemu nie jest konieczne przytrzymywanie klawisza **Alt**.

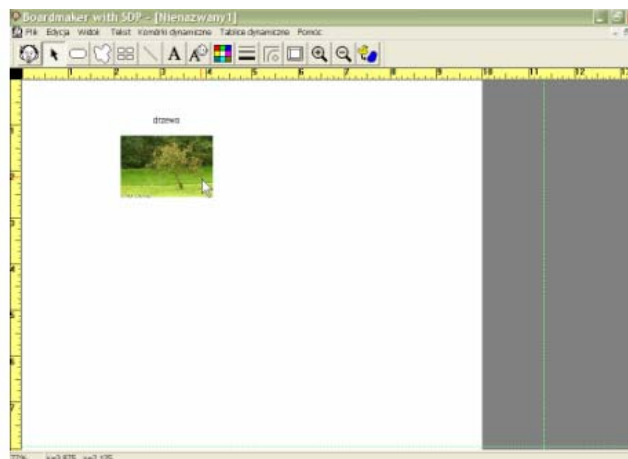
## Przeciąganie i upuszczanie grafiki na tło tablicy

Za pomocą opisanej powyżej metody „przeciągnij i upuść” grafika może być również importowana na tło tablicy. Zobacz w części *Dodawanie symboli metodą „przeciągnij i upuść”*.

Domyślnie po umieszczeniu obrazka w tle, program wyskaluje go tak aby pasował rozmiarem do wielkości tła, jeśli inny obrazek nie jest już umieszczony w tle. Obrazek będzie wyskalowany z zachowaniem jego proporcji. Każdy kolejny obrazek umieszczony na tablicy zostanie wyskalowany do komórki o rozmiarach 2 cali. Nazwa pliku widoczna będzie jako nazwa obrazka.



Pierwszy, upuszczony na tło tablicy obraz zostanie tak wyskalowany aby wypełniał całą tablicę.



Przytrzymanie klawisza **Ctrl** podczas upuszczania obrazu na tło spowoduje jego wyskalowanie do komórki o rozmiarach 2"x2". Nazwa pliku będzie etykietą komórki.

**Wskazówka:** Przytrzymaj klawisz **Ctrl** podczas upuszczania obrazka na tło, aby zapowiedz jego skalowaniu do rozmiarów tablicy.

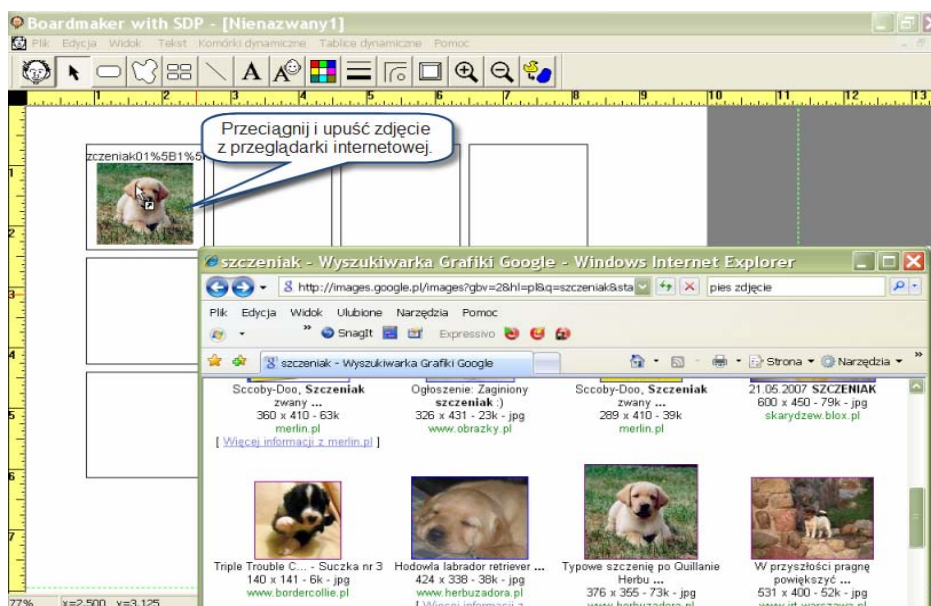
**Wskazówka:** Przytrzymaj klawisze **Ctrl + Alt**, aby pominąć etykietę.

**Wskazówka:** Przytrzymaj klawisz **Shift** podczas umieszczania obrazka w tle, aby zachować pierwotną rozdzielczość obrazka. Przytrzymaj klawisze **Shift + Alt**, aby zachować pierwotną rozdzielczość z pominięciem etykiety.

**Uwaga:** Niezależnie od tego jak wyskalowany jest obrazek, możesz zmienić jego wielkość przeciągając jego boki.

## Dodawanie grafiki z przeglądarki internetowej metodą „przeciągnij i upuść”

Używanie grafiki z przeglądarki internetowej jest popularną metodą urozmaicenia wyglądu tablic. Obrazki z przeglądarki internetowej można przenosić metodą „przeciągnij i upuść” opisaną w powyższej części *Dodawanie grafiki metodą „przeciągnij i upuść”*. Tak samo jak w przypadku obrazków zapisanych na komputerze nazwa obrazka wyświetlana jest jako etykieta. Czasami grafika pobierana z przeglądarki internetowej (jak w poniższym przykładzie) nie jest nazwana. Dla takich obrazków aplikacja wyświetli etykietę „nienazwany”. Ułożenie okna przeglądarki internetowej oraz programu, tak aby widoczne były oba okna oraz komórka, którą edytujesz może być trudne. Jeżeli pojawi się taki problem, w celu przeciągnięcia grafiki między oknami aplikacji, postępuj zgodnie z opisaną poniżej instrukcją.



**Wskazówka:** Przytrzymaj klawisz **Alt** podczas umieszczania obrazka, by ominąć jego etykietę.

**Uwaga:** Przeglądarki internetowe różnią się sposobem zapisu i przechowywania grafiki. W związku z tym niektóre mogą nie wspierać metody „przeciągnij i upuść”. W takim przypadku kliknij prawym klawiszem myszy na obrazku w przeglądarce internetowej i z menu kontekstowego wybierz **Kopiuj obrazek do schowka**. Następnie w Boardmakerze kliknij prawym klawiszem myszy na komórce lub tle tablicy i wybierz **Wklej**.

## Przeciąganie grafiki do Wyszukiwarki symboli

1

Metoda „przeciągnij i upuść” może również być wykorzystywana do dodawania grafiki do Wyszukiwarki symboli.

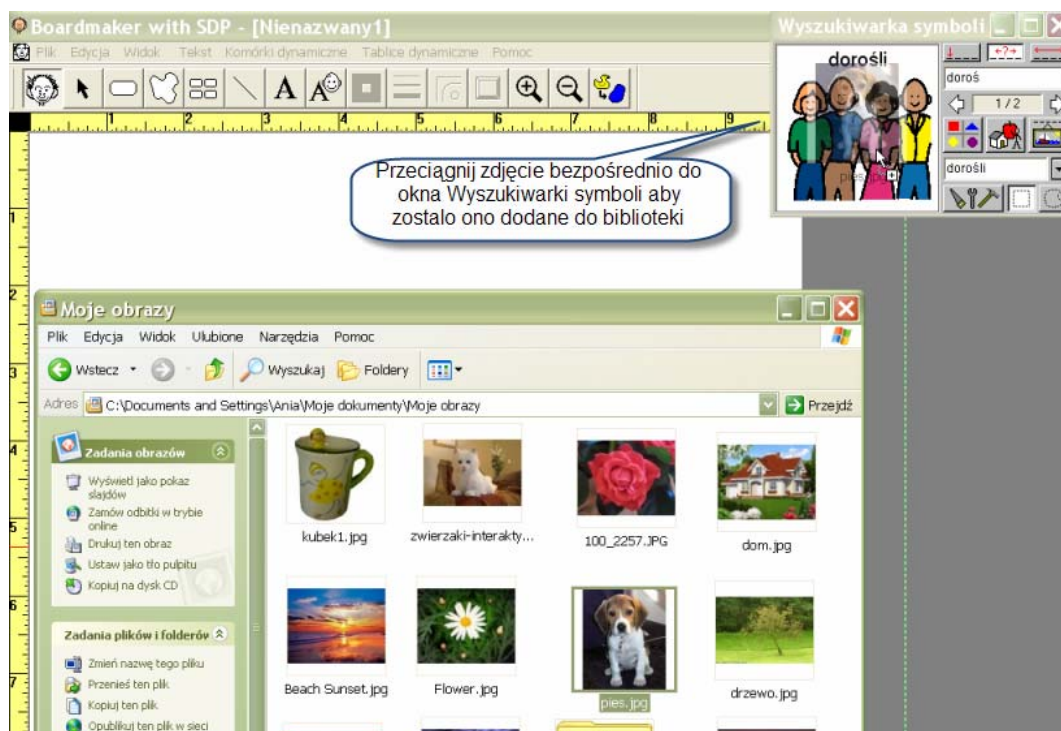
Uaktywnij **Wyszukiwarkę symboli**.



Gdy okno Boardmakera jest aktywne w tle wyszukaj obrazek, który ma być dodany do **Wyszukiwarki symboli**.

Za pomocą **Narzędzia Wskaźnik** kliknij i przeciągnij obrazek do okna wyświetlania symboli w **Wyszukiwarce symboli**.

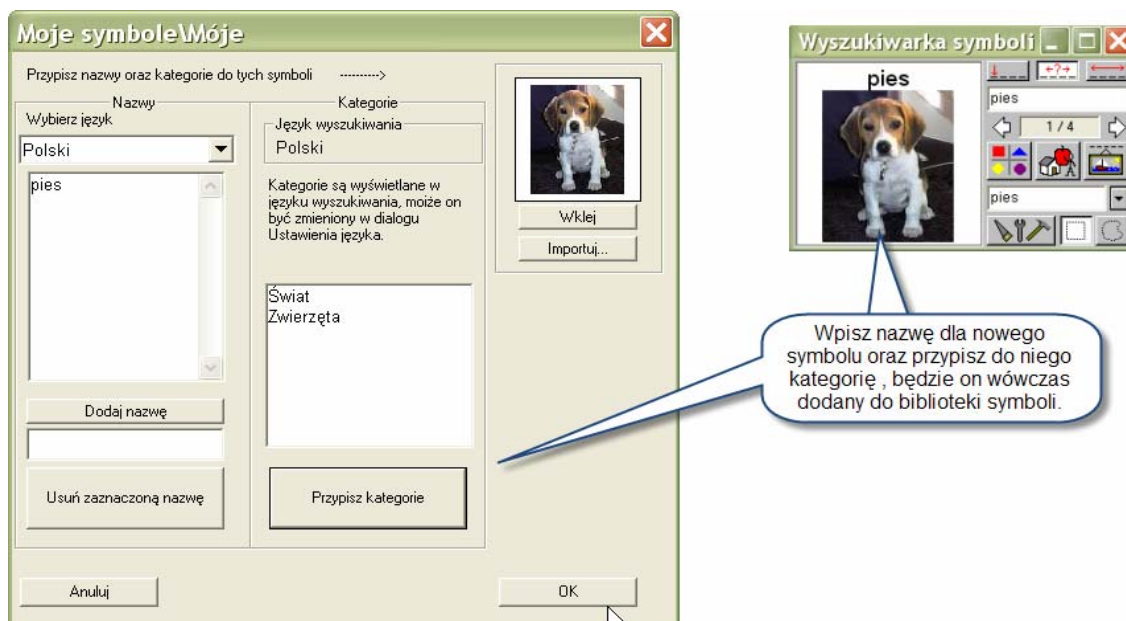
2



**Uwaga:** Upewnij się, że w *Preferencjach* zaznaczona jest opcja *Przeplýwaj nad innymi aplikacjami*. Dzięki tej opcji wyszukiwarka symboli pozostaje aktywna nawet jeśli okno Boardmakera nie jest aktywne. Zobacz w *rozdziale 2 Praca z Wyszukiwarką symboli*.

Wyświetli się okno **Moje symbole/Moje**. Nazwij obrazek oraz przypisz mu kategorię.

Kliknij **OK** aby zatwierdzić.



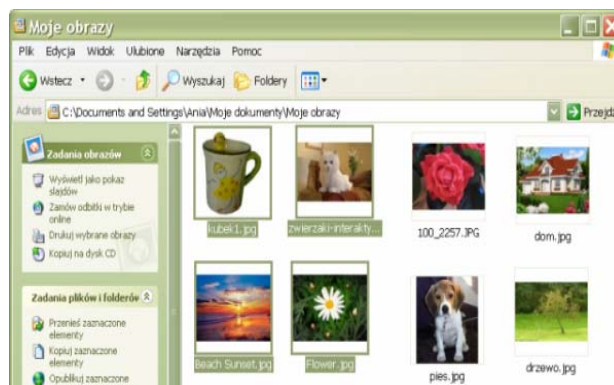
**Uwaga:** Jeśli plik jest nazwany, nazwa ta będzie automatycznie wyświetlona jako nazwa obrazka.

## Przeciąganie do Wyszukiwarki symboli kilku obrazków jednocześnie

Za pomocą metody „przeciągnij i upuść” do Wyszukiwarki symboli może być również dodawane kilka obrazków jednocześnie. Jest to wygodna metoda jeśli chcesz dodać cały folder z grafiką.

Zaznacz żądane zdjęcia.

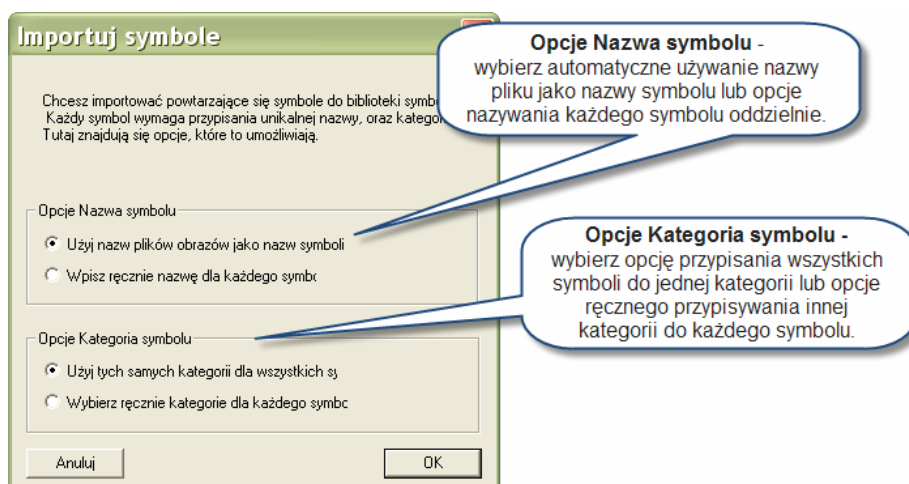
**Uwaga:** Kilka plików jednocześnie może być zaznaczone poprzez przytrzymanie klawisza **Ctrl** oraz kolejne klikanie na pliki, które mają być zaznaczone..



Przeciągnij i upuść zaznaczone zdjęcia w Wyszukiwarce symboli.

**Uwaga:** Upewnij się, że w **Preferencjach** zaznaczona jest opcja **Przeplýwaj nad innymi aplikacjami**. Dzięki tej opcji wyszukiwarka symboli pozostaje aktywna nawet jeśli okno Boardmakera nie jest aktywne.

Wyświetli się okno **Importuj symbole**. Wybierz opcje nazw oraz kategorii importowanych symboli. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w części *Nazywanie i kategoryzowanie nowych symboli*.



**Uwaga:** Pojedyncze symbole, które zostały dodane do **Wyszukiwarki symboli** mogą być usunięte później poprzez wybranie z menu **Edycja>Wytnij** (lub **Ctrl + X**). Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale 2 *Praca z Wyszukiwarką symboli*.

# Rozdział 9

## Przygotowanie tablic do drukowania

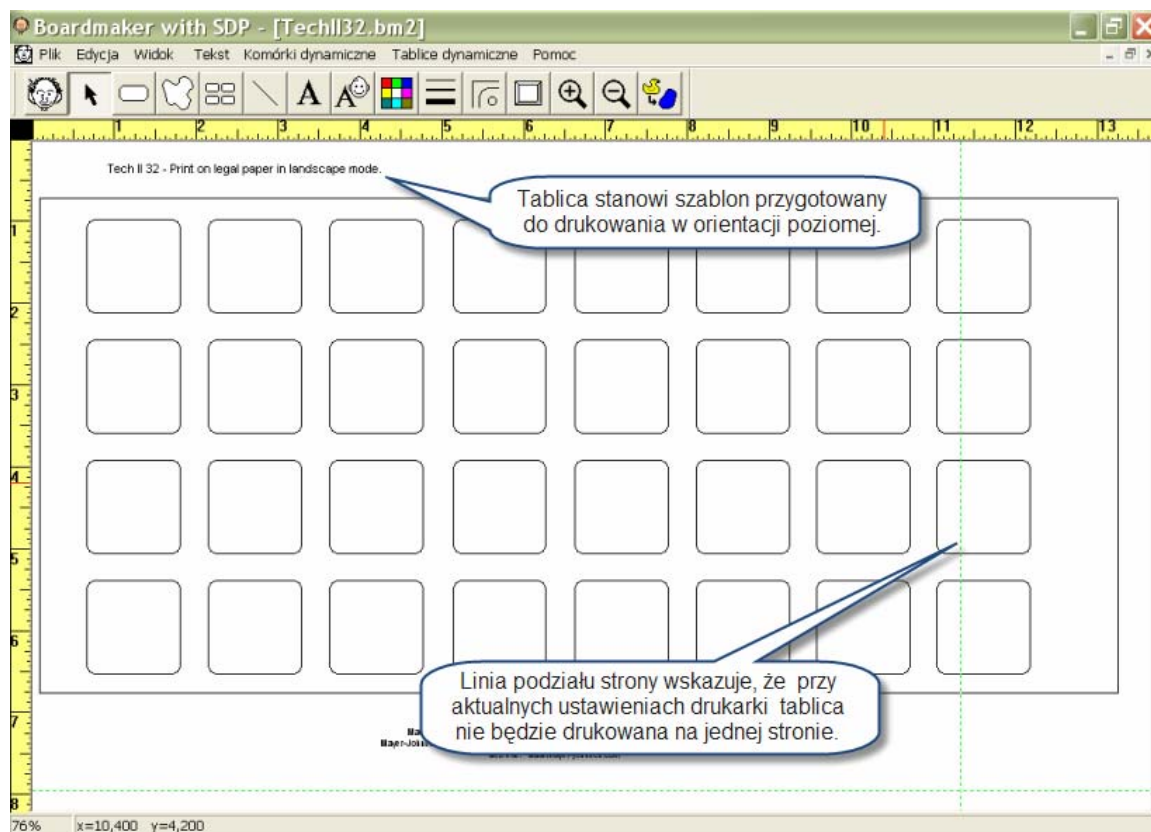
### Streszczenie rozdziału



Boardmaker umożliwia tworzenie zarówno interaktywnych tablic jak i tablic do drukowania. Każda tablica może mieć różny rozmiar oraz orientację strony. Zapoznanie się z możliwościami tworzenia tablic różnego rozmiaru pozwoli ci stworzyć tablice zgodne z oczekiwaniami.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Przed drukowaniem
- Sprawdzanie układu wydruku
- Jakość wydruku
- Korzystanie z opcji Podglądu wydruku
- Drukowanie tablicy na jednej stronie



## Przed drukowaniem

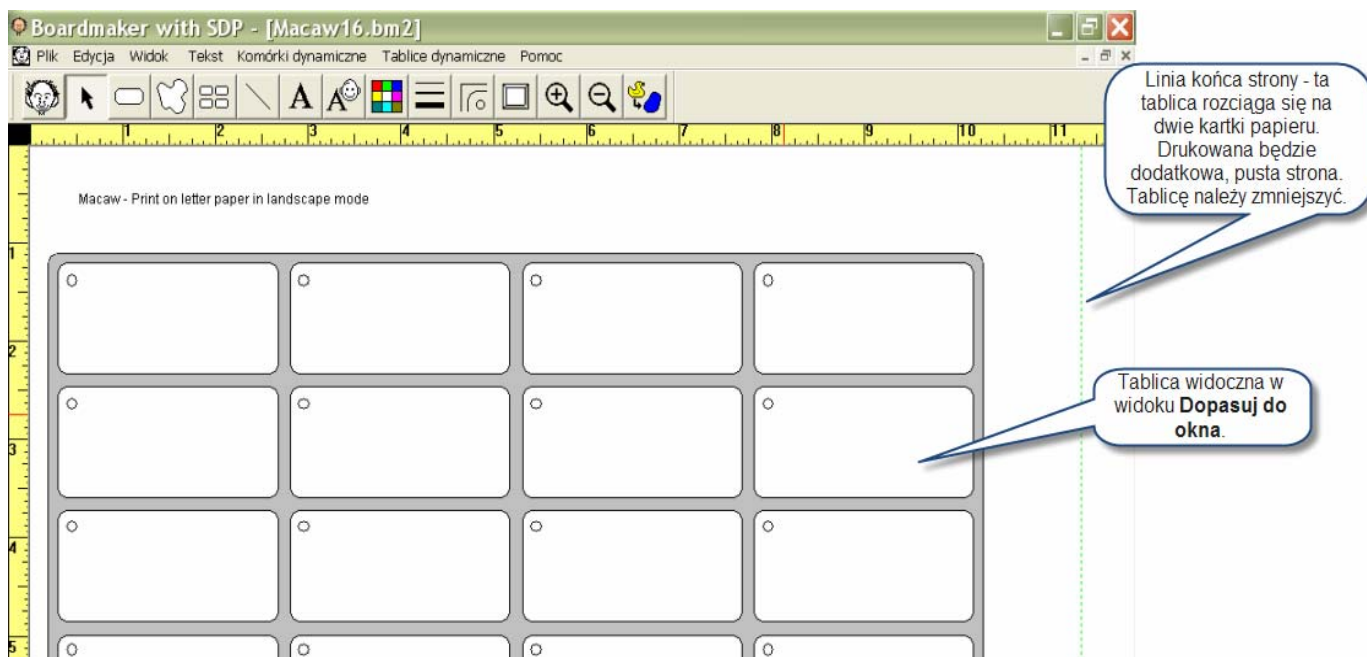
Istnieją setki różnych typów, modeli oraz marek drukarek. Dlatego też tablica drukowana na jednym komputerze może nie być drukowana prawidłowo na innym komputerze. Musi ona wówczas być dostosowana do rodzaju drukarki aby być wydrukowana poprawnie.

Przygotowując tablice do drukowania należy pamiętać o tym że:

- Tablica nie może być wydrukowana na całym arkuszu papieru. Wzdłuż każdej krawędzi kartki należy zostawić margines od  $\frac{1}{4}$  do  $\frac{1}{2}$  cala.
- Margines może być różnie ustawiony w różnych drukarkach. W związku z tym elementy tablicy znajdujące się blisko marginesu mogą nie być wydrukowane na wszystkich drukarkach
- Maksymalna wielkość tablicy to 60" x 60" (150cm x 150cm).
- Tworzone tablice mogą zawierać bogatą grafikę. Ich drukowanie może więc trwać dłużej, szczególnie na komputerach oraz drukarkach starszego typu
- Większość problemów z drukowaniem związana jest ze sterownikami drukarki. Upewnij się, że posiadasz zainstalowane najnowsze sterowniki (uaktualnienia zamieszczane są przez większość producentów na stronach internetowych).

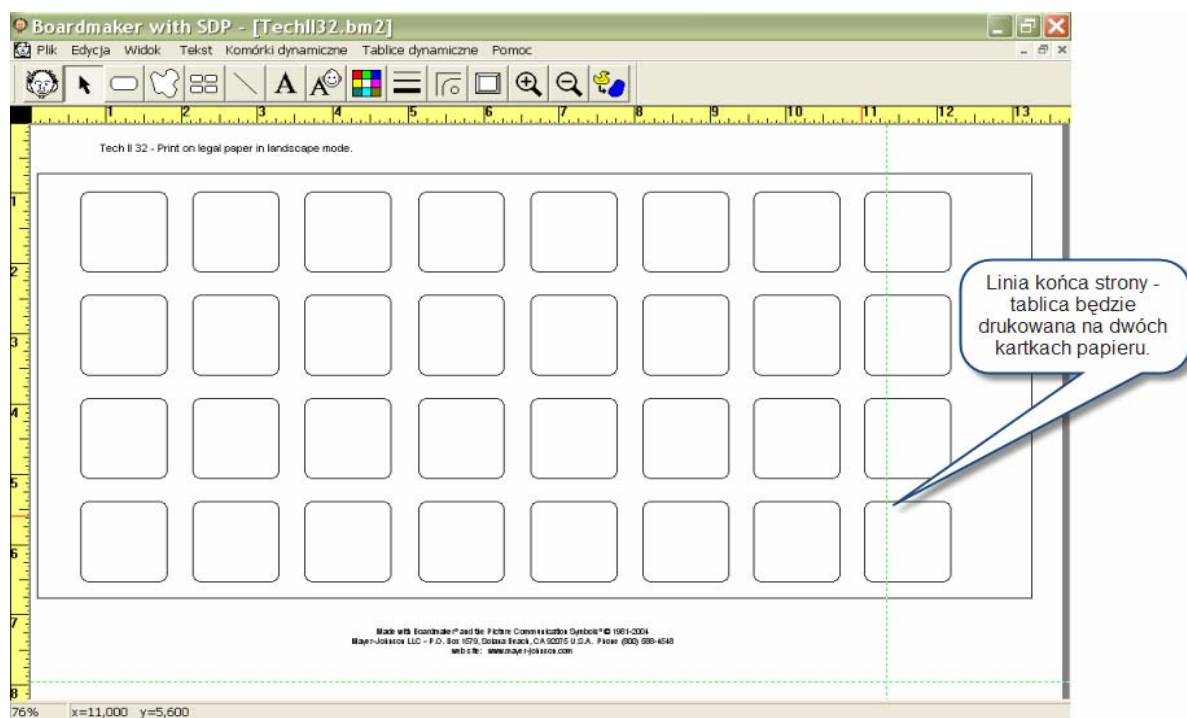
## Sprawdzanie układu wydruku

Przed wydrukowaniem tablicy sprawdź widok **Dopasuj do okna** (domyślnie). Najprawdopodobniej będziesz chciał aby tablica mieściła się na pojedynczej kartce papieru przy aktualnym rozmiarze oraz orientacji strony. Podział strony wydruku zaznaczony jest zieloną przerywaną linią.



Jeżeli linia podziału strony wydruku przebiega przez środek tablicy tak jak jest to pokazane powyżej tablica nie ma właściwego rozmiaru papieru oraz orientacji strony. Taka tablica zostanie wydrukowana na dwóch oddzielnych kartkach papieru. Konieczne będzie dostosowanie rozmiaru tablicy tak aby po wydrukowaniu mieściła się na jednej kartce. Zobacz *Ustawianie odpowiedniego rozmiaru papieru oraz tablicy*.

Do wydruku większych tablic można użyć kilku kartek, które trzeba będzie przyciąć oraz skleić tak aby tworzyły jedną tablicę.

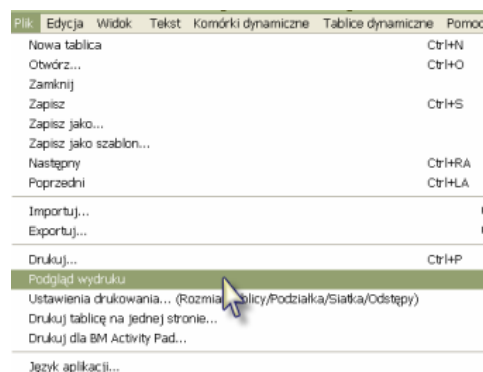


## Korzystanie z opcji Podgląd wydruku

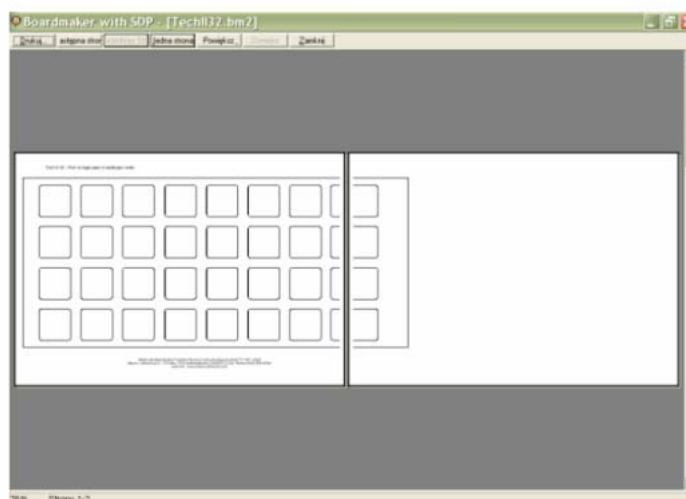
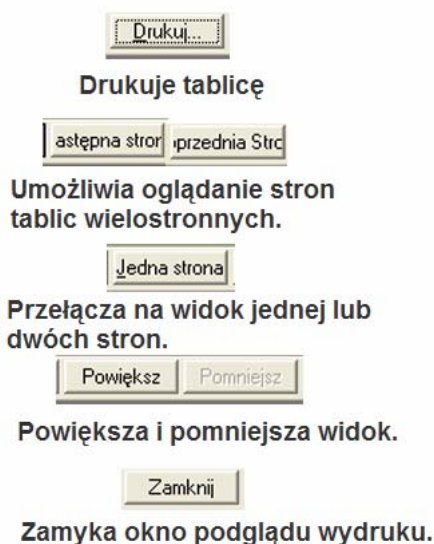
1

Zalecane jest sprawdzenie rozmieszczenie tablicy na kartce po wydruku za pomocą opcji **Podgląd wydruku**. Dzięki temu będziesz mógł zauważyć wszelkie nieprawidłowości rozmiaru oraz orientacji papieru jeszcze przed wydrukowaniem tablicy.

Z menu **Plik** wybierz **Podgląd wydruku**.



2



Na powyższym przykładzie widać, że konieczne będzie przycięcie kartek tak aby tablica mogła być złączona.

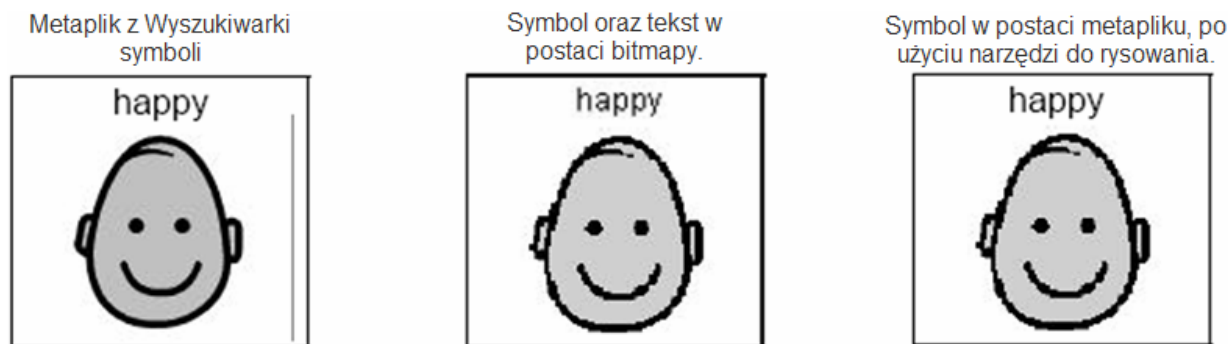
**Wskazówka:** Jeśli na drugiej kartce drukowany jest tylko niewielki fragment tablicy jej połączenie może okazać się trudne. Spróbuj zmienić orientację strony lub użyć papieru o mniejszych rozmiarach aby bardziej równomiernie podzielić tablicę.

Jeżeli w **Podglądzie wydruku** tablica wygląda dobrze kliknij przycisk **Drukuj** aby ją wydrukować. Kliknij przycisk **Zamknij** jeżeli chcesz wprowadzić zmiany na tablicy.

## Jakość wydruku

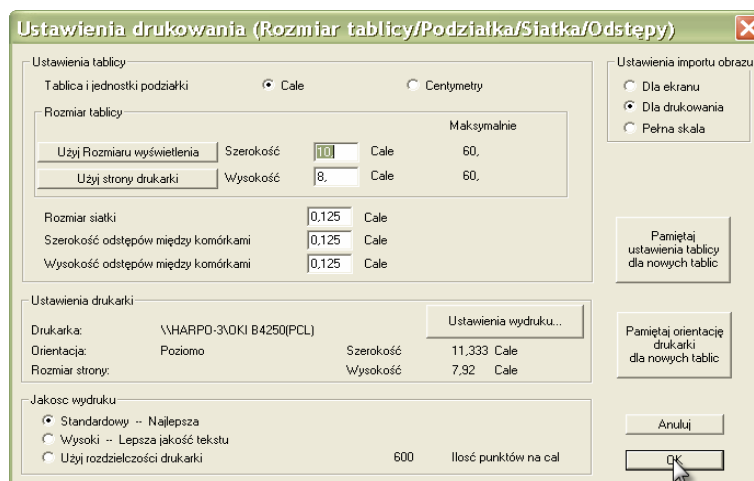
### Jakość formatów symboli

Znajdujące się w bibliotece symboli symbole PCS zapisane są w formacie metapliku. Dzięki temu wydrukowane symbole, niezależnie od ich rozmiaru są dobrej jakości (wydruk jest gładki oraz czysty). Jednakże efekt taki nie zawsze jest osiągany w przypadku symboli importowanych lub kopiowanych z innego programu lub źródła.



**Uwaga:** Edytowane za pomocą wbudowanych narzędzi do rysowania symbole są przekształcane do postaci bitmapy co powoduje zmniejszenie jakości ich wydruku. Efekt ten można zminimalizować edytując większą wersję obrazka, a następnie pomniejszając go do rozmiaru komórki.

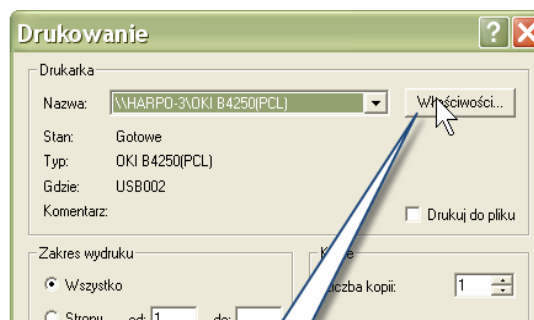
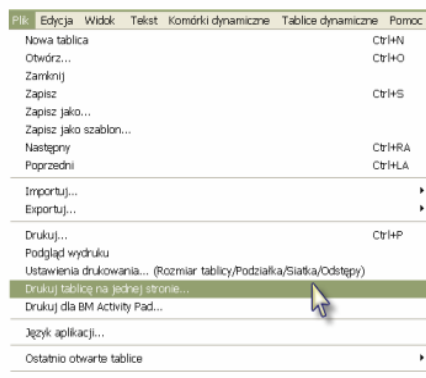
### Jakość wydruku



- **Standardowy– Najlepsza jakość-** opcja ta zapewnia najlepszą jakość wydruku przy najkrótszym czasie drukowania
- **Wysoki – Lepsza jakość tekstu** – po zaznaczeniu tej opcji tekst wygląda bardziej gładko, lecz proces drukowania jest dłuższy
- **Użyj rozdzielczości drukarki** – ta opcja dopasowuje rozdzielczość programu do domyślnych ustawień drukarki. Jej zaznaczenie może spowodować czterokrotne spowolnienie procesu drukowania. Nie jest to zalecane przy wysokiej rozdzielczości (600+), chyba że pojawiają się problemy podczas prób drukowania z użyciem innych opcji.

## Drukowanie tablicy na jednej stronie

Niektóre stworzone tablice mogą być drukowane na kilku stronach lub pasować do większej kartki. Z menu Plik możesz wybrać Drukuj tablicę na jednej stronie aby automatycznie wyskalować ją do druku na jednej kartce papieru.. Aby tymczasowo zmienić orientację aktualnie drukowanej strony wybierz menu **Plik>Drukuj>Właściwości**.



Kliknij **Właściwości** aby tymczasowo zmienić rozmiar papieru oraz orientację strony.

# Rozdział 10

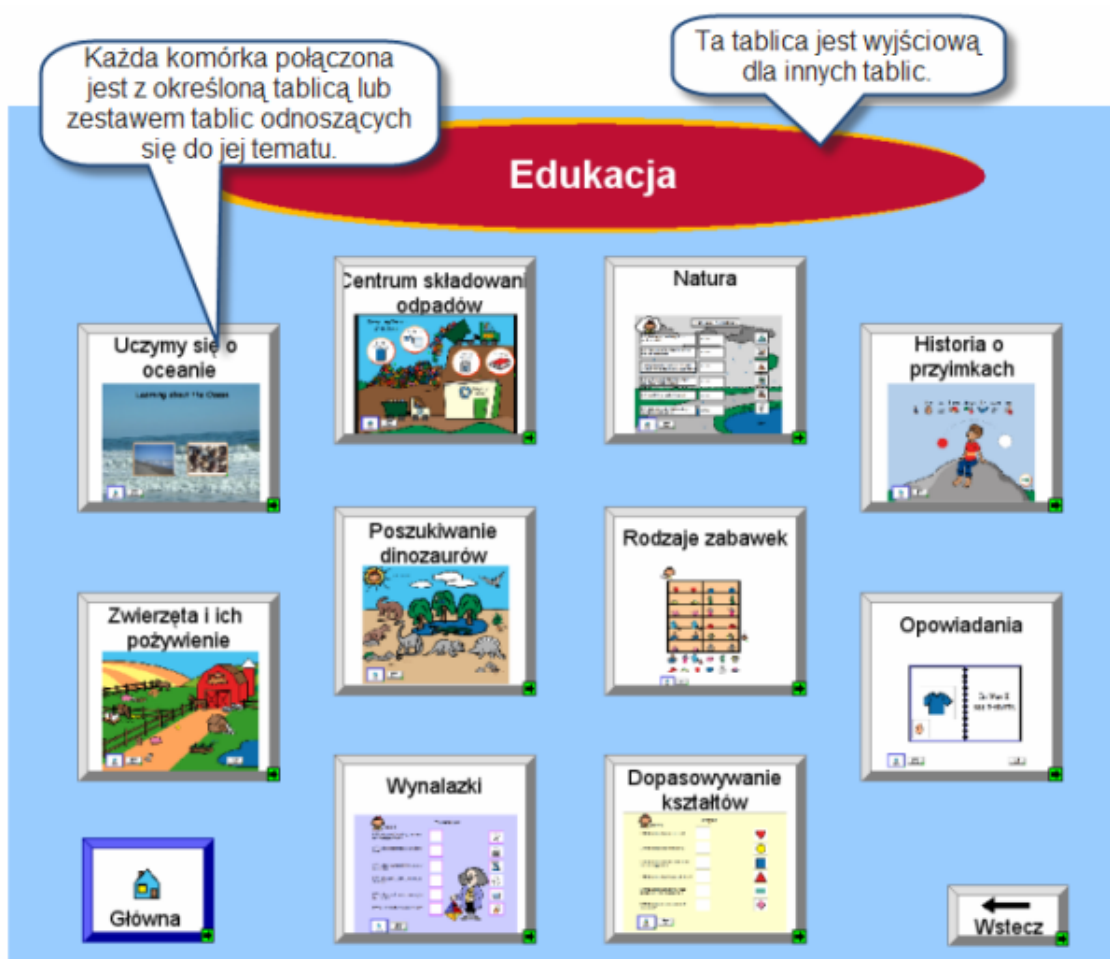
## Tworzenie połączeń między tablicami

### Wprowadzenie SDP

W tym rozdziale dowiesz się w jaki sposób stworzyć układ połączonych ze sobą dynamicznych tablic komunikacyjnych. Rozpocznij od zapoznania się z przykładowymi tablicami dołączonymi do programu, co umożliwi ci zaznajomienie się z organizacją tablic oraz cechami programu. Następnie przejdź do planowania swojego własnego układu tablic oraz głównej tablicy użytkownika.

W rozdziale omówione są następujące zagadnienia:

- Planowanie
- Tworzenie odnośników i połączeń między tablicami
- Tworzenie tablicy głównej
- Tworzenie oddzielnego folderu do organizacji tablic



---

## Planowanie

---

Przed rozpoczęciem tworzenia sieci tablic należy rozplanować ich rozmieszczenie. Jeżeli planujesz stworzenie tablic zadaniowych spróbuj najpierw odpowiedzieć sobie na poniższe pytania:

- Jaki jest cel ćwiczenia (czytanie, odmiana czasowników, opowiadanie historyjek, etc.)?
- Ile tablic będzie potrzebne (ilość stron historyjki, etc.)?
- Z ilu komórek ma się składać każda tablica?
- Czy komórki będą zawierały tylko tekst, czy także symbole lub/i zdjęcia?
- Czy chcesz, aby komórki wysyłały informację zwrotną w przypadku prawidłowej odpowiedzi/Nie prawidłowej odpowiedzi?

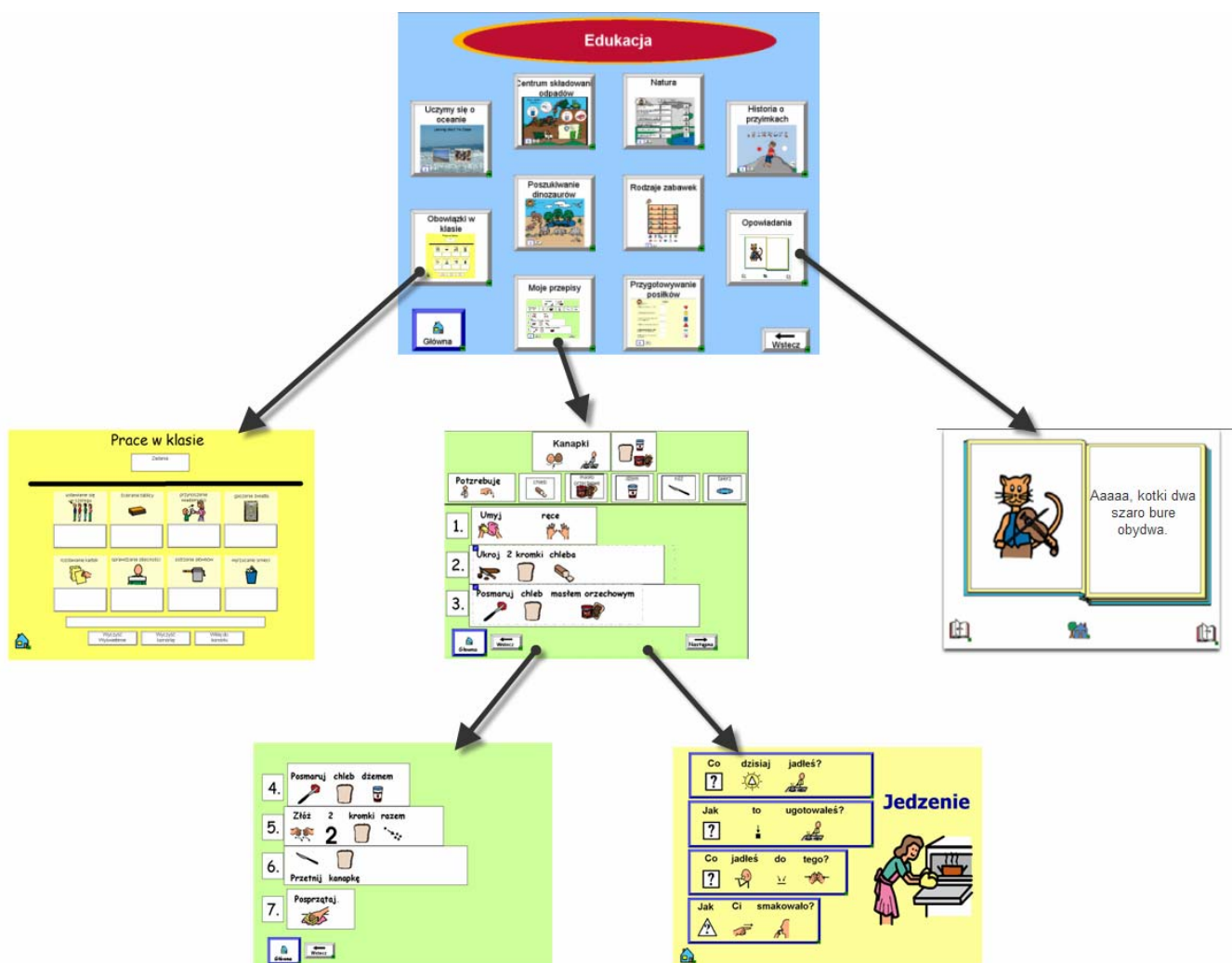
Odpowiedzi na każde z powyższych pytań wpłyną na sposób projektowania tablic oraz tworzenia połączeń między nimi. Czasami przed rozpoczęciem projektowania tablic pomocne może okazać się rozplanowanie ich na kartce papieru.

## Tworzenie odnośników i połączeń między tablicami

Po zaplanowaniu ćwiczeń jesteś gotów do pracy nad zawartością tablic oraz tworzenia połączeń między tablicami.

Zazwyczaj tablice organizowane są w zależności od tematu lub rodzaju ćwiczeń. Rozpocznij od tablicy głównej, która powinna zawierać komórkę stanowiącą połączenie z każdym tematem lub ćwiczeniem danego zestawu tablic. Do każdej komórki tematycznej podłączona będzie gałąź z tablicą lub zestawem tablic. Liczba tablic rozwijających poszczególne tematy lub zestaw ćwiczeń będzie różna w zależności od rodzaju tematu czy ćwiczenia.

Spróbuj stworzyć diagram przedstawiający rozkład tablic podobny do poniższego. Pomoże to rozplanować tematy oraz ćwiczenia, którymi chcesz się zająć. Jeżeli twoja lista tematów oraz ćwiczeń jest długa możesz spróbować sporządzić wykres do każdej gałęzi tematycznej rozchodzącej się od tablicy początkowej. Taki diagram będzie pomocny w przyszłym planowaniu, a także może służyć jako papierowa kopia zapasowa prezentująca sposób rozmieszczenia tablic.



## Tworzenie tablicy głównej

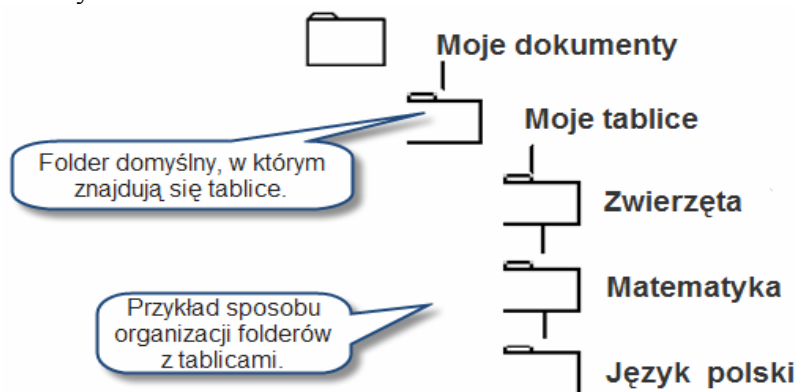
Pierwsza tablica jaką powinieneś stworzyć to tablica główna wyświetlana automatycznie po uruchomieniu aplikacji. Jest to tablica, od której użytkownik rozpoczyna pracę. Powinna ona zawierać komórkę dla każdego z wyszczególnionych przez ciebie głównych tematów komunikacyjnych.

Każda następna tablica stworzona dla tego użytkownika będzie miała odnośnik do tablicy głównej. Pozwoli to użytkownikowi w prosty sposób przemieszczać się między tablicami oraz zmieniać tematy.



## Tworzenie oddzielnego folderu do organizacji tablic

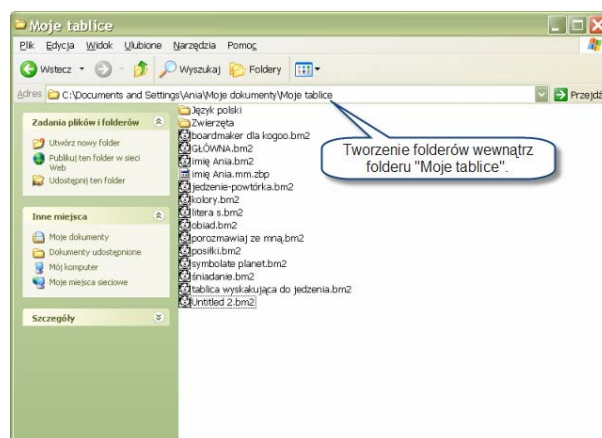
Stworzona w poprzedniej części tablica Główna zapisana została w folderze **Moje tablice**, który jest folderem domyślnym. Jeżeli tworzysz tablice dla kilku użytkowników pomocne może okazać się zapisywanie ich w odrębnych folderach w obrębie folderu **Moje tablice**. Pozwoli to na lepszą organizację tablic. Organizacja tablic jest bardzo ważna ponieważ tablice, które miały by być połączone ze sobą muszą znajdować się w tym samym folderze.



Jeżeli tworzysz tablice dla indywidualnego użytkownika powinieneś stworzyć oddzielny folder, w którym będą one zapisywane.

Zanim zapiszesz pierwszą tablicę dla nowego użytkownika stwórz Nowy folder w systemie Widnows. Kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz **Nowy/Folder**.

**Uwaga:** Upewnij się, że stworzony folder znajduje się w obrębie folderu **Moje tablice**.



Wpisz nazwę dla nowego folderu i wciśnij enter w celu zapisania tej nazwy. Kliknij **Otwórz** aby otworzyć folder.

Teraz możesz kliknąć przycisk **Zapisz**, aby zapisać tablicę w nowym folderze

**Uwaga:** Do czasu zamknięcia aplikacji lub zapisania tablicy w innym folderze, Nowy folder będzie domyślnym miejscem zapisywania tablic.



# Rozdział 11

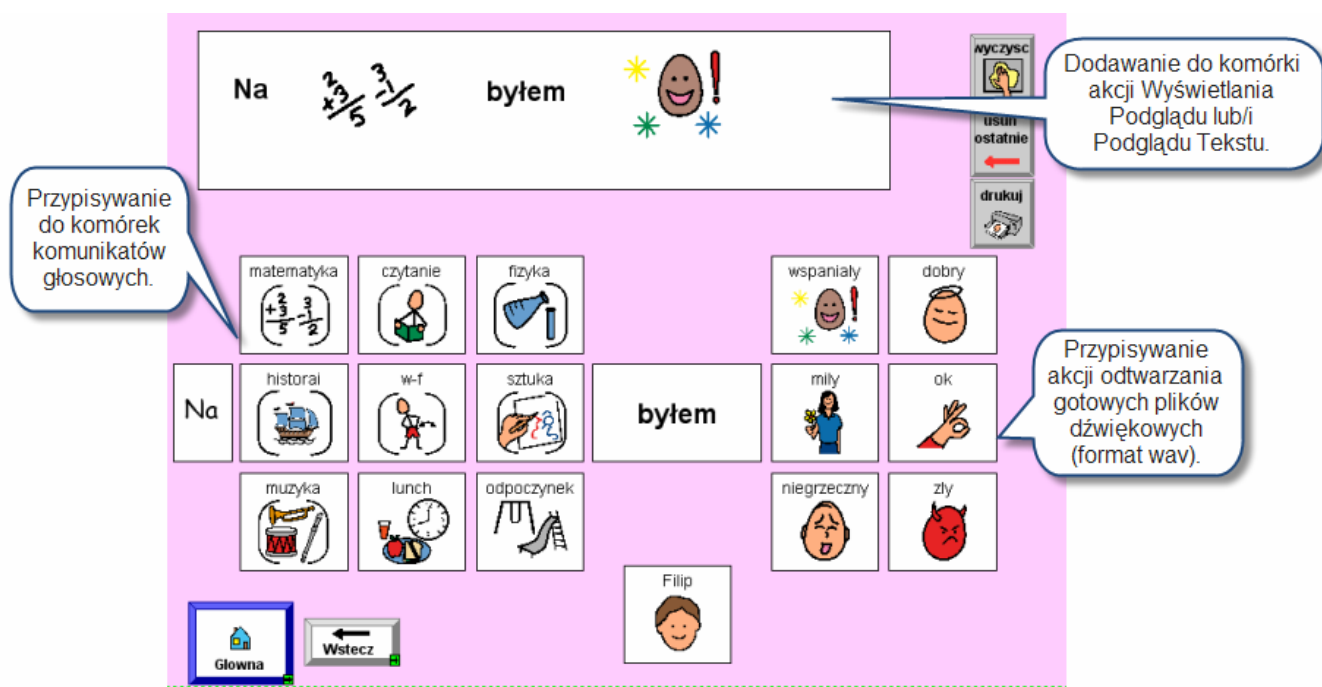
## Przypisywanie podstawowych akcji do komórek

### Streszczenie rozdziału

W tym rozdziale dowiesz się w jaki sposób przypisać podstawowe akcje do komórek.

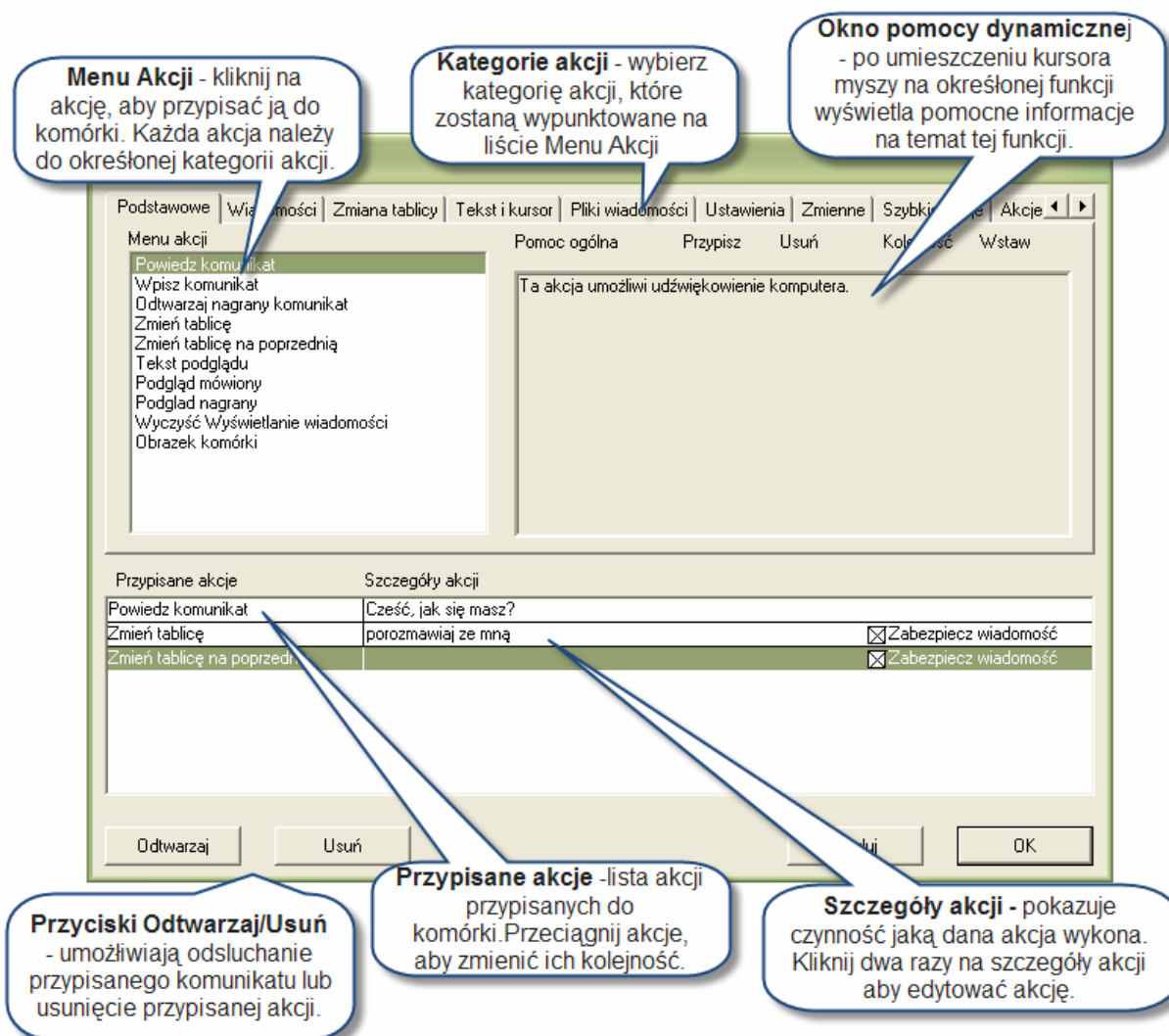
Omówione są następujące tematy:

- Akcje komórek w zarysie
- Podstawowe akcje komórek
- Przypisywanie do komórki akcji odtwarzania nagranej wiadomości
- Przypisywanie do komórki akcji Podglądu głosowego
- Dodawanie Wyświetlenia podglądu
- Edycja przypisanych do komórki akcji
- Kategorie akcji
- Przypisywanie do komórki akcji mowy
- Przypisywanie do komórki akcji odtwarzania nagrałego dźwięku
- Przypisywanie do komórki akcji Podglądu nagrałego
- Zmiana tekstu podglądu komórki



## Akcje komórek w zarysie

Kliknięcie na komórkę dwa razy powoduje wyświetlenie dialogu **Akcje Komórek** (widocznego poniżej) umożliwiającego przypisanie akcji. Dostępne jest ponad 135 akcji. Do jednej komórki przypisać można kilka akcji (pełną listę akcji znajdziesz w Dodatku B *Akcje Komórek*).



---

## Kategorie akcji

---

Istnieje ponad 135 akcji komórek. Są one pogrupowane w kategorie pod względem funkcji, aby ułatwić ich lokalizację. Wybór odpowiedniej zakładki w dialogu **Akcje Komórki** wyświetli listę akcji dla danej kategorii.

- **Podstawowe** - najczęściej używane akcje takie jak: **Powiedz komunikat**, **Wpisz komunikat**, **Zmień tablicę** etc.
- **Komunikaty**- akcje, które kontrolują funkcje **Wyświetlania wiadomości**.
- **Zmiana tablicy** - akcje łączące komórki z innymi tablicami lub tablicami wyskakującymi
- **Tekst i Kursor** - akcje wpływające na poruszanie kursorem oraz zaznaczanie tekstu
- **Pliki wiadomości** - akcje umożliwiające otwarcie, zapisywanie tekstu oraz dokumentów graficznych
- **Ustawienia** - akcje pozwalające użytkownikowi zmienić metody dostępu oraz preferencje
- **Zmienne** - akcje stosowane do przypisywania komórkom warunkowych odpowiedzi takich jak: **Jeżeli**, **W przeciwnym razie**, **Inaczej jeżeli**
- **Szybkie akcje** – akcje, dzięki którym utworzone komórki mogą być edytowane w **Trybie Pracy**
- **Akcje dodatkowe** - różnorodne akcje takie jak: **Losuj**, **Uruchom aplikację**, **Ustaw symbol komórki**.

---

## Podstawowe akcje komórek

---

Kategoria **Podstawowe** zawiera najczęściej używane akcje. Wszystkie akcje z tej kategorii zostaną omówione w tym rozdziale za wyjątkiem akcji **Zmień tablicę**, **Symbol komórki**, które zostaną omówione w późniejszych rozdziałach.

- **Powiedz komunikat** - sprawia, że komórka “wypowiada” wprowadzone słowo syntetycznym głosem
- **Czytaj z wyróżnieniem**- czyta i zaznacza tekst oraz symbol w komórce symbolizowania ( na liście akcji tylko dla komórek symbolizowania)
- **Wpisz komunikat** - umieszcza wpisany komunikat w **Wyświetlaniu wiadomości**. Okno **Wyświetlania wiadomości** musi być aktywne na tablicy, aby możliwe było użycie tej akcji
- **Odtwarzaj nagrany komunikat** - odtwarza nagrany komunikat lub wybrany dźwięk.
- **Zmień tablicę** – wyświetla wybraną tablicę
- **Zmień tablicę na poprzednią**- pozwala przeglądać wcześniej używane tablice
- **Tekst podglądu** - wyświetla tekstową odpowiedź dotyczącą funkcji komórki. Opcja wyświetlania podglądu musi być aktywna aby możliwe było użycie tej akcji
- **Podgląd głosowy** - odtwarza głosową odpowiedź dla komórki
- **Podgląd nagrany** - odtwarza nagraną odpowiedź dźwiękową dla komórki
- **Wyczyść Wyświetlanie wiadomości** – czyści zawartość **Wyświetlania wiadomości** (jeśli jest ono aktywne na tablicy)
- **Symbol komórki** - umieszcza symbol lub grafikę na powierzchni komórki w **Wyświetlaniu wiadomości**. Z tą akcją używa się dwóch powiązanych akcji **Mowa symbolu** oraz **Dźwięk symbolu**. Aby użyć tej akcji komórki okno **Wyświetlania wiadomości** musi być aktywna na tablicy.

## Przypisywanie akcji mowy do komórki

1

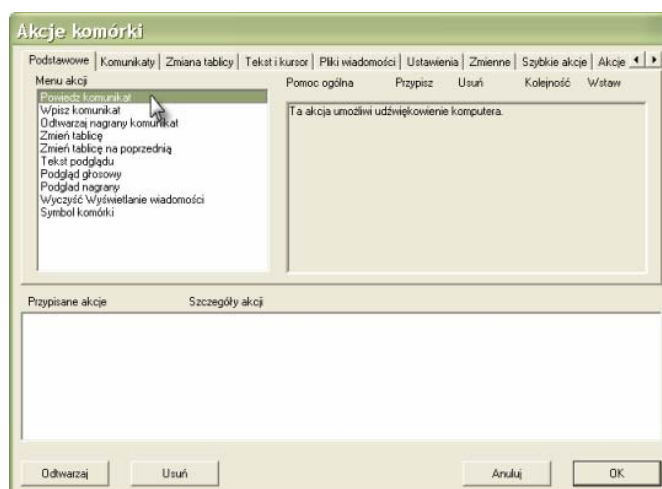
Kliknij dwa razy na komórkę, do której chcesz przypisać komunikat głosowy. Wyświetli się okno dialogowe **Akcje komórki**.

Po zaznaczeniu komórki jej obramowanie zmieni się w linię przerywaną.



2

Z listy w **Menu akcji** wybierz opcję **Powiedz komunikat**.

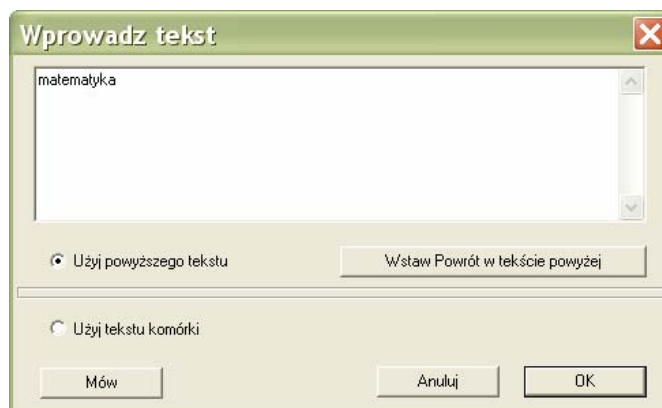


3

W oknie dialogowym wpisz wiadomość, którą chcesz przypisać do komórki.

**Wskazówka:** Można pozostawić automatyczne odtwarzanie komunikatu wyświetlanego na powierzchni komórki wybierając opcję **Użyj tekstu komórki**. Możesz odsłuchać komunikat klikając przycisk **Mów**.

Kliknij przycisk **OK** lub wciśnij klawisz **Enter** aby zatwierdzić.



4

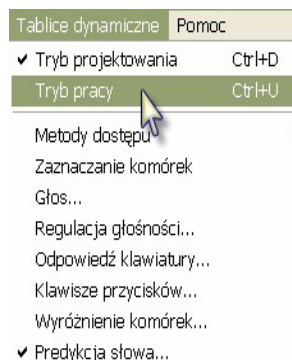
| Przypisane akcje  | Szczegóły akcji |
|-------------------|-----------------|
| Powiedz komunikat | matematyka      |

Akcja **Powiedz komunikat** oraz jej treść pojawiają się teraz na liście **Przypisanych akcji** wraz ze **Szczegółami akcji**. Kliknij **OK** aby zakończyć.

5

Przełącz aplikację w **Tryb Pracy** (**Tablice dynamiczne** > **Tryb Pracy** lub **Ctrl + U**).  
Kliknij na komórki z przypisanymi akcjami komunikatów głosowych.

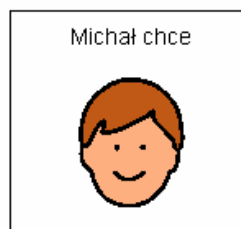
Po zakończeniu przełącz aplikację w **Tryb Projektowania** (**Esc** lub **Ctrl + D**).



## Przypisywanie do komórki akcji odtwarzania nagranej wiadomości

1

Kliknij dwa razy na komórkę, do której ma być przypisana akcja odtwarzania nagranej wiadomości. Wyświetli się dialog **Akcje komórek**.



2

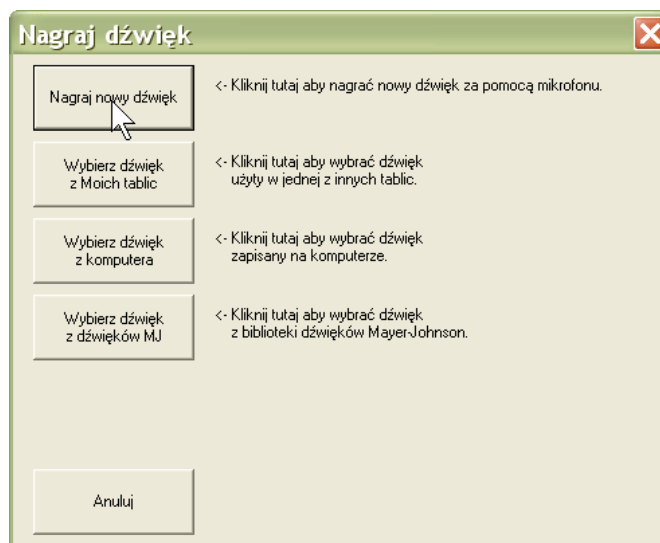
Z listy **Menu akcji** wybierz **Odtwarzaj nagrany komunikat**.

**Uwaga:** Aby możliwe było wykorzystanie tej akcji konieczne jest posiadanie karty dźwiękowej z mikrofonem lub wbudowanego mikrofonu.



3

Kliknij przycisk **Nagraj nowy dźwięk**.

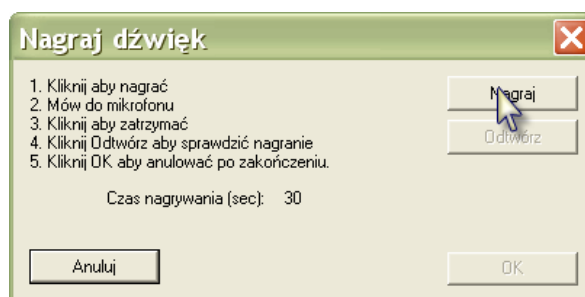


4

Kliknij przycisk **Nagraj** i powiedz do mikrofonu „Michał chce”

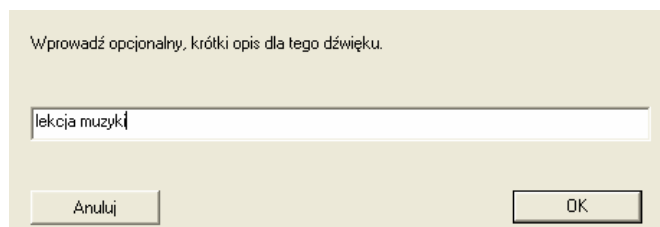
Kliknij przycisk **Stop** ( który poprzednio był przyciskiem **Nagraj**), aby zatrzymać nagrywanie.

Po zakończeniu nagrywania kliknij przycisk **OK**. Pojawi się pole dialogowe, w które należy wpisać opis nagranych komunikatu.



5

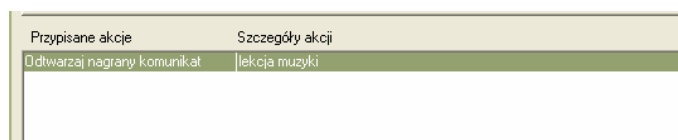
Wpisz nazwę dla nagranych dźwięku. Będzie ona pojawiała się na liście **Przypisanych akcji**. Następnie kliknij **OK**.



6

Akcja **Odtwarzaj nagrany komunikat** oraz jej opis pojawia się na liście **Przypisanych akcji**.

Po zakończeniu kliknij przycisk **OK**.



## Przypisywanie do komórki akcji odtwarzania nagranych dźwięków

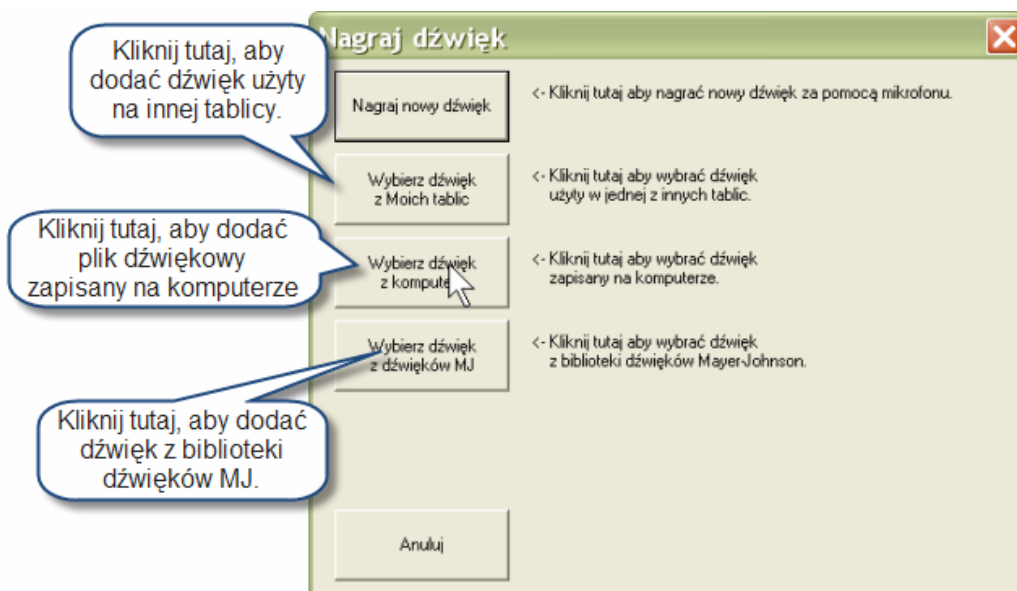
Kliknij dwa razy na komórkę, do której chcesz przypisać akcję odtwarzania nagranych dźwięków.

1

Z listy **Menu akcji** wybierz **Odtwarzaj nagrany komunikat**



2

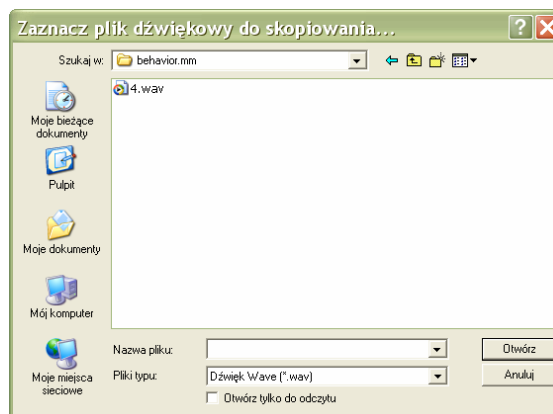


Kliknij przycisk **Wybierz dźwięk z komputera**. Pojawi się okno nawigacyjne.

3

W oknie dialogowym wyświetlą się zapisane na komputerze pliki w formacie wav.

**Uwaga:** Czasami pliki wav zawierają skompresowany, nie wspierany format audio. Mimo, że pliki te wyświetlane są jako wav mają one inny format i nie będą odtwarzane.



Wpisz opisową nazwę dla wybranego dźwięku i kliknij **OK**.

4

Nazwa ta pomoże w późniejszym odnajdywaniu tego dźwięku.

Wprowadź opcjonalny, krótki opis dla tego dźwięku.

Anuluj OK

5

Akcja **Odtwarzaj nagrany komunikat** oraz nazwa pliku dźwiękowego są wyświetlane na liście **Przypisanych akcji**.

| Przypisane akcje            | Szczegóły akcji   |
|-----------------------------|-------------------|
| Odtwarzaj nagrany komunikat | lekcja matematyki |

6

| Przypisane akcje            | Szczegóły akcji   |
|-----------------------------|-------------------|
| Odtwarzaj nagrany komunikat | lekcja matematyki |

Odtwarzaj Usun Anuluj OK

Kliknięcie na akcję **Odtwarzaj nagrany komunikat** a następnie na przycisk **Odtwarzaj** umożliwi odsłuchanie komunikatu.

**Wskazówka:** Przycisk **Odtwarzaj** umożliwia podgląd zaznaczonej akcji, która związana jest z czynnościami mowy lub odtwarzania komunikatów.

Kliknij **OK** aby zakończyć edycję komórki.

## Przypisywanie do komórki akcji Podglądu głosowego

1

Akcja **Podgląd głosowy** powoduje wypowiadanie komunikatu za każdym razem gdy komórka jest wskazywana kursorem myszy lub gdy jest ona zaznaczana za pomocą metod dostępu przez skanowanie. Taki Podgląd głosowy, jako podpowiedź audio jest szczególnie pomocny dla osób z zaburzeniami widzenia

Kliknij dwa razy na komórkę do której chcesz przypisać akcję **Podglądu głosowego**. Wyświetli się okno dialogowe **Akcje komórek**.

2

Z listy w **Menu akcji** wybierz **Podgląd głosowy**.

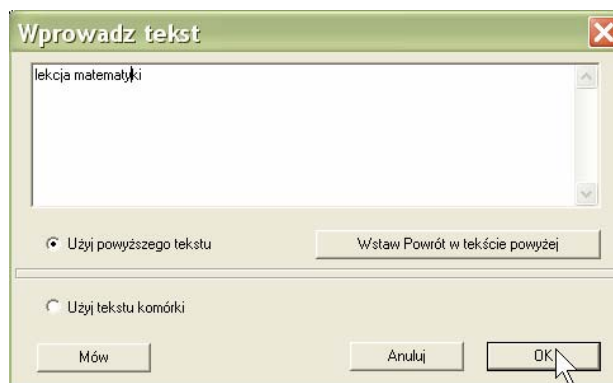


3

W oknie dialogowym wpisz komunikat, który ma stanowić podpowiedź.

Kliknij **OK** aby zakończyć.

**Uwaga:** Komunikat w **Podglądzie głosowym** nie powinien być dłuższy niż jedno dwa słowa. Długie podpowiedzi mogą spowolnić skanowanie lub wybieranie komórek.



4

Akcja **Podgląd głosowy** oraz treść wypowiadanej podpowiedzi pojawiają się teraz na liście **Przypisanych akcji**.

Kliknij **OK** aby zakończyć.

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji   |
|------------------|-------------------|
| Podgląd głosowy  | lekcja matematyki |

**Uwaga:** Informacje na temat ustawień głośności lub wyłączenia podglądu głosowego znajdują się w *Rozdziale 19 Głośność Dźwięków I Głosu*.

## Przypisywanie do komórki akcji Podglądu nagranego

Alternatywą dla syntetycznego głosu akcji **Podgląd głosowy** może być akcja **Podgląd nagrany**. Spowoduje ona odtwarzanie nagranego komunikatu za każdym razem gdy komórka jest wskazana przez kursor myszy lub zaznaczona za pomocą metod dostępu przez skanowanie. Taki podgląd komunikatu jest często używany do tworzenia podpowiedzi audio dla osób z zaburzeniami widzenia.

Kliknij dwa razy na komórkę, do której chcesz przypisać akcję **Podgląd nagrany**. Pojawi się okno dialogowe **Akcje komórki**.

1

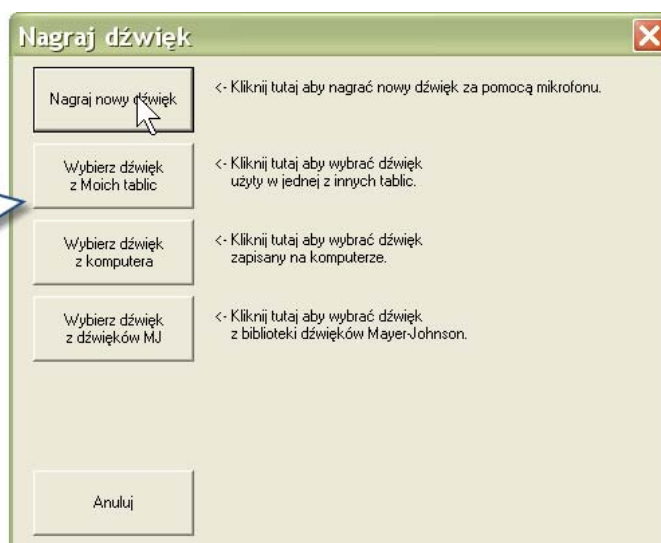
**Uwaga:** Aby możliwe było korzystanie z tej funkcji konieczne jest posiadanie karty dźwiękowej z mikrofonem lub wbudowanego mikrofonu.

Z listy **Menu akcji** wybierz **Podgląd nagrany**.



Możesz nagrać dźwięk podglądu (za pomocą mikrofonu) lub wybrać z zapisanych plików (w formacie wav).

2



Kliknij przycisk **Nagraj nowy dźwięk**, aby przy pomocy mikrofonu nagrać nowy dźwięk.

Kliknij przycisk **Wybierz dźwięk z komputera** aby zastosować zapisany dźwięk. Po wybraniu tej opcji wyświetli się okno nawigacji, w którym możesz wybrać dźwięk.

**Uwaga:** Podpowiedź głosowa nie powinna być dłuższa niż jedno, dwa słowa. Zbyt długi podgląd może spowolnić skanowanie lub wybieranie komórek.

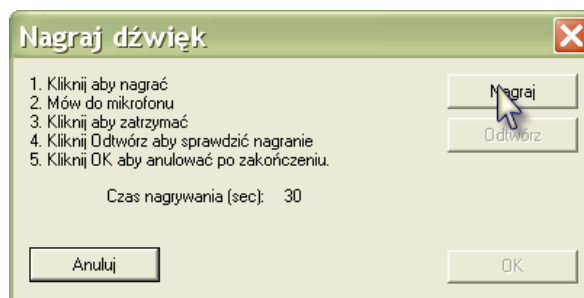
3

Jeśli wybierzesz opcję **Nagraj nowy dźwięk** wyświetli się okno **Nagraj dźwięk**.

Kliknij przycisk **Nagraj** i powiedz do mikrofonu komunikat.

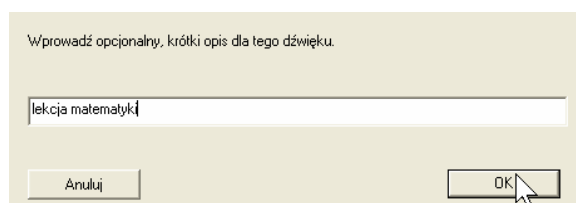
Kliknij przycisk **Stop** (poprzednio przycisk **Nagraj**) aby zatrzymać nagrywanie.

Kliknij **OK** aby zakończyć.



4

Wpisz opisową nazwę dla nagranych podglądu a następnie kliknij **OK**.



Akcja **Podgląd nagrany** oraz jej nazwa wyświetlane są teraz na liście **Przypisanych akcji**.

Kliknij **OK** po zakończeniu edycji komórki.

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji   |
|------------------|-------------------|
| Podgląd głosowy  | lekcja matematyki |
| Podgląd nagrany  | lekcja matematyki |

5

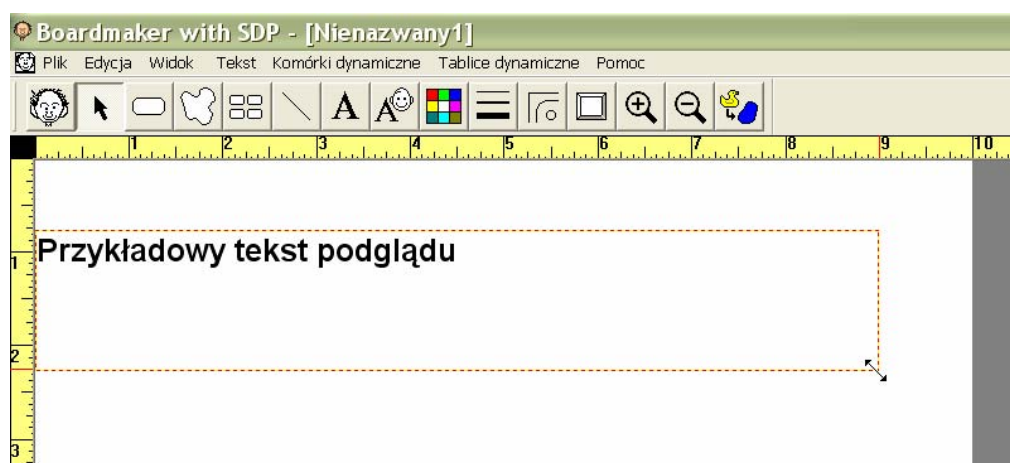
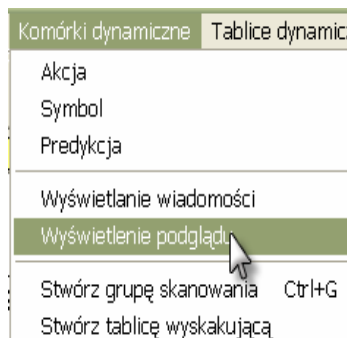
**Uwaga:** Aby uzyskać więcej informacji na temat ustawiania poziomu głośności lub całkowitego wyciszenia wszystkich komunikatów podglądów zobacz w *rozdziale 19 Głośność Dźwięków i Głosu*.

## Dodawanie Wyświetlenia podglądu

**Wyświetlenie podglądu** powoduje automatyczne wyświetlanie komunikatów oraz akcji przypisanych do komórki za każdym razem gdy komórka zostanie wskazana kursorem myszy lub gdy jest ona zaznaczona za pomocą metod dostępu przez skanowanie.

Wybierz **Komórki dynamiczne** > **Wyświetlenie podglądu**.

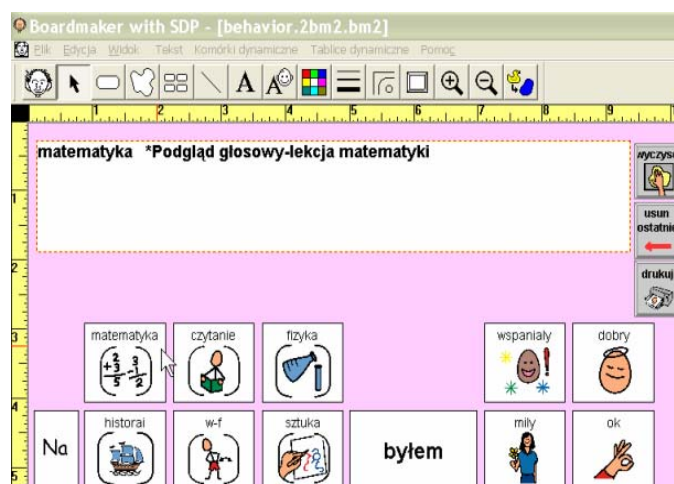
Okno **Wyświetlenia podglądu** pojawi się nad górną częścią komórki.



Zmień położenie **Wyświetlenia podglądu** oraz przeciągnij jego obramowanie, aby zmienić wielkość.

Wskazując kursorem myszy komórki możesz zobaczyć podgląd tekstów przypisanych do poszczególnych komórek. **Wyświetlenie podglądu** funkcjonuje w obu trybach **Pracy** oraz **Projektowania**.

**Uwaga:** Rozmiar oraz kolor tekstu wyświetlenia można zmienić. Zobacz w rozdziale 13 *Dodawanie Wyświetlenia wiadomości i określanie jego wyglądu*



## Zmiana tekstu Podglądu komórki

Za pomocą akcji **Tekst podglądu** można zmienić automatycznie wyświetlany tekst w podglądzie.

1

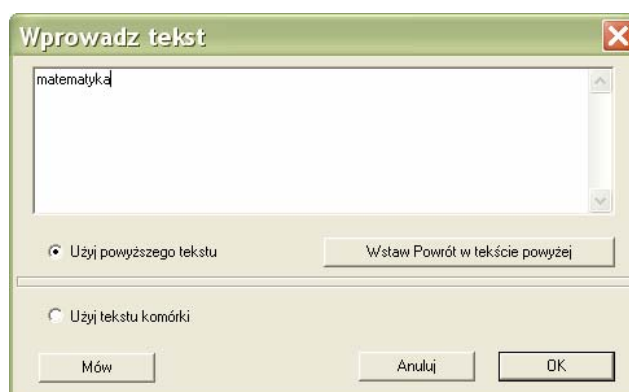
Kliknij dwa razy żadaną komórkę. Wyświetli się dialog **Akcje komórki**.

Z **Menu akcji** wybierz **Tekst podglądu**.



Wpisz tekst jaki ma być wyświetlany w podglądzie i kliknij **OK**.

2



Akcja **Tekst podglądu** oraz przypisany do niej tekst są teraz wyświetlane na liście **Przypisanych akcji**.

3

Po zakończeniu edycji akcji komórek kliknij **OK**.

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji                 |
|------------------|---------------------------------|
| Wpisz komunikat  | Użyj tekstu komórki: matematyka |
| Podgląd mówiony  | matematyka                      |

## Edycja przypisanych do komórki akcji

Podczas budowania tablicy konieczna może okazać się zmiana akcji już przypisanych do komórki. Akcje przypisane do komórki mogą być w prosty sposób edytowane, dodawane, usuwane, zamieniane.

### Edycja przypisanej akcji

1

Aby edytować akcję komórki kliknij dwa razy tą komórkę a następnie dwa razy na liście **Szczegóły akcji**, dla akcji którą chcesz edytować. W tym przypadku kliknij dwa razy na akcję **Powiedz komunikat**.

| Przypisane akcje  | Szczegóły akcji                 |
|-------------------|---------------------------------|
| Wpisz komunikat   | Użyj tekstu komórki: matematyka |
| Powiedz komunikat | lekcja matematyki               |
| Podgląd głosowy   | matematyka                      |

Pojawi się odpowiedni dla tej akcji dialog pozwalający na dokonanie zmian.

2

**Uwaga:** Wiele akcji powoduje wykonanie czynności, których nie można edytować.

**Wprowadz tekst**

Nie lubię matematyki

☒ Użyj powyższego tekstu

☐ Użyj tekstu komórki

### Dodawanie akcji do listy

3

Komórka ma ograniczoną liczbę akcji jakie można do niej przypisać.

Każda akcja dodana do komórki pojawi się za zaznaczoną akcją. Aby dodać akcję w określonym miejscu zaznacz akcję, która ma ją poprzedzać.

| Przypisane akcje  | Szczegóły akcji                 |
|-------------------|---------------------------------|
| Wpisz komunikat   | Użyj tekstu komórki: matematyka |
| Powiedz komunikat | Nie lubię matematyki.           |

Przypisana akcja będzie znajdowała się za wyróżnioną akcją. Zazwyczaj jest to ostatnia akcja na liście.

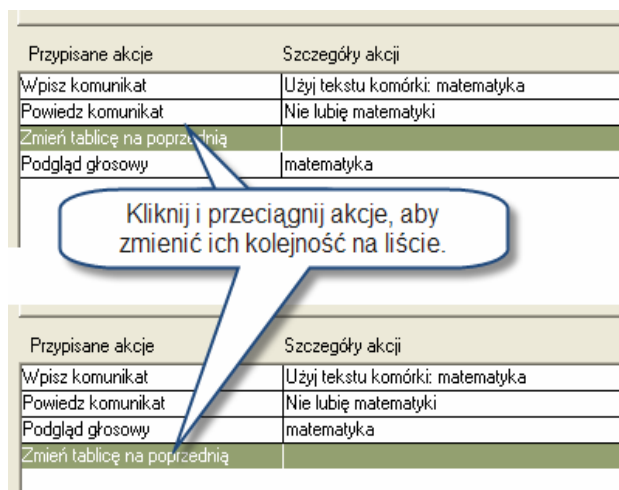
| Przypisane akcje            | Szczegóły akcji                 |
|-----------------------------|---------------------------------|
| Wpisz komunikat             | Użyj tekstu komórki: matematyka |
| Powiedz komunikat           | Nie lubię matematyki.           |
| Zmień tablicę na poprzednią |                                 |

4

### Zamiana przypisanych akcji

Aby zmienić kolejność akcji na liście **Przypisanych akcji** kliknij i przeciągnij żadaną akcję.

**Uwaga:** Kolejność ustawienia akcji może się okazać bardzo ważna. Na przykład akcje związane ze zmianami tablicy muszą znajdować się na końcu listy.

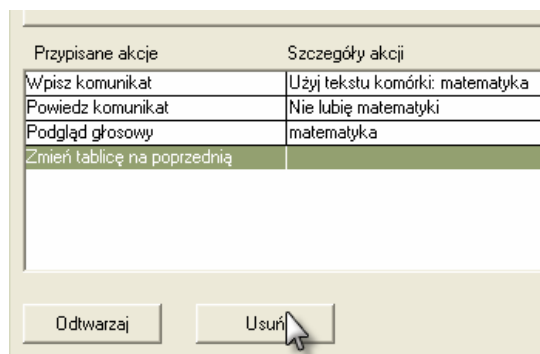


5

### Usuwanie przypisanej akcji

Aby usunąć akcję z listy **Przypisanych akcji** zaznacz ją a następnie wciśnij klawisz **Delete**.

**Wskazówka:** Jeśli chcesz usunąć kilka akcji zaznacz akcję znajdującą się na górze listy, po czym kolejno klikając na poszczególne akcje wciskaj klawisz **Delete**.



# Rozdział 12

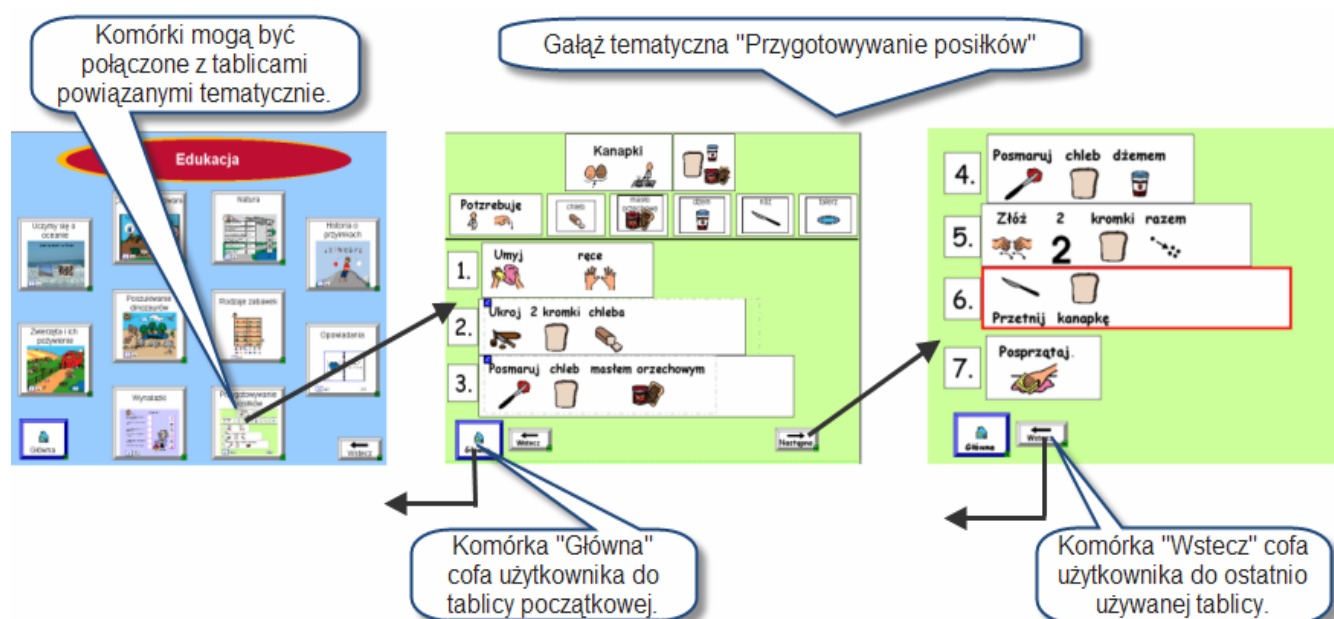
## Łączenie tablic

### Streszczenie rozdziału SDP

Boardmaker-Speaking Dynamically Pro, posiada opcje dynamicznego wyświetlania.. Umożliwia ona wyświetlanie różnych tablic w zależności od potrzeb, zmianę tablic podczas pracy. W tym rozdziale zapoznasz się z podstawowymi metodami łączenia tablic, dzięki czemu będziesz mógł stworzyć pierwszą część zestawu połączonych tablic.

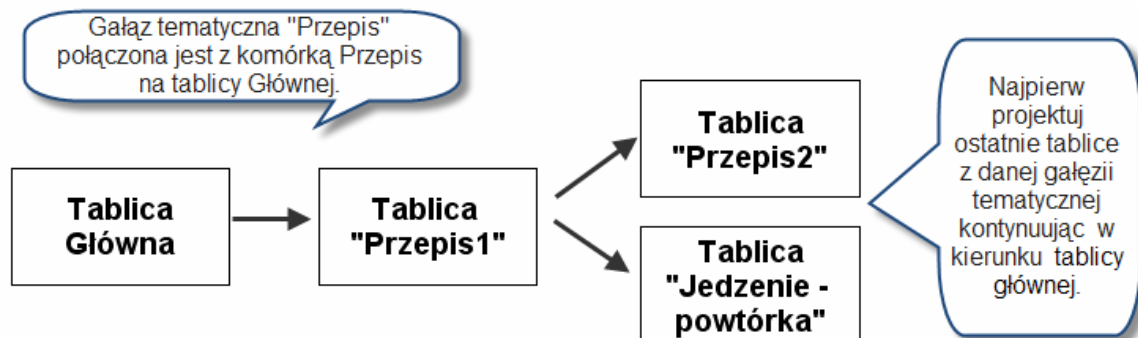
W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Łączenie tablic
- Dodawanie komórki z odnośnikiem do poprzedniej tablicy
- Nawigacja pomiędzy połączonymi tablicami w Trybie Projektowania
- Dodawanie komórki z odnośnikiem do tablicy głównej
- Łączenie określonych tablic
- Wskaźniki zmiany tablicy



## Łączenie tablic

Kolejnym krokiem po zaprojektowaniu tablicy głównej (tematycznej) jest stworzenie większej ilości tablic dla danej gałęzi tematycznej np. tablice dotyczące jedzenia i przepisów. Zazwyczaj rozpoczyna się od tworzenia tablic od końca danej gałęzi tematycznej. Typowa sekwencja tworzenia gałęzi tematycznej przedstawiona jest poniżej. Postępowanie zgodnie z tą sekwencją pozwoli stworzyć połączenia między kolejno projektowanymi tablicami.

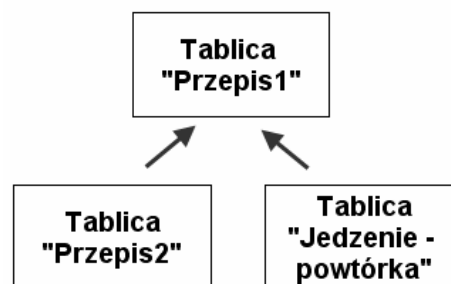


### Ogólna sekwencja budowania

1

Rozpocznij tworzenie tablic od ostatniej tablicy w danej gałęzi tematycznej. Tablice te mogą następnie być dołączane do tablicy głównej.

**Uwaga:** Każda stworzona tablica powinna posiadać komórkę łączącą ją z tablicą główną.

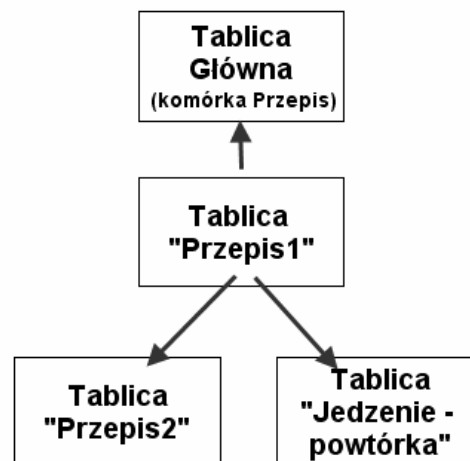


2

Projektuj dodatkowe tablice od końca gałęzi tematycznej, w kierunku tablicy głównej.

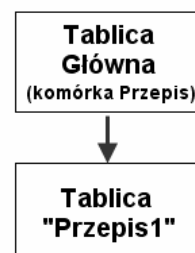
Na schemacie obok kolejną tworzoną tablicą jest "Przepis 1". Tablica ta może następnie być połączona z „Przepis 2”, „Jedzenie – powtórka”, oraz tablicą „Główną”.

**Uwaga:** Aby możliwa była nawigacja między tablicami każda zaprojektowana tablica powinna posiadać komórkę z przypisaną akcją **Zmień tablicę na poprzednią**.



3

Po połączeniu ze sobą tablic określonej gałęzi tematycznej należy na tablicy głównej stworzyć odpowiednią komórkę, do której „podłączona” będzie ta gałąź tematyczna.



## Dodawanie komórki z odnośnikiem do tablicy głównej

Każda stworzona tablica powinna być połączona z tablicą główną. Zapobiega to konieczności przechodzenia kolejno między tablicami i „utknięciu” na tablicy końcowej.

Jedynym połączeniem jakie powinna posiadać tablica końcowa jest odnośnik do tablicy głównej, która powinna już być stworzona wcześniej. **Nie można stworzyć odnośnika do tablicy, która nie istnieje.** Dlatego też podczas projektowania tablicy „Przepis 1” nie mogłeś stworzyć odnośnika do tablicy „Przepis 2” dopóki tablica ta nie została stworzona.

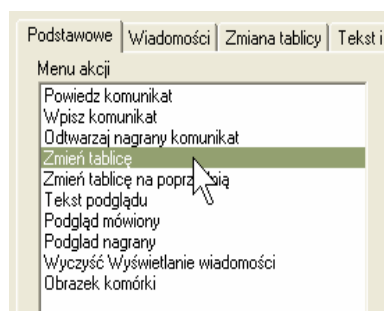


Komórka „**Główna**” powinna być umieszczona na każdej tablicy w tym samym miejscu.

1

Kliknij dwa razy komórkę „**Główna**”.

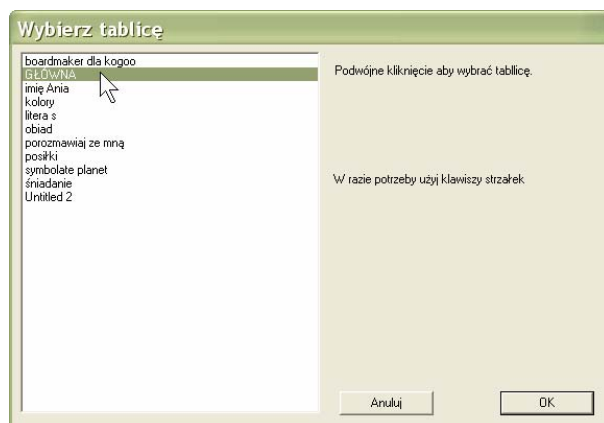
Z **Menu akcji** wybierz **Zmień tablicę**.



Z wyświetlonej listy wybierz tablicę główną a następnie kliknij **OK**.

2

**Uwaga:** Tylko tablice zapisane w tym samym folderze co aktualna tablica będą widoczne na liście.



3

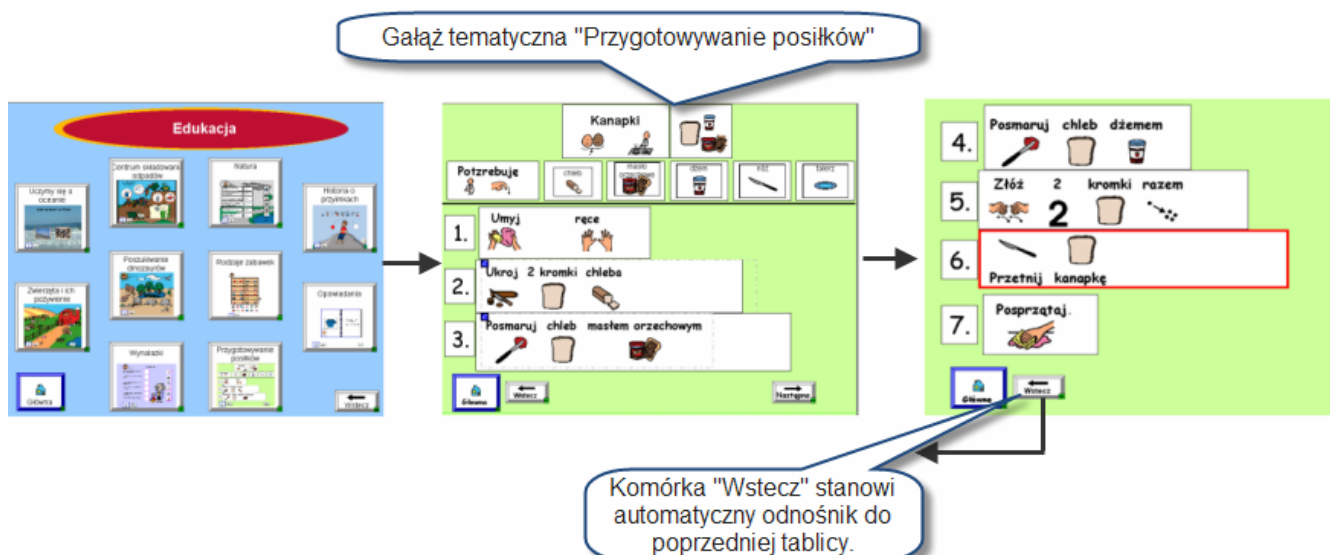
Akcja **Zmień tablicę** oraz połączona z nią tablica są teraz wyświetlane na liście **Przypisanych akcji**.

Kliknij **OK** po zakończeniu edycji komórki.

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji |
|------------------|-----------------|
| Zmień tablicę    | GŁÓWNA          |

## Dodawanie komórki z odnośnikiem do poprzedniej tablicy

Przypisanie komórce akcji **Zmień tablicę na poprzednią** umożliwia użytkownikowi szybką zmianę tablicy na poprzednią, na takiej samej zasadzie jak zmiana stron internetowych w przeglądarce internetowej za pomocą przycisku Wstecz. Historia ostatnio używanych tablic jest zapamiętywana przez aplikację dzięki czemu użytkownik może wrócić nie tylko do poprzedniej tablicy lecz także cofnąć się o kilka tablic wstecz. Do komórki można również przypisać akcję **Zmień tablicę na następną** (kategoria **Zmień tablicę**), która umożliwia zmianę tablicy na kolejną w obrębie historii wcześniej wybranych tablic.

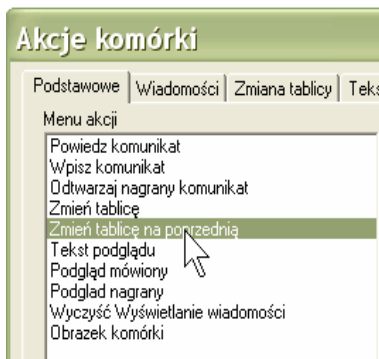


Komórka “Wstecz” powinna być umieszczona na każdej tablicy w tym samym miejscu.

Kliknij dwa razy na komórkę “Wstecz”

1

Z listy **Menu akcji** wybierz **Zmień tablicę na poprzednią**.



2

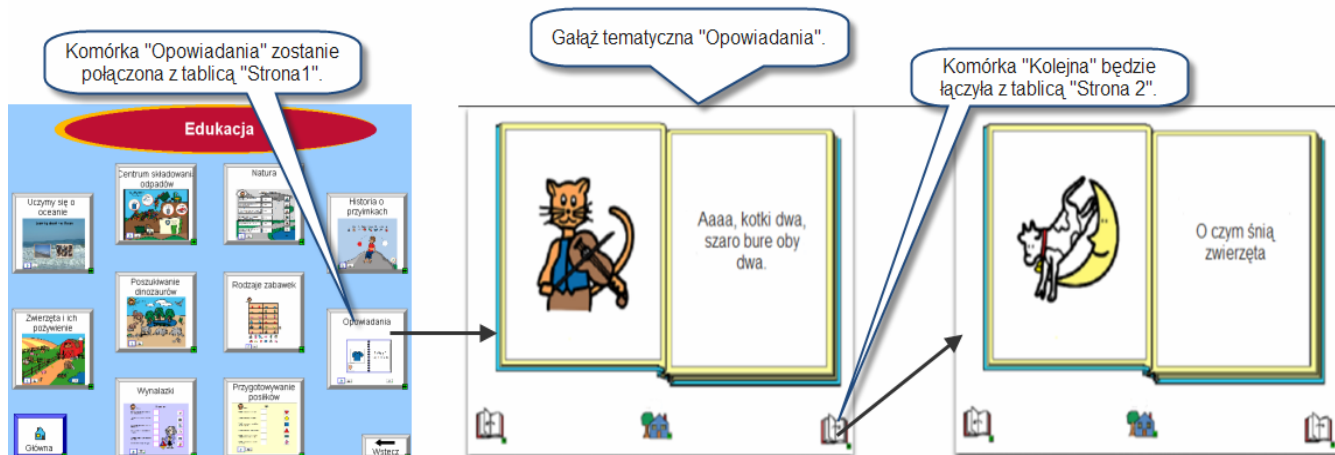
Akcja **Zmień tablicę na poprzednią** znajduje się teraz na liście **Przypisanych akcji**.

Kliknij OK, aby zakończyć.

| Przypisane akcje            | Szczegóły akcji |
|-----------------------------|-----------------|
| Zmień tablicę na poprzednią |                 |

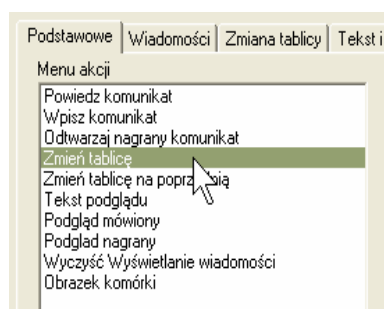
## Łączenie określonych tablic

Po stworzeniu i połączeniu ostatniej tablicy z tablicą główną danego zakresu tematycznego kontynuuj łączenie w kierunku tablicy głównej. Na przykład jeżeli tworzysz opowiadanie, kolejne strony powinny być połączone ze sobą w następujący sposób: strona 2 z 1....



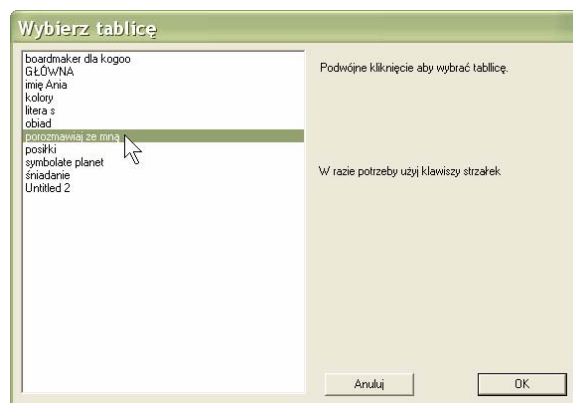
Kliknij dwa razy na komórkę, która ma stanowić odnośnik do innej tablicy.

1 Z listy **Menu akcji** wybierz **Zmień tablicę**.



Wyświetli się lista tablic zapisanych w tym samym folderze co tablica, nad którą właśnie pracujesz. Kliknij dwa razy na nazwę tablicy, do której chcesz stworzyć połączenie.

2 Jeżeli tablica, do której chcesz stworzyć odnośnik nie znajduje się na liście upewnij się czy jest ona zapisana w tym samym folderze, co tablica nad którą aktualnie pracujesz.



Akcja **Zmień tablicę** oraz połączone tablice są teraz widoczne na liście **Przypisanych akcji**.

3 Kliknij **OK**, aby zakończyć.

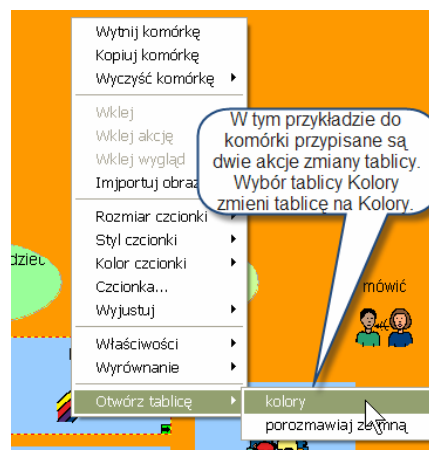
| Przypisane akcje | Szczegóły akcji    |
|------------------|--------------------|
| Zmień tablicę    | porozmawiaj ze mną |

## Nawigacja pomiędzy połączonymi tablicami w Trybie Projektowania

W **Trybie Projektowania** w prosty sposób można otworzyć tablicę połączoną z określoną komórką. Kliknij prawym przyciskiem myszy na komórce i z menu kontekstowego wybierz **Otwórz tablicę <nazwa tablicy>**. Wybierając tą opcję otwierania tablic możesz zaoszczędzić wiele czasu podczas edycji większej ilości połączonych ze sobą tablic.

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji    |
|------------------|--------------------|
| Zmień tablicę    | porozmawiaj ze mną |
| Zmień tablicę    | kolory             |

Przypisane do komórki akcje **Zmiany tablic**.

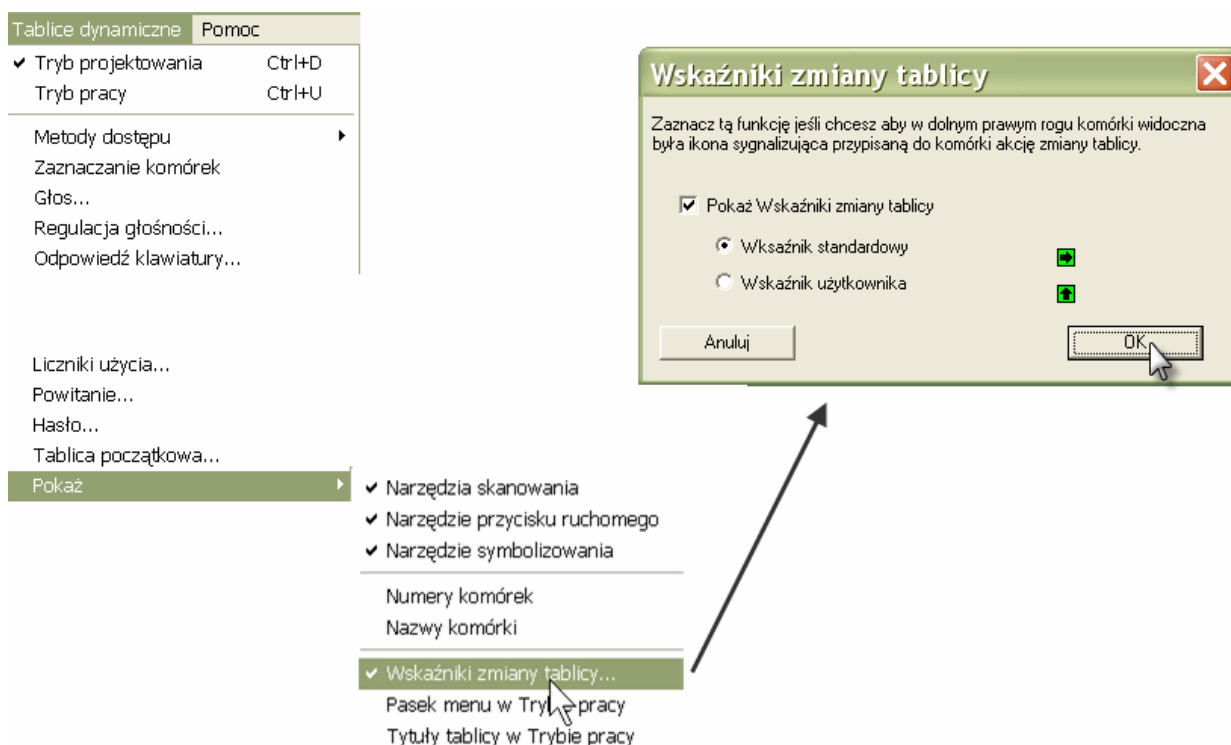


**Uwaga:** Jeżeli do komórki przypisanych jest więcej niż jedna akcja **Zmiany tablicy** lub akcja **Tablicy wyskakującej** (jest to możliwe jeżeli akcje zmiany tablic znajdują się wewnątrz bloków akcji **Jeżeli** lub **Losuj**), do każdego połączenia dostępna będzie oddzielna opcja **Otwórz tablicę** (łącznie do 6).

## Wskaźniki zmiany tablicy

Domyślnie na każdej komórce do której przypisana jest akcja zmiany tablicy w dolnym, prawym rogu widoczna będzie mała, zielona strzałka. Jest to **Wskaźnik zmiany tablicy**. Stanowi on wizualną odpowiedź dla użytkownika informującą, że wybranie tej komórki spowoduje zmianę tablicy na inną (przypisaną).

Wyświetlanie tych strzałek można wyłączyć lub włączyć wybierając z menu **Tablice dynamiczne>Pokaż>Wskaźniki zmiany tablicy**. Można również przypisać inny znak graficzny spełniający rolę **Wskaźnika zmiany tablicy**.



**Uwaga:** Rolę **Wskaźnika użytkownika** pełnić może grafika w postaci bitmapy, 16 x 16 pikseli o nazwie „**Wskaźnik użytkownika**” zapisana w folderze **SDP Zewnętrzne** (folder ten znajduje się zazwyczaj w C:\Program Files\folder Boardmaker with SD Pro).

# Rozdział 13

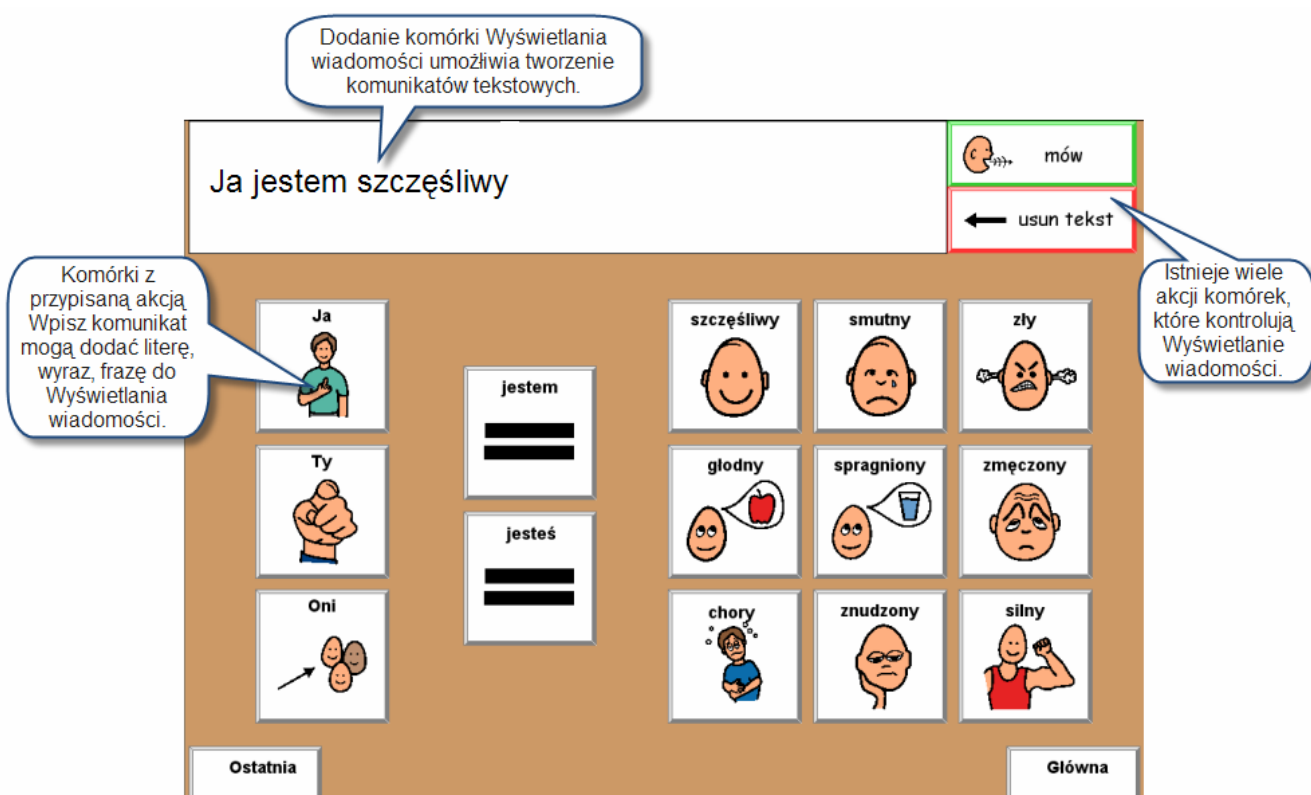
## Używanie Wyświetlania wiadomości z tekstem

### Streszczenie Rozdziału SDP

Na podstawowym poziomie Wyświetlanie wiadomości pozwala na wyświetlanie, tworzenie, oraz/lub drukowanie komunikatów tekstowych poprzez zaznaczenie komórki lub bezpośrednio za pomocą klawiatury. Istnieje wiele akcji komórek takich jak mowa, drukowanie, usuwanie, które pozwalają kontrolować Wyświetlanie wiadomości.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

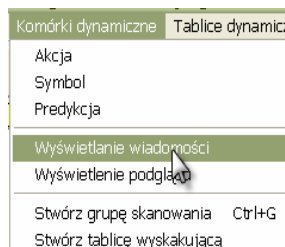
- Dodawanie Wyświetlania wiadomości i określanie jego wyglądu
- Dodawanie prostych funkcji kontrolujących Wyświetlanie wiadomości
- Zmiana ustawień Wyświetlania wiadomości
- Przypisywanie do komórki funkcji wpisywania wiadomości
- Akcje Wyświetlania wiadomości



## Dodawanie Wyświetlania wiadomości i określanie jego wyglądu

1

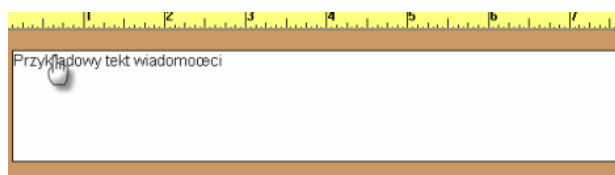
Wybierz **Komórki dynamiczne**>**Wyświetlanie wiadomości**.



2

Możesz zmienić położenie oraz rozmiar okna **Wyświetlania wiadomości** w zależności od potrzeb..

Kliknij i przeciągnij okno **Wyświetlania wiadomości** lub przeciągnij jego obramowanie, aby zmienić rozmiar.

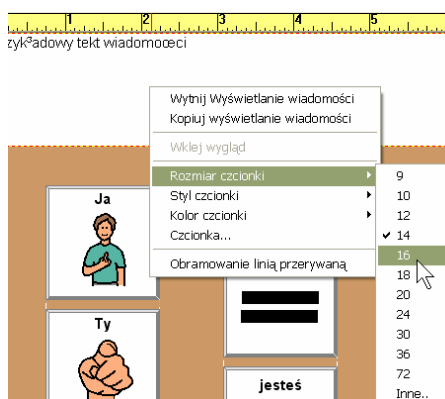


3

### Zmiana rozmiaru tekstu

Jeżeli wyświetlany tekst jest zbyt duży lub zbyt mały możesz zmienić jego rozmiar na odpowiedni.

Gdy **Wyświetlanie wiadomości** jest zaznaczone możesz ustawić rozmiar, styl, czcionki poprzez wybranie odpowiedniej opcji z menu **Tekst** lub kliknięcie prawym klawiszem myszy na **Wyświetlaniu wiadomości** i wybranie z menu kontekstowego odpowiedniej opcji.



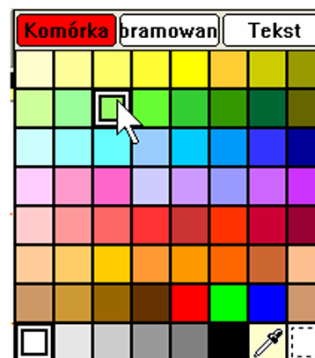
4

### Zmiana koloru tekstu oraz okna wyświetlania

Możesz zmienić kolor tekstu a także samego okna **Wyświetlania wiadomości**.

Przy zaznaczonym **Wyświetlaniu wiadomości** kliknij **Narzędzie Kolor**.

Z palety kolorów wybierz odpowiednią opcję **Komórka**, **Obramowanie**, **Tekst** a następnie wybierz kolor.



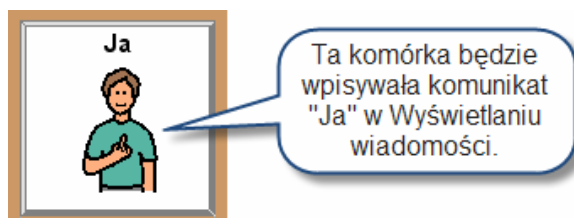
### Uwaga: Kolor tekstu Wyświetlania

**wiadomości** możesz także zmienić klikając prawym przyciskiem myszy na **Wyświetlaniu wiadomości** i wybierając odpowiednią opcję z menu kontekstowego.

## Przypisywanie do komórki funkcji wpisywania wiadomości

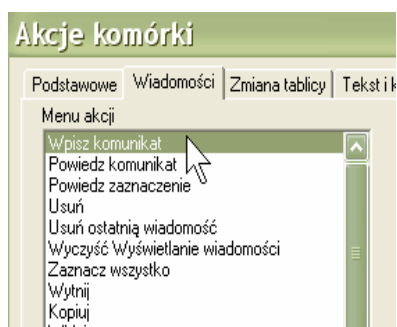
1

Kliknij dwa razy na komórkę, która ma wpisywać tekst do **Wyświetlania wiadomości**.



2

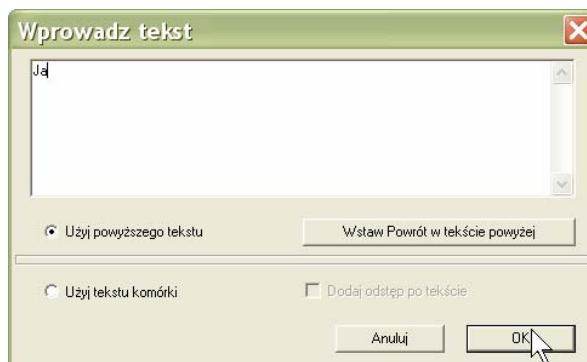
Z listy **Menu akcji** wybierz **Wpisz komunikat**,



3

W wyświetlonym oknie dialogowym wpisz tekst, który ma się pojawiać w **Wyświetlaniu wiadomości**.

**Wskazówka:** Zakończ wpisywanie tekstu spacją. Zapobiegnie to łączeniu tego tekstu z jakimkolwiek innym w **Wyświetlaniu wiadomości**.



4

Akcja **Wpisz komunikat** oraz treść wiadomości pojawią się teraz na liście **Przypisanych akcji**.

Kliknij przycisk **OK**, aby zakończyć.

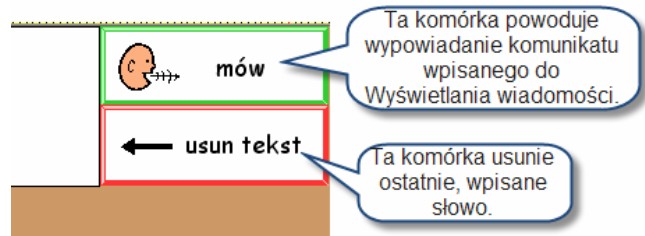
| Przypisane akcje | Szczegóły akcji |
|------------------|-----------------|
| Wpisz komunikat  | Ja              |

## Dodawanie prostych funkcji kontrolujących Wyświetlanie wiadomości

### Wypowiadanie Tekstu Wyświetlania Wiadomości

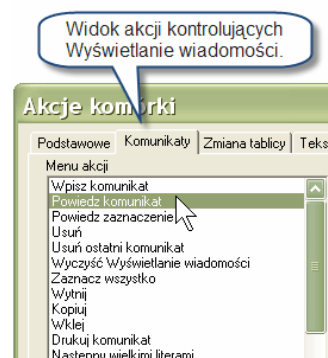
1

Kliknij dwa razy na komórkę, do której chcesz przypisać akcję wypowiadania zawartości Wyświetlania wiadomości.



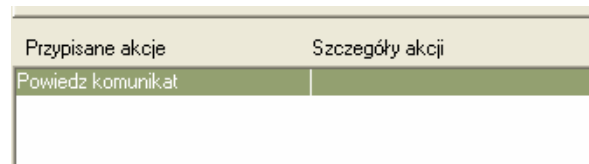
2

Z listy kategorii akcji wybierz **Komunikaty** a następnie wybierz akcję **Powiedz komunikat**.



3

Akcja **Powiedz komunikat** znajduje się teraz na liście **Przypisanych akcji**. Akcja ta spowoduje wypowiadanie tekstu komórki po jej zaznaczeniu.



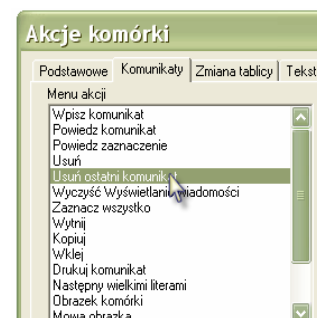
Kliknij przycisk **OK**, aby zakończyć.

4

### Usuwanie Ostatniego Komunikatu

Kliknij dwa razy na komórkę, której chcesz przypisać funkcję usuwania ostatniego komunikatu z **Wyświetlania wiadomości**.

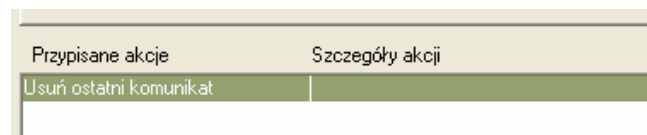
Z listy kategorii akcji wybierz **Komunikaty** a następnie z listy akcji wybierz **Usuń ostatni komunikat**.



5

Akcja **Usuń ostatni komunikat** znajduje się teraz na liście **Przypisanych akcji**. Powoduje ona usuwanie z zaznaczonego **Wyświetlania wiadomości** ostatniego, wprowadzonego tekstu. Komórka ta będzie zachowywała się tak jak klawisz **Backspace**, jeśli klikniesz na nią ponownie.

Kliknij **OK**, aby zakończyć.



---

## Akcje Wyświetlania wiadomości

---

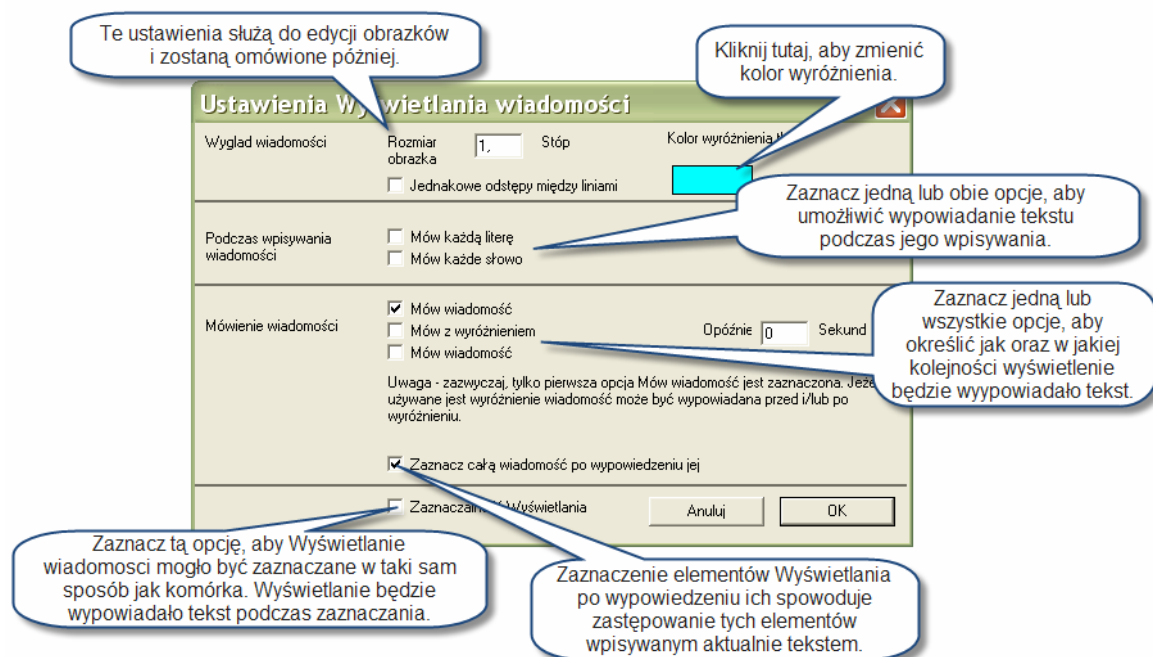
Zakładka **Komunikaty** zawiera szereg akcji używanych do kontrolowania funkcji **Wyświetlania wiadomości**:

- **Wpisz komunikat** – umieszcza wpisywany komunikat w oknie Wyświetlania wiadomości
- **Powiedz komunikat** – wypowiada treść Wyświetlania wiadomości
- **Powiedz zaznaczenie** – wypowiada każdy zaznaczony w Wyświetlaniu wiadomości tekst
- **Usuń** – usuwa każdy zaznaczony tekst, lub gdy tekst nie jest zaznaczony usuwa znak przed kursorem
- **Usuń ostatni komunikat** – usuwa ostatnią, wprowadzoną przez komórkę do Wyświetlania wiadomości lub tekst wpisany z klawiatury od ostatniego zaznaczenia komórki
- **Wyczyść Wyświetlanie wiadomości** - czyści zawartość Wyświetlania wiadomości
- **Zaznacz wszystko** – zaznacza wszystkie elementy Wyświetlania wiadomości
- **Wytnij**– wycina z Wyświetlania wiadomości zaznaczony tekst i umieszcza go w schowku
- **Kopiuj** – kopiuje do schowka zaznaczony w Wyświetlaniu wiadomości tekst
- **Wklej** – wkleja tekst ze schowka do Wyświetlania wiadomości
- **Drukuj komunikat** – drukuje zawartość Wyświetlania wiadomości
- **Następny wielkimi literami** - wyświetla następny znak wpisywany do Wyświetlania wiadomości wielkimi literami
- **Symbol komórki** – powoduje kopiowanie symbolu komórki do Wyświetlania wiadomości
- **Mowa symbolu** – przypisuje komunikat wypowiadany przez symbol komórki
- **Dźwięk symbolu** – przypisuje nagrany komunikat odtwarzany przez symbol komórki
- **Włącz wielkie litery** – włącza automatyczne pisanie wielkimi literami. Wszystkie wprowadzone znaki pisane będą wielkimi literami
- **Wyłącz wielkie litery** - wyłącza automatyczne pisanie wielkimi literami
- **Rozszerz skróty** – rozszerza zdefiniowane skróty słowa/zwroty

## Zmiana ustawień Wyświetlania wiadomości

**Wyświetlanie wiadomości** posiada wiele wbudowanych ustawień, których można użyć do zmiany jego wyglądu oraz funkcji. Po kliknięciu dwa razy na okno Wyświetlania wiadomości otworzy się dialog **Ustawienia Wyświetlania wiadomości**.

**Uwaga:** Ustawienia Wyświetlania wiadomości odnoszą się tylko do aktualnej tablicy.



### Uwagi dotyczące ustawień:

- **Mówienie wiadomości** – zaznaczenie wszystkich trzech opcji spowoduje wypowiadanie wiadomości, wypowiadanie wiadomości podczas zaznaczania każdego słowa oraz ostateczne wypowiadanie całej wiadomości. Zazwyczaj tylko jednak opcja **Mów wiadomość** jest zaznaczona, gdy jest używana z opcją **Mów z wyróżnieniem**.
- Opcja **Usuń** – jest używana do wprowadzenia pauzy po każdym wypowiedzianym słowie podczas używania Mowy z wyróżnieniem.
- Gdy opcja **Zaznaczanie Wyświetlania** jest zaznaczona niemożliwe jest użycie myszy podczas edycji elementów okna. Tekst wyświetlenia można edytować tylko za pomocą komórek, które mają przypisane akcje edycji tekstu. Akcje **Anuluj Mowę** oraz **Zatrzymaj mowę** nie będą działały gdy wybrana jest ta opcja.

# Rozdział 14

## Używanie symboli w Wyświetlaniu wiadomości

### Streszczenie rozdziału SDP

W tym rozdziale dowiesz się w jaki sposób tworzyć zdania wspierane symbolami. Do Wyświetlania Wiadomości mogą być kopiowane symbole z komórek tablicy. Symbole umieszczone w oknie Wyświetlania Wiadomości mogą być edytowane, wymawiane, drukowane lub zapisywane jako tekst.

W rozdziale omówione są następujące tematy

- Umieszczanie symbolu w Wyświetlaniu wiadomości
- Jednakowe odstępy między liniami – symbole i tekst

The diagram illustrates the process of creating a message using symbols. It features a main grid of symbols and a preview window.

**Main Grid of Symbols:**

- Left Column (Pronouns):**
  - Ja (I) - symbol of a person
  - Ty (You) - symbol of a person pointing
  - Oni (They) - symbol of two people
- Middle Column (Verbs):**
  - jestem (I am) - symbol of two horizontal lines
  - jesteś (You are) - symbol of two horizontal lines
- Right Grid (Emotions/States):**
  - szczęśliwy (happy) - symbol of a smiling face
  - smutny (sad) - symbol of a sad face
  - zły (angry) - symbol of an angry face
  - głodny (hungry) - symbol of a face with an apple
  - spragniony (thirsty) - symbol of a face with a glass
  - zmęczony (tired) - symbol of a face with a headache
  - chory (sick) - symbol of a person with a bandage
  - znudzony (bored) - symbol of a person with a hand on their forehead
  - silny (strong) - symbol of a person flexing their arm

**Preview Window (Wyświetlanie wiadomości):**

- Shows the constructed message: **Ja jestem szczęśliwy** (I am happy).
- Includes a **mów** (speak) button with a speech bubble icon.
- Includes a **usun tekst** (remove text) button with a left arrow icon.

**Callouts:**

- A blue callout points to the preview window: "W Wyświetlaniu wiadomości może pojawić się tekst a także symbole." (In the message display, there can be text and also symbols).
- A blue callout points to the main grid: "Tekst oraz symbol z powierzchni komórki są kopiowane do okna Wyświetlania wiadomości." (Text and symbol from the cell surface are copied to the message display window).

## Umieszczanie symbolu w Wyświetlaniu wiadomości

1

Kliknij dwa razy na komórkę, której symbol chcesz umieścić w Wyświetlaniu wiadomości.

**Uwaga:** Symbol komórki będzie wówczas umieszczany w oknie Wyświetlania wiadomości.



Z listy **Menu akcji** wybierz **Symbol komórki**.

Na liście **Przypisanych Akcji** pojawią się automatycznie dwie akcje:

- **Symbol komórki** – powoduje umieszczanie symbolu komórki w Wyświetlaniu wiadomości.
- **Mowa symbolu** – powoduje wypowiadanie komunikatu komórki, gdy jest ona zaznaczana oraz kiedy wypowiadana jest treść Wyświetlania.



2

**Uwaga:** Możesz stworzyć komórkę z już przypisanymi akcjami **Mowa symbolu** oraz **Symbol komórki** wybierając z menu **Komórki dynamiczne>Symbol**.

**Uwaga:** Akcje **Mowa symbolu** oraz **Dźwięk symbolu** (odtwarza nagranie lub dźwięk) mogą być przypisane oddzielnie. Znajdują się one w kategorii **Komunikaty**. Akcja **Symbol komórki** musi poprzedzać akcje **Mowa symbolu** oraz **Dźwięk symbolu**.

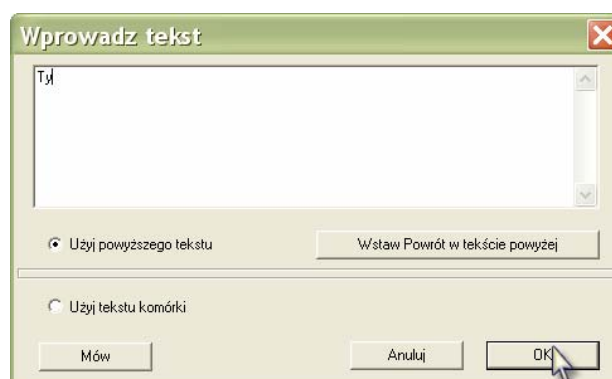
**Uwaga:** Akcja **Mowa symbolu** jest podobna do akcji **Powiedz komunikat**: obie powodują wypowiadanie komunikatu komórki. Jednakże akcja **Mowa symbolu** jest niezbędna aby możliwe było odtwarzanie komunikatu symbolu komórki w Wyświetlaniu wiadomości. Akcje **Dźwięk symbolu** działa na podobnej zasadzie.

3

Kliknij dwa razy akcję **Mowa symbolu**, aby ją edytować.

W oknie dialogowym jakie się pojawi wpisz tekst, który ma być wymawiany przez komórkę. Następnie kliknij **OK**.

Jeżeli chcesz aby wymawiany był tekst widoczny na powierzchni komórki zaznacz opcję **Użyj tekstu komórki**.



| Przypisane akcje | Szczegóły akcji                      |
|------------------|--------------------------------------|
| Symbol komórki   | <input type="checkbox"/> Ukryj tekst |
| Mowa symbolu     | <input type="checkbox"/> Słum        |

#### Opcje akcji

- **Ukryj tekst (Symbol komórki)** – gdy zaznaczona jest ta opcja, tekst z powierzchni komórki nie będzie umieszczany w Wyświetlaniu wiadomości
- **Słum (Mowa/Dźwięk symbolu)** - gdy zaznaczona jest ta opcja akcje nie będą wykonywane gdy komórka jest zaznaczana. Akcje Mowa/Dźwięk symbolu będą wykonywane tylko podczas wypowiadania treści Wyświetlania wiadomości.

#### Określanie rozmiaru symbolu w Wyświetlaniu wiadomości

**Ustawienia Wyświetlania wiadomości**

Wygląd wiadomości    Rozmiar symbolu: 1,    Cali    Kolor wyróżnienia tła:

☐ Jednakowe odstępy między liniami

Podczas wpisywania wiadomości    ☐ Mów każdą literę    ☐ Mów każde słowo

Wszystkie symbole, niezależnie od ich wielkości przesłane do Wyświetlania wiadomości zostaną wyskalowane do takiego samego rozmiaru. Domyślna wielkość symbolu w Wyświetlaniu wiadomości to 1 cal.

Kliknij dwa razy na okno Wyświetlania wiadomości aby edytować jego ustawienia. Aby określić rozmiar symbolu kopiowanego do Wyświetlania wiadomości kliknij w polu **Rozmiar symbolu** i wpisz odpowiednią wartość.

## Jednakowe odstępy między liniami – symbole i tekst

Do Wyświetlania wiadomości może być kopiowany zarówno tekst jak i symbol komórki. Jeśli chcesz aby umieszczany był tekst i symbol zalecane jest zaznaczenie opcji **Jednakowe odstępy między liniami** w dialogu **Ustawienia Wyświetlania wiadomości**. Funkcja ta powoduje, że wszystkie linie w Wyświetlaniu wiadomości są tej samej wysokości, dzięki czemu dostępne jest miejsce dla symboli lub tekstu.

**Ustawienia Wyświetlania wiadomości**

Wygląd wiadomości    Rozmiar symbolu: 1,    Cali    Kolor wyróżnienia tła:

☒ Jednakowe odstępy między liniami

Podczas wpisywania wiadomości    ☐ Mów każdą literę    ☐ Mów każde słowo

Mówienie wiadomości    ☒ Mów wiadomość    ☐ Mów z wyróżnieniem    ☐ Mów wiadomość

Uwaga - zazwyczaj, tylko pierwsza opcja Mów używane jest wyróżnienie wiadomość może być wyróżnieniu.

# Rozdział 15

## Tablice z opcją “Użyj tekstu komórki”

### Streszczenie rozdziału

W tym rozdziale omówiona jest opcja **Użyj tekstu komórki**, która powoduje wypowiadanie każdego dodanego do komórki tekstu. Zaznaczenie tej opcji umożliwia szybkie tworzenie tablic, w których tekst umieszczony na powierzchni komórki będzie wymawiany lub wpisywany. Dzięki tej funkcji można tworzyć szablony tablic z przypisanymi już akcjami. Szablony te mogą następnie być dostosowywane do potrzeb użytkownika poprzez zmianę symboli oraz etykiet komórek z zachowaniem przypisanych wcześniej akcji.

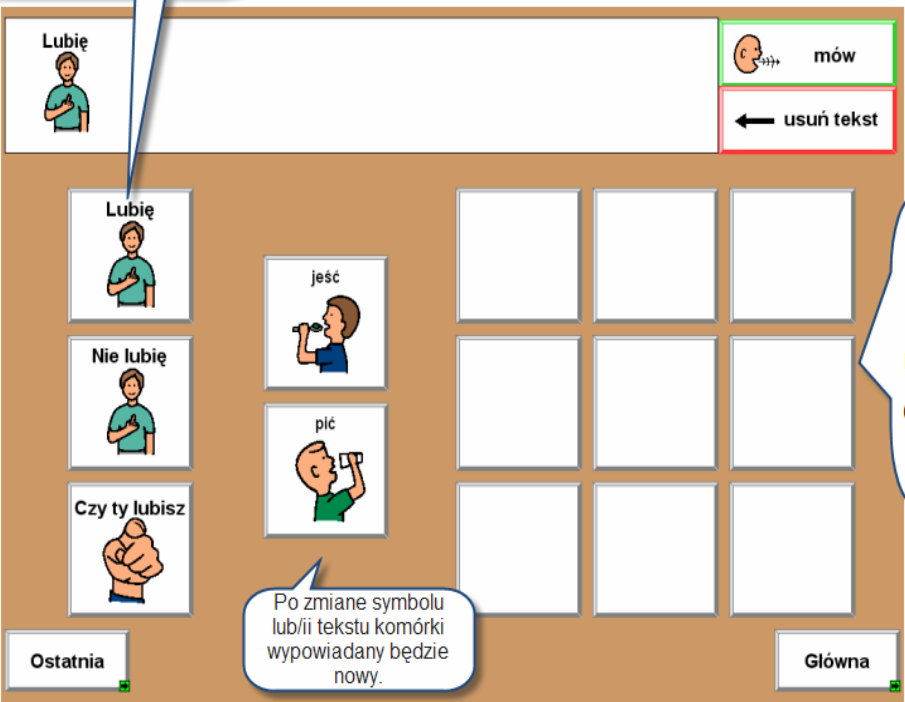
Zestaw szablonów tablic z przypisanymi funkcjami **Użyj tekstu komórki** jest dostarczany z programem. Można je wykorzystać do szybkiego tworzenia głosowych lub pisanych (z użyciem tekstu lub symboli) tablic komunikacyjnych..

W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Projektowanie szablonu tablicy z przypisaną funkcją „Użyj tekstu komórki”
- Akcje, w których można wykorzystać opcję “Użyj tekstu komórki”

Wypowiadany będzie każdy tekst znajdujący się na powierzchni komórki.

Przykładowa tablica z przypisaną akcją **Użyj tekstu komórki**.



Do wszystkich tych komórek przypisana jest akcja Symbol komórki z opcją używania tekstu komórki. Wystarczy dodać symbole (wraz z tekstem) do komórek. Tablica jest wówczas już gotowa do użycia.

Po zmianie symbolu lub/i tekstu komórki wypowiadany będzie nowy.

Ostatnia

Główna

## Projektowanie szablonu tablicy z przypisaną funkcją “Użyj tekstu komórki”

Kluczowym zadaniem podczas projektowania tego typu tablic jest przypisanie niezbędnych akcji oraz wyglądu do pierwszej komórki – komórki szablonu. Gdy następnie użyjesz **Narzędzia Rozsiewanie** komórek każda komórka stworzonej siatki będzie miała taki sam wygląd oraz przypisane akcje jak komórka szablon. Czynność ta pozwala zaoszczędzić wiele czasu, ponieważ nie jest konieczne przypisywanie akcji do każdej komórki oddzielnie.

Stwórz tablicę zawierającą okno **Wyświetlania wiadomości** a następnie narysuj komórkę, która będzie stanowiła szablon.

Kliknij dwa razy pustą komórkę szablon.

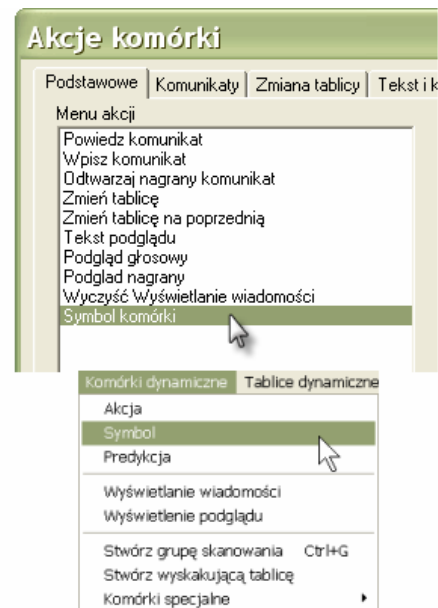
Z listy **Menu akcji** wybierz **Symbol komórki**.  
Do listy **Przypisanych akcji** dodane zostaną trzy akcje symbolu komórki.

1

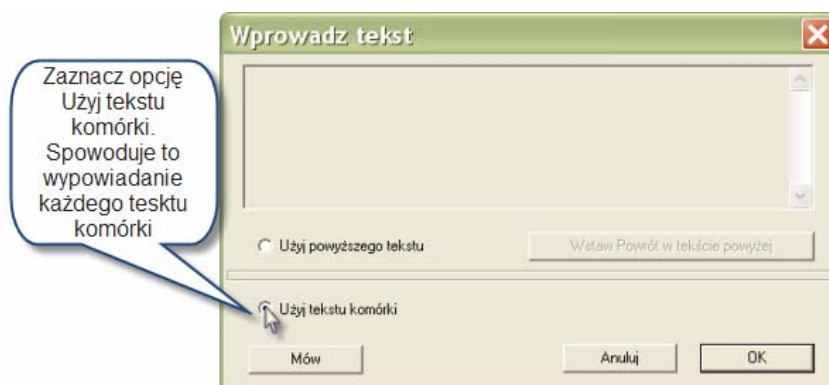
LUB

Innym sposobem stworzenia komórki szablonu jest wybranie z menu **Komórki dynamiczne** funkcji **Symbol**. Spowoduje to narysowanie komórki o rozmiarze 1 cała z już przypisanymi trzema akcjami symbolu komórki.

Kliknij dwa razy funkcję **Symbol komórki**.



2



Kliknij dwa razy akcję **Mowa symbolu**.

W oknie dialogowym, które się wyświetli zaznacz opcję **Użyj tekstu komórki**. Dzięki tej funkcji każdy tekst umieszczony na powierzchni komórki będzie wypowiadany. Jeżeli w przyszłości będziesz chciał zmienić tekst lub symbol komórki nie będziesz musiał zmieniać komunikatu akcji **Mowa symbolu**. Zmiana ta nastąpi automatycznie dzięki przypisanej akcji **Użyj tekstu komórki**.

Kliknij **OK** aby zakończyć.

3

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji              |                                          |
|------------------|------------------------------|------------------------------------------|
| Symbol komórki   |                              | <input type="checkbox"/> Ukryj tekst     |
| Mowa symbolu     | Użyj tekstu komórki: <pusty> | <input checked="" type="checkbox"/> Słum |
| Dźwięk symbolu   | Brak opisu                   | <input checked="" type="checkbox"/> Słum |

Na liście szczegółów akcji widoczna będzie przypisana do akcji **Mowa symbolu** z opcją **Użyj tekstu komórki**.

Kliknij pole **Słum**, aby odznaczyć tę opcję a tym samym uaktywnić mowę komórki podczas zaznaczania.

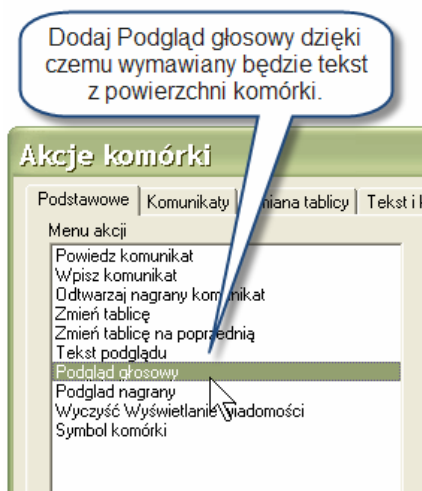
4

W tym przykładzie do komórki zostanie również dodana opcja podpowiedzi głosowej (tekst, który jest na powierzchni komórki)

Z listy **Menu akcji** wybierz **Podgląd głosowy**.

Tak jak w 3 kroku wybierz **Użyj tekstu komórki**.

Kliknij **OK**, aby zakończyć.



5

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji              |                                      |
|------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| Symbol komórki   |                              | <input type="checkbox"/> Ukryj tekst |
| Mowa symbolu     |                              | <input type="checkbox"/> Słum        |
| Podgląd głosowy  | Użyj tekstu komórki: <pusty> |                                      |

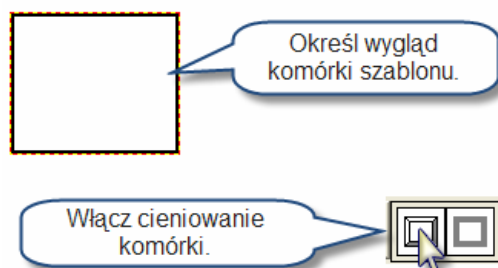
Na liście szczegółów akcji **Podglądu głosowego** wyświetlona zostanie informacja **Użyj tekstu komórki**.

Kliknij **OK**, aby zakończyć przypisywanie akcji do tej komórki szablonu.

6

Po przypisaniu wszystkich akcji do komórki szablonu można dokonać zmian jej wyglądu.

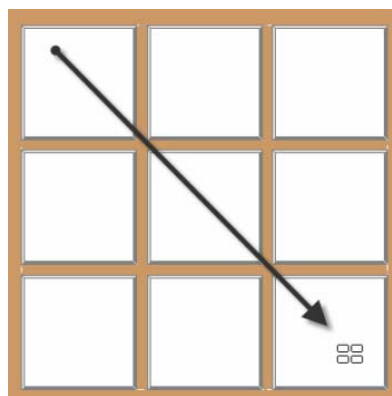
W tym przykładzie wybierz **Narzędzie Cień** i włącz cieniowanie komórki.



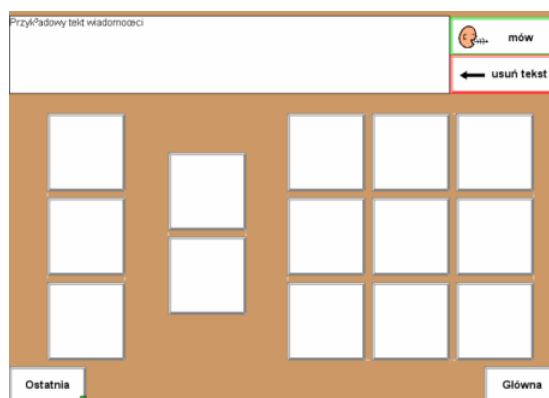
Gdy komórka szablon jest w pełni zaprojektowana możesz użyć **Narzędzia Rozsiewanie komórek** aby stworzyć siatkę komórek.

7

Kliknij dwa razy na którąkolwiek z nowo stworzonych komórek aby sprawdzić czy są do niej przypisane takie same akcje jak do komórki szablonu. Kliknij **OK** aby zakończyć.



8



Teraz możesz zmieniać ułożenie komórek na tablicy w zależności od potrzeb, jak również kopiować do nich symbole oraz obrazki.

**Uwaga:** Upewnij się, że na tablicy znajduje się okno **Wyświetlania wiadomości** jeżeli chcesz używać akcji **Symbol komórki**. Aby uzyskać więcej informacji na temat **Wyświetlania wiadomości** zobacz rozdział 14 *Używanie Symboli w Wyświetlaniu Wiadomości*.

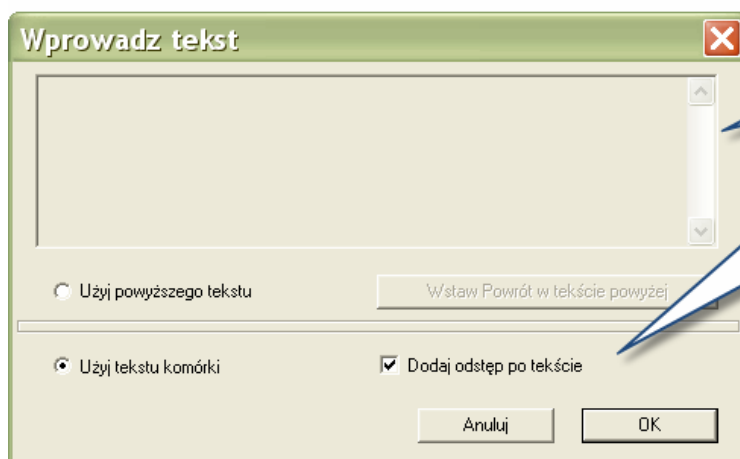
**Uwaga:** Komórka musi zawierać tekst, aby było możliwe używanie funkcji mowy lub podglądu.

**Uwaga:** Możesz zapisać tablicę jako „zablokowany” szablon, z którego będzie można następnie projektować różnego rodzaju tablice. Szablony do tworzenia nowych tablic można otworzyć klikając na przycisk **Otwórz szablon**. Więcej informacji na temat tworzenia i zapisywania tablic szablonów znaleźć można w  *dodatku E Tworzenie szablonu tablicy*.

## Akcje w których można wykorzystać opcję „Użyj tekstu komórki”

Opcje **Użyj tekstu komórki** dostępna jest dla następujących akcji:

- Powiedz komunikat
- Wpisz komunikat
- Tekst podglądu
- Podgląd głosowy
- Mowa symbolu



To okno jest wyświetlane po wybraniu wymienionych akcji.

Akcja Wpisz komunikat zawiera dodatkową opcję Dodaj odstęp po tekście. Zazwyczaj opcja ta jest zaznaczona, chyba że wpisywane są pojedyncze litery łączone następnie w słowa (np, podczas tworzenia klawiatury).

# Rozdział 16

## Praca z Przyciskami ruchomymi

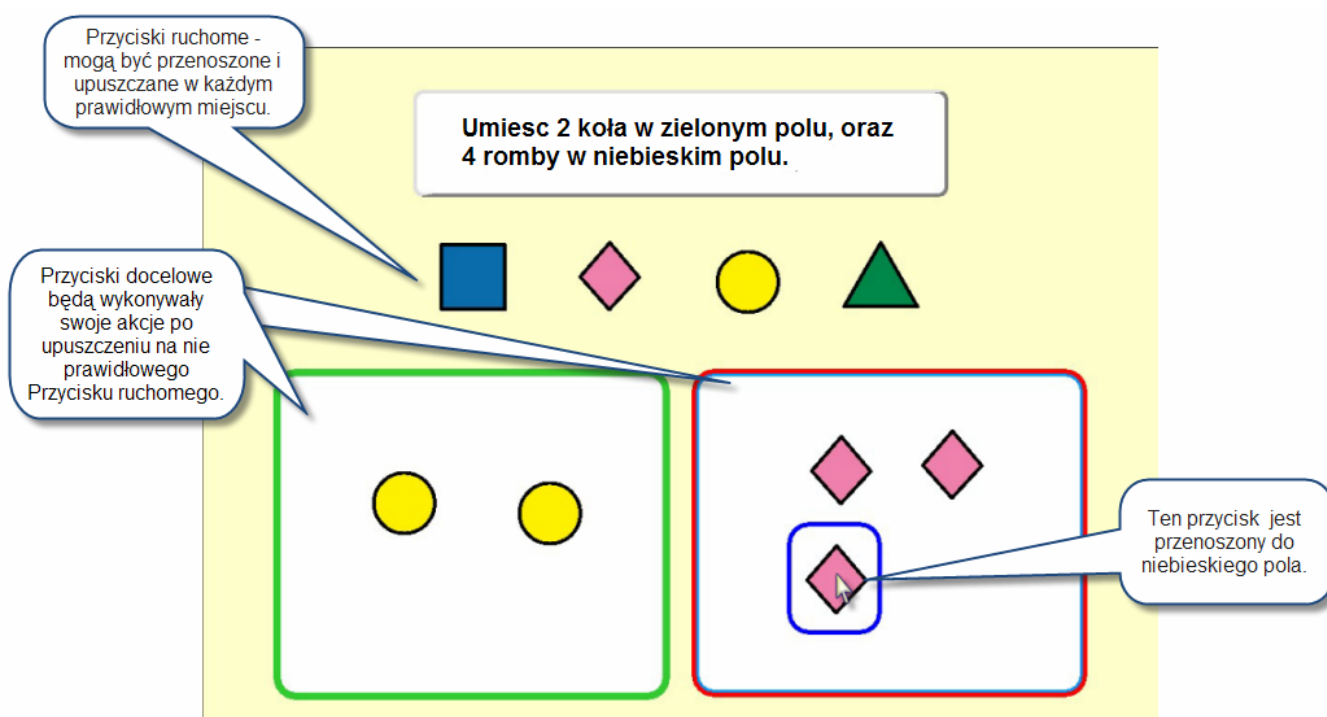
### Streszczenie rozdziału



Przyciski ruchome pozwalają na tworzenie tablic, oraz ćwiczeń interaktywnych, w których można zmieniać ułożenie komórek. Komórki nie muszą być tylko i wyłącznie statycznymi obiektami, mogą one być przenoszone na ekranie oraz upuszczane na inne komórki wywołując wypowiedzanie komunikatów lub inne akcje. Przyciski ruchome umożliwiają tworzenie interaktywnych ćwiczeń liczenia, sortowania, tworzenia sekwencji oraz wiele innych. Za pomocą **Narzędzia Przycisk ruchomy** w można w prosty sposób tworzyć pary przycisk ruchomy-docelowy a także przypisywać akcje, które będą wykonywane po upuszczeniu Przycisku ruchomego na docelowy.

W rozdziale mówione są następujące tematy:

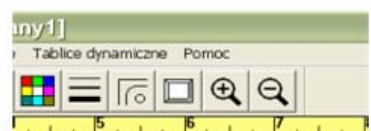
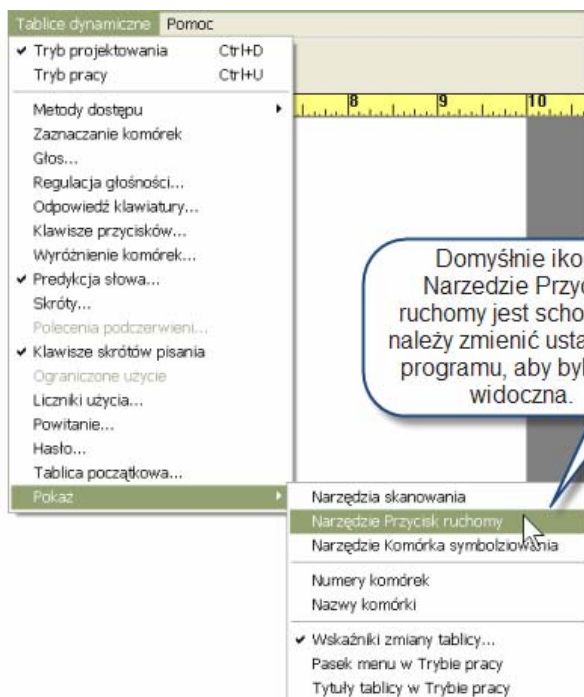
- Wyświetlanie Narzędzia Przycisk ruchomy
- Edycja akcji dla pary przycisków ruchomy - docelowy
- Ustawianie właściwości tworzenia własnych kopii przez Przycisk ruchomy
- Zmiana typu przycisków
- Ograniczenia metod dostępu przez skanowani dla Przycisków ruchomych
- Tworzenie Przycisków ruchomych i docelowych
- Ustawianie “powrotu” Przycisku ruchomego
- Wyśrodkowanie upuszczonego Przycisku ruchomego
- Skanowanie oraz Przyciski ruchome



W tym ćwiczeniu liczenia i sortowania uczeń przenosi określoną ilość kształtów do odpowiedniego pola.

## Wyświetlanie Narzędzia Przycisk ruchomy

Domyślnie ikona **Narzędzia Przycisk ruchomy** nie jest widoczna na **pasku narzędzi**. Konieczne jest dostosowanie paska, tak aby wyświetlana była ta ikona. W tym celu wybierz **Tablice dynamiczne>Pokaż>Narzędzie Przycisk ruchomy**.



Domyślne ustawienia paska narzędzi.



Narzędzie Przycisk ruchomy

## Tworzenie przycisków ruchomych i docelowych

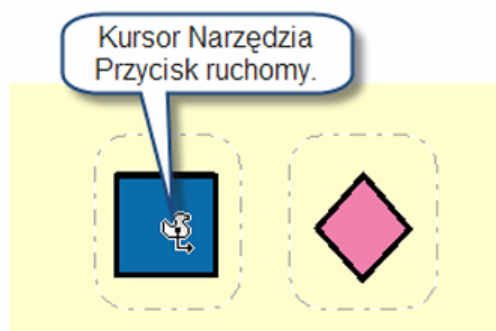
1

Kliknij ikonę **Narzędzie Przycisk ruchomy**.



2

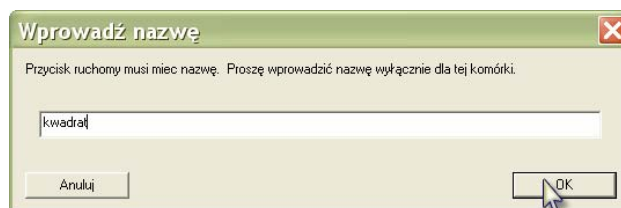
Kliknij komórkę, która ma stać się przyciskiem ruchomym. Pojawi się dialog **Wprowadź nazwę** dla Przycisku ruchomego. Każdy Przycisk ruchomy musi mieć nadaną unikalną nazwę.



3

Wpisz nazwę Przycisku ruchomego i kliknij **OK**.

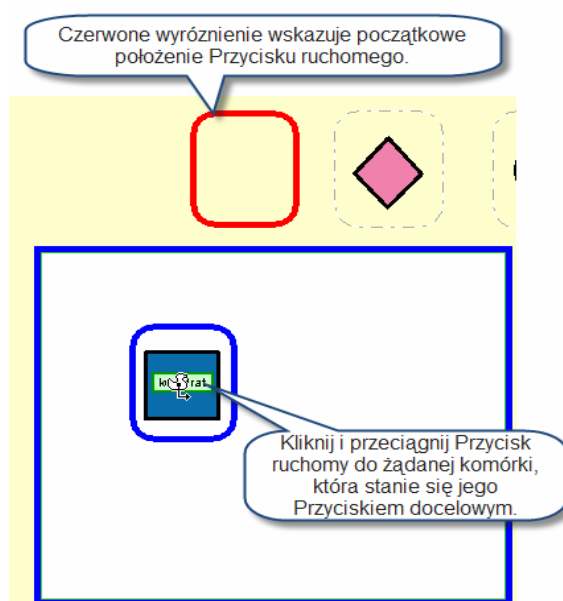
**Uwaga:** Nazwy Przycisków ruchomych będą widoczne w zielonym polu, wyświetlanym na środku przycisku za każdym razem gdy aktywne jest **Narzędzie Przycisk ruchomy**.



4

Kliknij i przeciągnij Przycisk ruchomy w kierunku górnej części komórki, która ma stać się jego miejscem docelowym. Następnie upuść ten przycisk. Pojawi się dialog **Wprowadź nazwę** dla Przycisku docelowego.

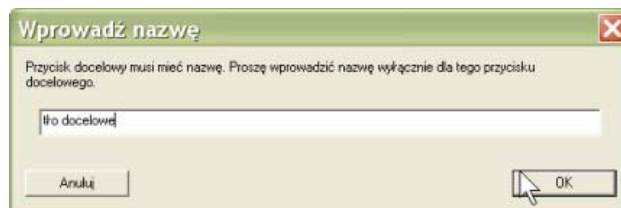
**Uwaga:** Tło tablicy może być również prawidłowym Przyciskiem docelowym. Przeciągnij Przycisk ruchomy w którejkolwiek miejsce tła tablicy, aby stworzyć takie parowanie.



5

Wpisz nazwę dla Przycisku docelowego, następnie kliknij **OK**.

**Uwaga:** Nazwy Przycisków docelowych będą widoczne w zielonym polu, wyświetlanym na środku przycisku za każdym razem gdy aktywne jest **Narzędzie Przycisk ruchomy**.

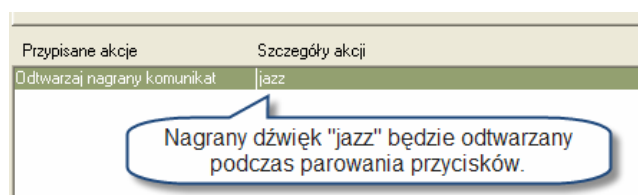


6

Przypisz akcje, do Przycisku docelowego, będą one wykonywane gdy aktualny Przycisk ruchomy jest upuszczony na Przycisk docelowy.

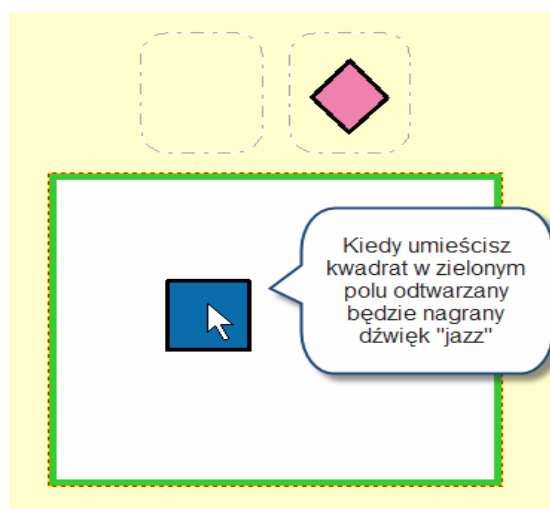
**Uwaga:** Jeden Przycisk docelowy może być sparowany z wieloma Przyciskami ruchomymi.

**Uwaga:** Przycisk docelowy nie może być zaznaczony dopóki nie są do niego przypisane akcje nie związane z parowaniem ruchomy-docelowy. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części *Edycja akcji dla pary przycisków ruchomy-docelowy*.



7

Podczas przenoszenia „kwadratowego” Przycisku ruchomego do Przycisku docelowego (niebieskie pole) w **Trybie Pracy** wykonywane są przypisane akcje, tutaj **Odtwarzaj nagrany dźwięk**.

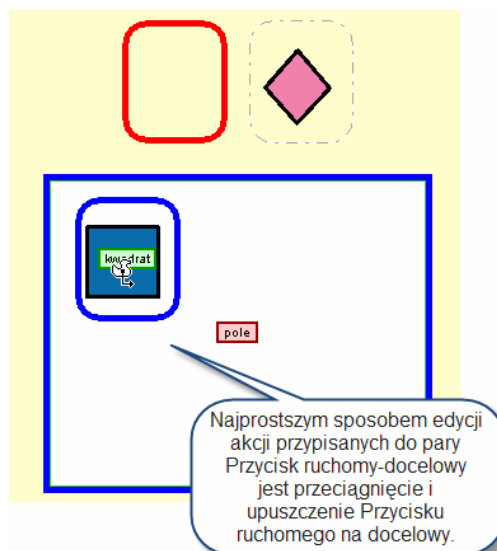


## Edycja akcji dla pary przycisków ruchomy-docelowy

Za pomocą Narzędzia **Przycisk ruchomy** (zalecane)

Za pomocą **Narzędzia Przycisk ruchomy** przeciągnij przycisk ruchomy w kierunku górnej części Przycisku docelowego, który chcesz edytować. Ponieważ przycisk ruchomy i docelowy mają już przypisane nazwy nie jest konieczne powtórne ich nadawanie.

Wyświetli się dialog **Akcje komórek**, widoczne będą w nim tylko akcje związane z parą Przycisk ruchomy-docelowy. Możesz edytować te akcje w zależności od potrzeb.

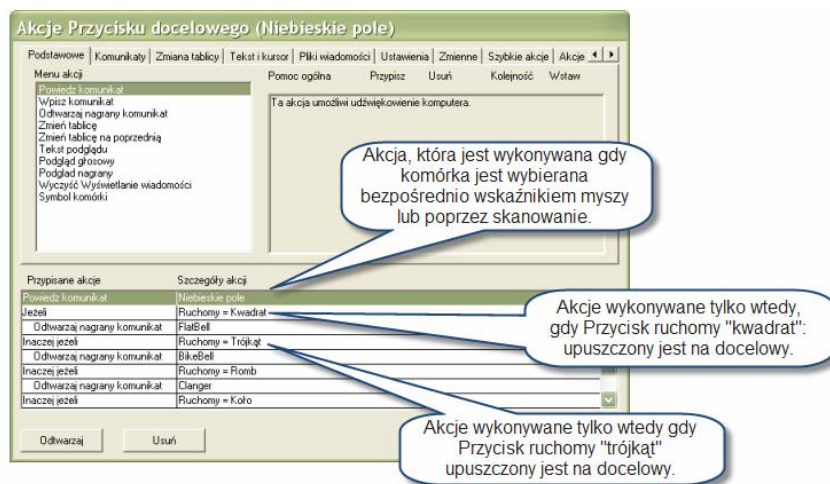


----- LUB -----

## Edycja Przycisku docelowego (zaawansowane)

Kliknij dwa razy **Przycisk docelowy**, w taki sam sposób jak byś chciał edytować akcje standardowej komórki.

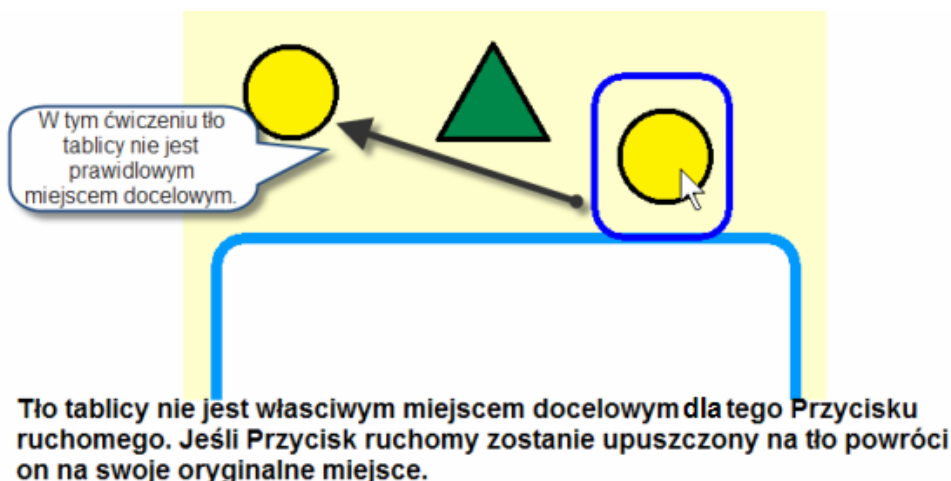
Pojawi się okno dialogowe **Akcje Przycisku docelowego**, w którym widoczne będą wszystkie przypisane akcje. Możesz edytować warunki bloku **Jeżeli, Inaczej jeżeli** przypisując im nazwy odpowiednich Przycisków ruchomych.



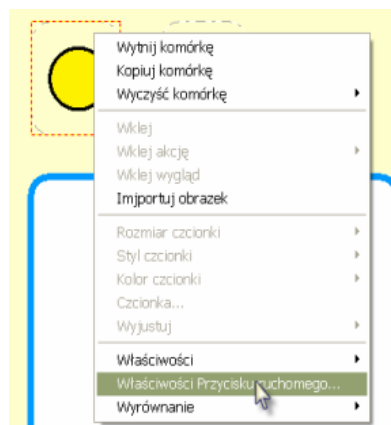
**Uwaga:** Więcej informacji na temat warunków **Jeżeli** znaleźć można w *rozdziale 20 Praca ze Zmiennymi*.

## Ustawianie “Powrotu” Przycisku ruchomego

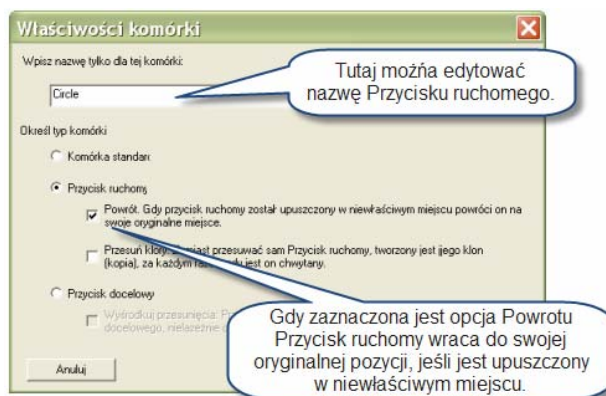
Do Przycisku ruchomego przypisać można akcje “powrotu” na oryginalną pozycję, jeśli zostanie on upuszczony w nieprawidłowym miejscu na tablicy (domyślnie aplikacja jest ustawiona tak aby Przycisk ruchomy pozostawał w miejscu, w którym został upuszczony). Może to okazać się szczególnie pomocne przy tworzeniu ćwiczeń zawierających informacje zwrotne dotyczące właściwego parowania ruchomy-docelowy.



Kliknij dwa razy na **Przycisk ruchomy**, do którego chcesz przypisać właściwość powrotu a następnie z menu kontekstowego wybierz **Właściwości Przycisku ruchomego**. Pojawi się dialog **Właściwości przycisku**.

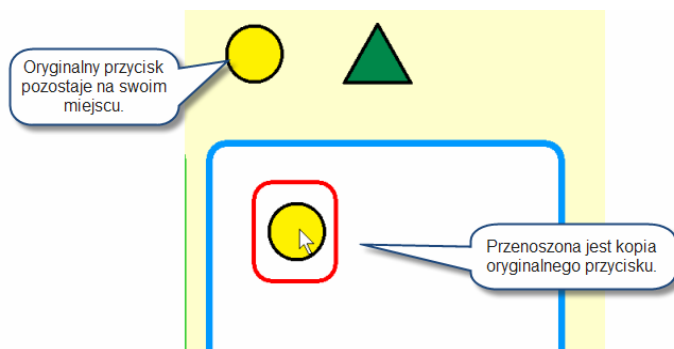


Zaznacz opcję powrotu i kliknij **OK**.



## Ustawianie właściwości tworzenia własnych kopii przez Przycisk ruchomy

Przycisk ruchomy można tak ustawić aby tworzył swoje własne kopie. Podczas przeciągania Przycisku ruchomego na nowe miejsce stworzona zostanie jego kopia dzięki czemu, przycisk oryginalny pozostanie na swoim miejscu. Z takiego Przycisku ruchomego można stworzyć nieograniczoną ilość klonów. Funkcja ta może być szczególnie pomocna podczas projektowania ćwiczeń związanych z liczeniem.

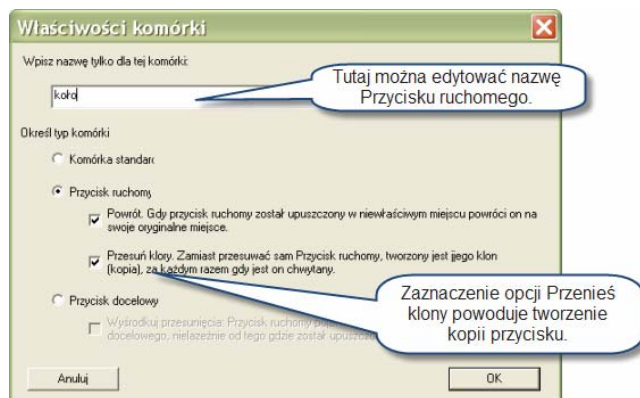


1

Kliknij prawym przyciskiem myszy na przycisk, którego klony mają być tworzone, następnie z menu kontekstowego wybierz **Właściwości przycisku ruchomego**. Otworzy się dialog **Właściwości komórki**.

Zaznacz opcje **Przenieś klony**, następnie kliknij **OK**.

2



## Wyśrodkowanie upuszczonego Przycisku ruchomego

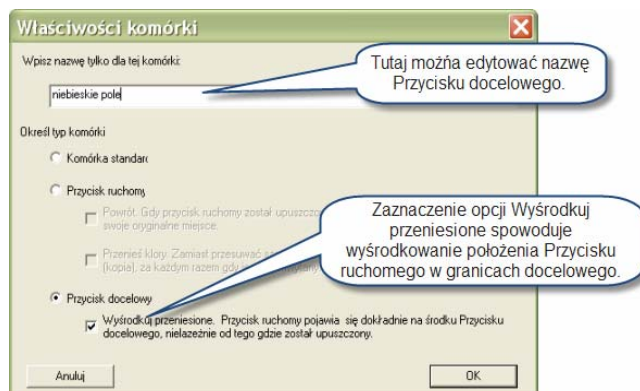
Przycisk docelowy może być tak ustawiony aby wyśrodkowywał każdy upuszczony na niego Przycisk ruchomy. Jest to bardzo pomocna funkcja gdy Przycisk ruchomy ma być przyciągany do konkretnego miejsca determinowanego położeniem oraz rozmiarem Przycisku docelowego.

1

Kliknij prawym przyciskiem myszy na **Przycisk docelowy**, któremu chcesz przypisać opcje wyśrodkowania a następnie wybierz z menu kontekstowego **Właściwości przycisku docelowego**. Pojawi się dialog **Właściwości komórki**.

2

Zaznacz opcje **Wyśrodkuj przeniesione** a następnie kliknij **OK**.



## Zmiana typu przycisków

W dialogu **Właściwości komórki** zmienić można Przycisk ruchomy na docelowy lub na standardową komórkę. W taki sam sposób zmienić można również Przycisk docelowy na ruchomy lub na standardową komórkę.

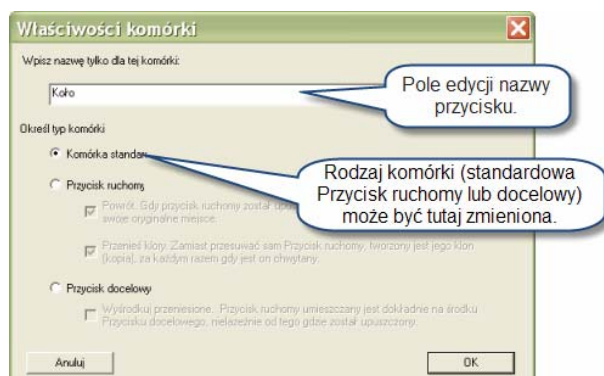
1

Kliknij prawym przyciskiem myszy na Przycisk ruchomy lub docelowy, którego typ chcesz zmienić, następnie z menu kontekstowego wybierz **Właściwości przycisku ruchomego** lub **Właściwości przycisku docelowego**. Wyświetli się dialog **Właściwości komórki**.

2

Wybierz odpowiednią opcję i kliknij **Ok**.

**Uwaga:** Opcja ta jest używana najczęściej w celu zmiany Przycisku ruchomego lub docelowego na standardową komórkę.



## Skanowanie oraz Przyciski ruchome

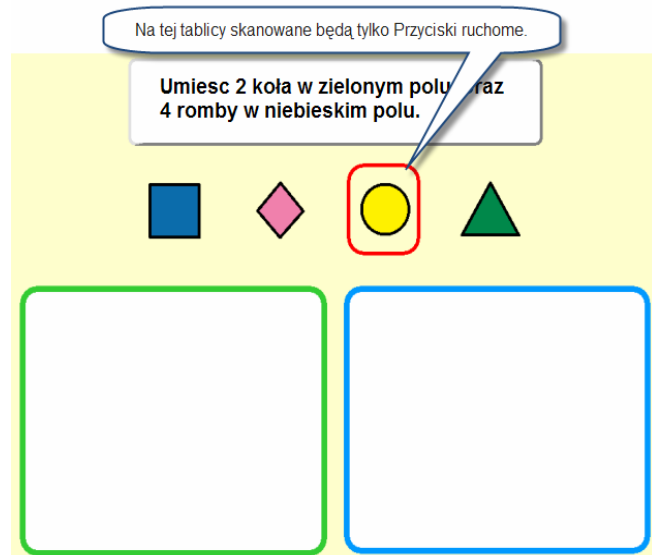
Przyciski ruchome najlepiej wybierać za pomocą bezpośrednich metod dostępu. Jednak mogą one być również używane z wykorzystaniem metod dostępu poprzez skanowanie. Specjalne funkcje umożliwiające przypisanie opcji skanowania do Przycisków ruchomych zostały dodane do aplikacji.

Z menu wybierz opcję **Auto-skanowanie** (**Tablice dynamiczne>Metody dostępu**), następnie przełącz program na **Tryb Pracy**.

Przyciski będą podświetlane zgodnie ze standardowymi zasadami skanowania.

1

**Uwaga:** Przyciski docelowe nie będą skanowane dopóki nie zostaną do nich przypisane akcje związane z parowaniem przycisków ruchomych docelowych.

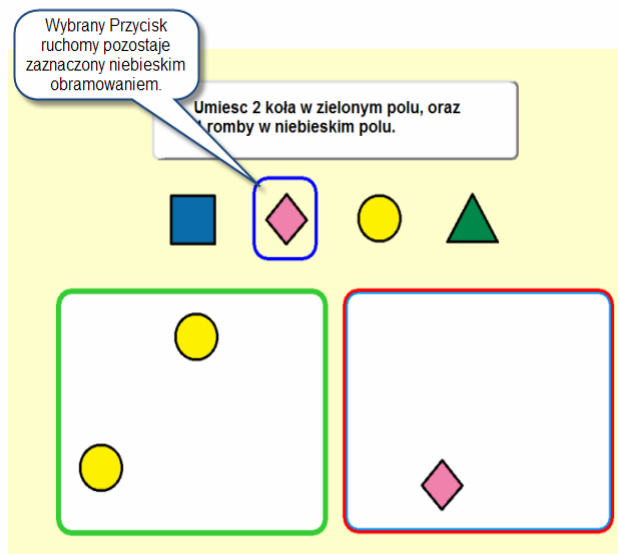


Po wybraniu Przycisk ruchomy pozostanie zaznaczony niebieskim obramowaniem. Kolejne skanowanie zostanie ograniczone tylko do komórek, które są sparowanymi dla niego Przyciskami docelowymi.

Wybranie Przycisku docelowego spowoduje przemieszczenie do niego wybranego wcześniej (obramowanego na niebiesko) Przycisku ruchomego.

2

**Uwaga:** Jeżeli Przycisk ruchomy został zaznaczony przypadkowo może być on odznaczony po ustawieniu właściwości zapętlenia (**Tablice dynamiczne>Metody dostępu>Opcje skanowania**). Gdy wyczerpany zostanie limit pętli wykonywanych podczas skanowania możliwe będzie odznaczenie Przycisku ruchomego.



Przyciski ruchome są umieszczane w różnych miejscach wewnątrz Przycisku docelowego.

**Uwaga:** Domyślnie podczas skanowania Przyciski ruchome są umieszczane w różnych miejscach wewnątrz Przycisków docelowych, aby zapobiec ich nakładaniu się na siebie. Jeżeli jest to konieczne dla projektowanej tablicy zaznacz opcję wyśrodkowywania we **Właściwościach przycisku docelowego**. Wówczas Przycisk ruchomy będzie umieszczany dokładnie na środku docelowego (zobacz w części *Wyśrodkowanie upuszczonego Przycisku ruchomego*).

---

## Ograniczenia metod dostępu przez skanowanie dla Przycisków ruchomych

---

Przyciski ruchome mogą być używane z wykorzystaniem metod dostępu przez skanowanie, jednak istnieją pewne ograniczenia, o których należy pamiętać podczas projektowania ćwiczeń z przypisaną do Przycisków ruchomych opcją skanowania.

- Jeżeli z Przyciskiem ruchomym sparowane jest tło, nie będzie ono wyróżniane jako prawidłowe miejsce docelowe wybranego Przycisku ruchomego. Rozwiązaniem tego problemu jest stworzenie niewidzialnego przycisku docelowego na tle tablicy sparowanego w Przyciskiem ruchomym.
- Przyciski ruchome i docelowe nie powinny być umieszczane w grupach skanowania. Jeżeli będą one stanowiły część grupy skanowania mogą wykazywać nietypowe zachowania.

# Rozdział 17

## Praca z „tablicami wyskakującymi”

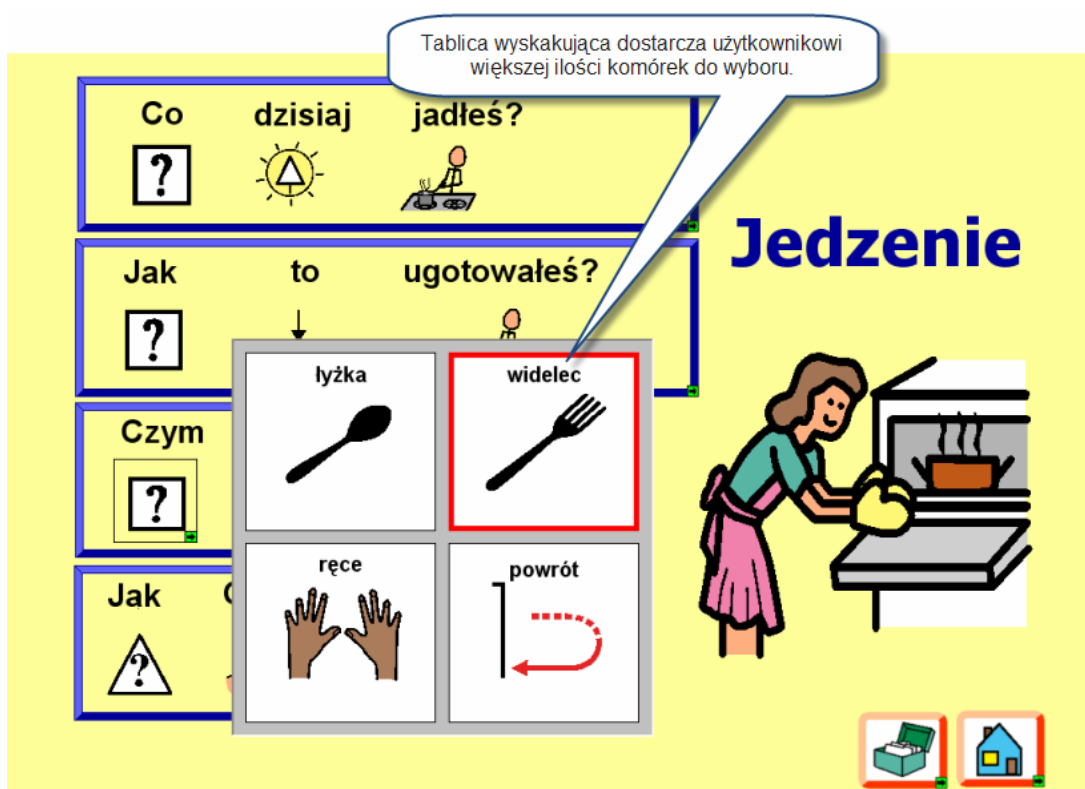
### Streszczenie rozdziału



Program posiada funkcje dzięki którym można tworzyć małe tablice komunikacyjne wyświetlane na aktualnie używanej tablicy. Takie „tablice wyskakujące” zapewniają zachowanie niezmienionego wyglądu całej aktualnej tablicy, a jednocześnie udostępniają dodatkowe komórki do wyboru, gdy jest to konieczne. „Tablice wyskakujące” są doskonałym sposobem organizacji dużej ilości słownictwa związanego z danym tematem, a więc słownictwa w kontekście.

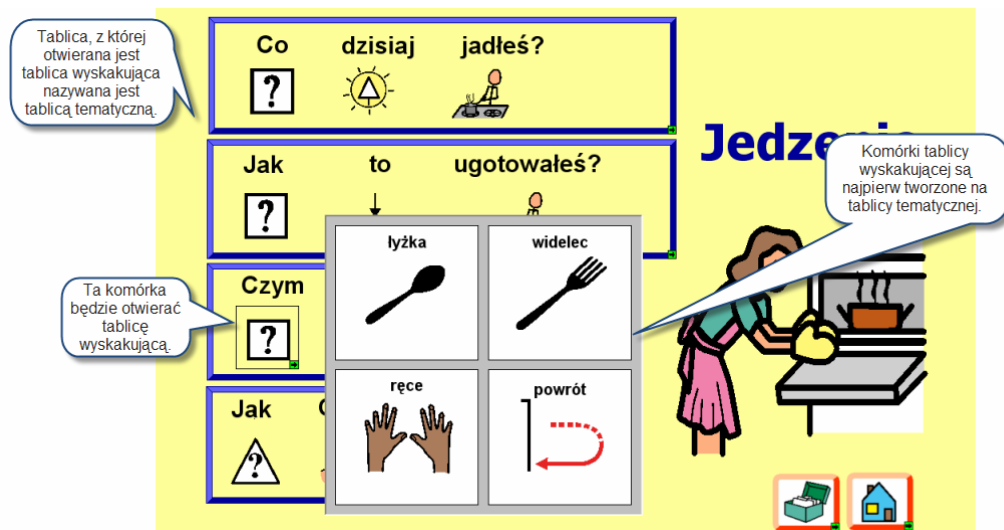
W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Tworzenie „tablicy wyskakującej”
- Używanie „tablicy wyskakującej” z Wyświetlaniem wiadomości



## Tworzenie „tablicy wyskakującej”

Aby stworzyć „tablicę wyskakującą” narysuj komórki na tablicy tematycznej. Specjalna opcja pozwoli następnie na usunięcie tych komórek i stworzenie z nich „tablicy wyskakującej”.

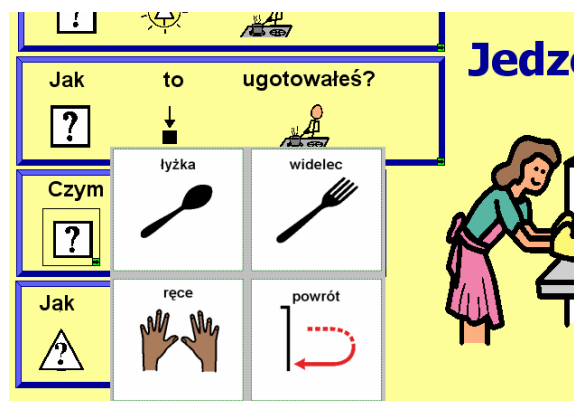


**Uwaga:** „Tablica wyskakująca” może otwierać inną „tablicę wyskakującą”, lecz nie powinna być używana do zmiany na inną tablicę (akcje zakładki **Zmiana tablicy**). Akcja **Zmień tablice na poprzednią** powinna być używana do zamknięcia „tablicy wyskakującej” i powrotu do tablicy tematycznej, z której została wywołana.

Narysuj komórki, które będą tworzyły „tablicę wyskakującą” w miejscu, w którym ma pojawiać się ta tablica.

1

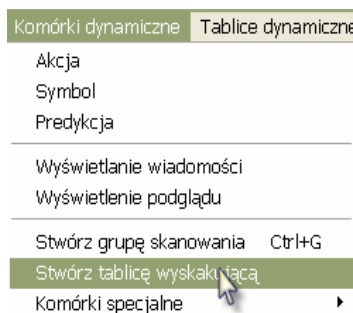
**Wskazówka:** Stwórz komórki w dowolnym miejscu tablicy. Następnie użyj **Narzędzia Wskaźnik**, aby przesunąć je w miejsce, w którym pojawiać się będzie „tablica wyskakująca”.



2

**Uwaga:** Upewnij się, że wszystkie komórki „tablicy wyskakującej” są zaznaczone (przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij na pierwszą oraz ostatnią komórkę).

Z menu **Tablice dynamiczne** wybierz **Stwórz tablicę wyskakującą**.

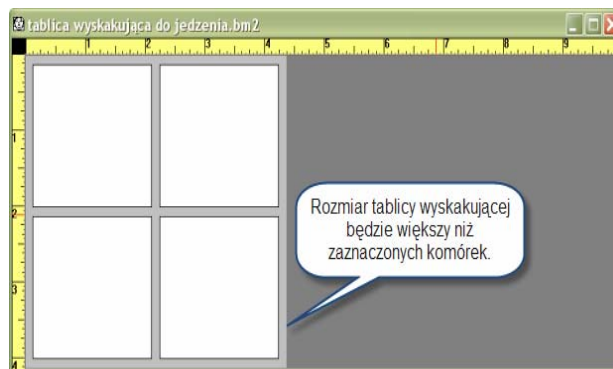


Zaznaczone komórki zostaną wycięte z tablicy tematycznej i wklejone do nowej tablicy o odpowiednich rozmiarach.

Gdy pojawi się dialog **Zapisz jako** wpisz odpowiednią nazwę dla „tablicy wyskakującej”.

3

**Wskazówka:** Zalecane jest nadanie tablicy nazwy dzięki której będzie ona kojarzona z tablicą wyskakującą np. „Jedzenie – wyskakująca”. Dzięki temu tablica ta może być szybko odnaleziona i wykorzystana do stworzenia innej tablicy.



Po stworzeniu „tablicy wyskakującej” można dostosować jej wygląd wybierając żądany kolor, rodzaj obramowania oraz rogów komórki.

Dodaj symbole, tekst, akcje komórek do „tablicy wyskakującej”, jeśli nie zrobiłeś tego przed wyborem opcji **Stwórz tablicę wyskakującą**.

4

**Uwaga:** Upewnij się, że co najmniej do jednej komórki przypisana jest akcja **Zmień tablice na poprzednią**, następnie zapisz tablice.

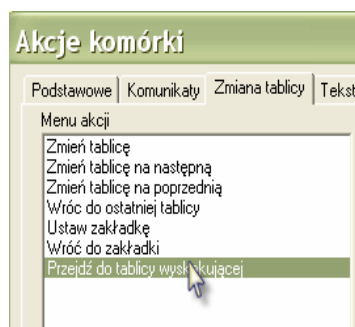
Wróć do tablicy tematycznej.

5

Kliknij dwa razy komórkę, która będzie komórką aktywującą „tablicę wyskakującą.”

Z listy **Akcje komórki** wybierz **Przejdź do tablicy wyskakującej** (kategoria **Zmiana tablicy**).

6

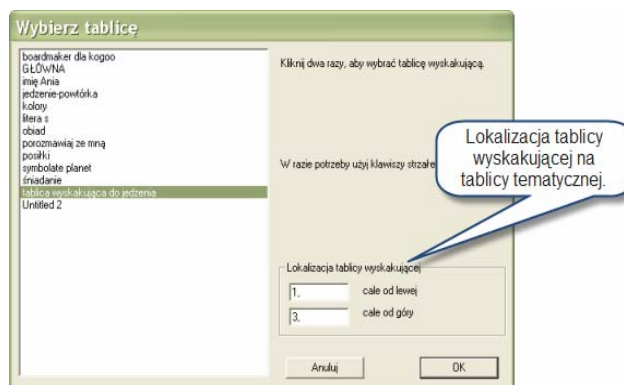


Nowa „tablica wyskakująca” będzie automatycznie zaznaczona na liście tablic. Położenie tej tablicy uzależnione jest od miejsca, w którym pierwotnie umieszczone były komórki na tablicy tematycznej, wykorzystanej do stworzenia „tablicy wyskakującej”.

7

Kliknij przycisk **OK**, aby zakończyć.

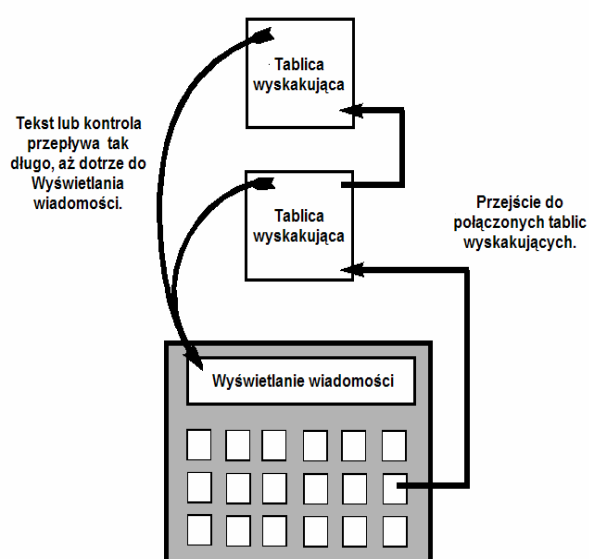
**Wskazówka:** Aby zmienić położenie „tablicy wyskakującej”, możesz edytować akcję **Przejdź do tablicy wyskakującej**. Dostosuj wartości względem lewego, górnego rogu tablicy w polach **Lokalizacji tablicy wyskakującej**.



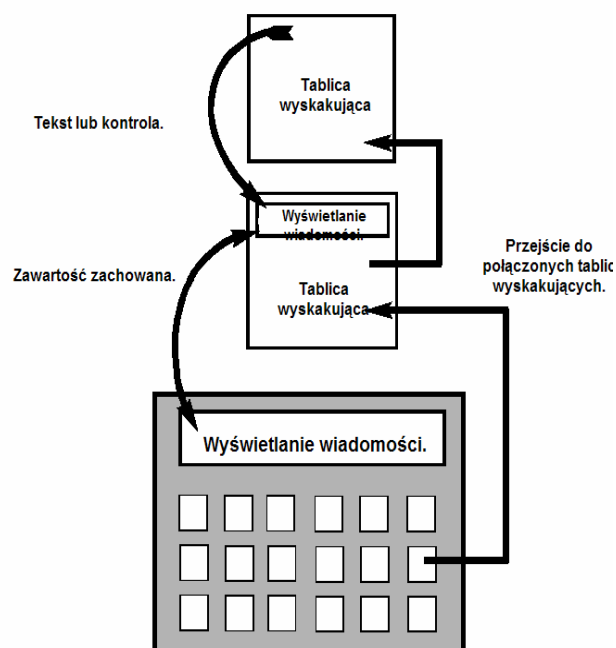
## Używanie „tablicy wyskakującej” z Wyświetlaniem wiadomości

„Tablice wyskakujące” mogą być używane do umieszczania tekstu lub kontroli **Wyświetlania wiadomości** na tablicy tematycznej lub poprzedniej „tablicy wyskakującej”. Akcje **Wyświetlania wiadomości** wybrane na „tablicy wyskakującej” bez **Wyświetlania wiadomości** będą przemieszczały się między połączonymi „tablicami wyskakującymi” dopóki nie zostanie znalezione **Wyświetlanie wiadomości**.

Tablice wyskakujące bez Wyświetlania wiadomości.



Tablice wyskakujące z Wyświetlaniem wiadomości oraz bez.



# Rozdział 18

## Praca z komórkami szybkich akcji

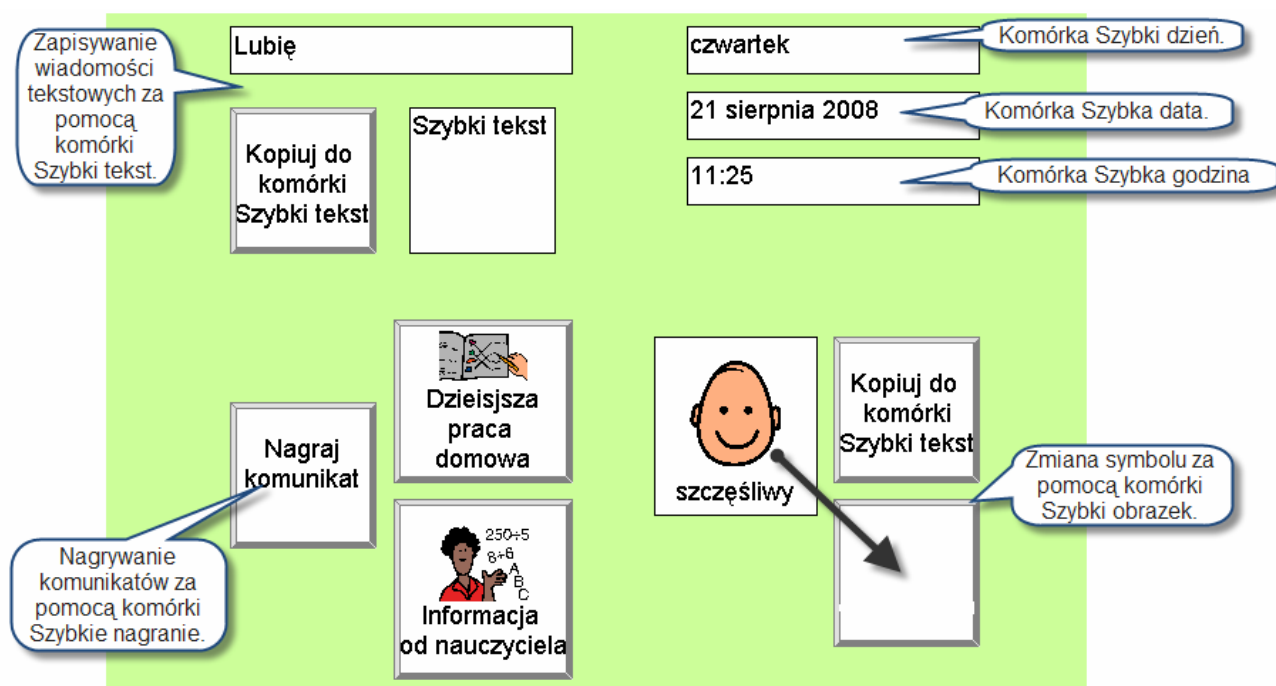
### Streszczenie rozdziału

Zestaw szybkich akcji dostępnych w programie pozwala edytować zawartość komórek, gdy program znajduje się w Trybie pracy. Komórki oraz akcje Szybki tekst umożliwiają tworzenie oraz zapisywanie komunikatów tekstowych na powierzchnię komórki. Akcje oraz komórki Szybki symbol pozwalają kopiować symbol z jednej komórki do drugiej. Akcje oraz komórki Szybkie nagranie pozwalają użytkownikowi nagrać oraz zapisać komunikat w komórce. Ponadto akcje Szybki dzień Szybka data, szybka godzina automatycznie wyświetlają aktualną datę, dzień oraz czas.

Takie “szybkie” komórki oraz przypisane do nich akcje stanowią narzędzie dzięki któremu zawartość poszczególnych tablic lub ćwiczeń może być w prosty sposób uaktualniona lub dostosowana w zależności od potrzeb bez konieczności edycji tablicy w Trybie projektowania.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

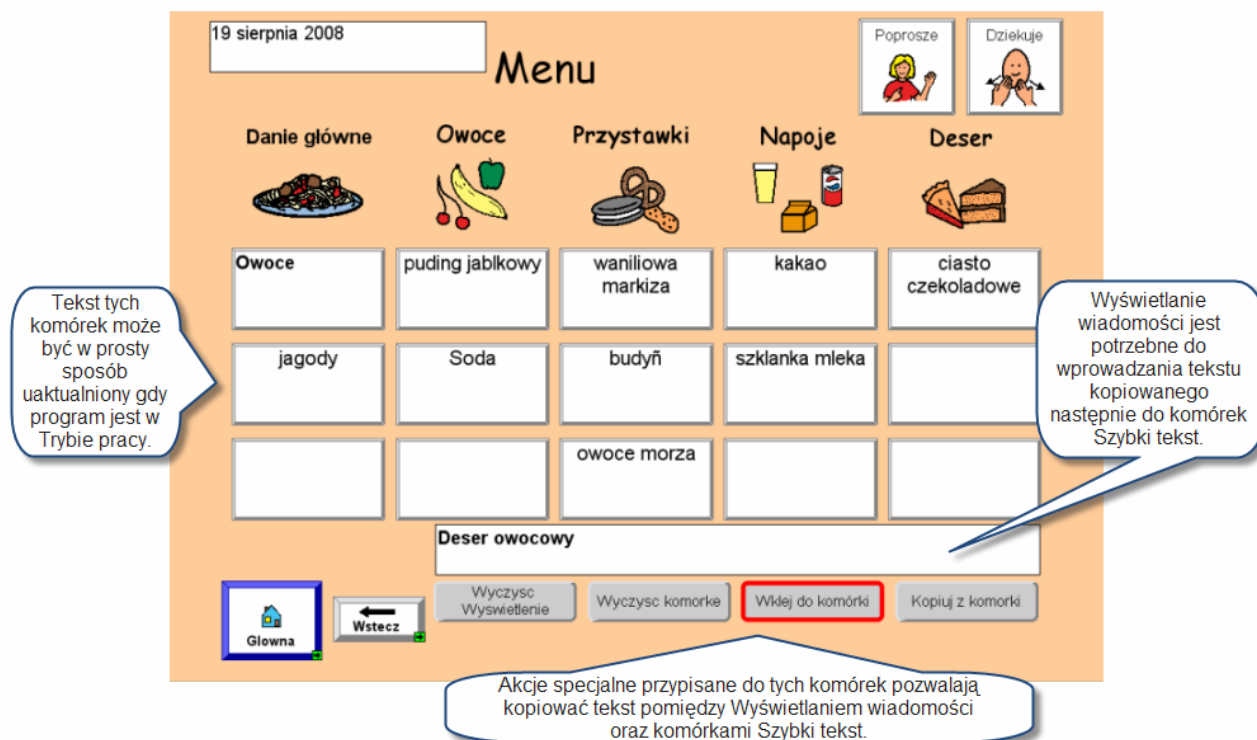
- Praca z komórkami Szybki tekst
- Praca z komórkami Szybki obrazek
- Dodawanie komórek Szybki dzień, Szybka data, Szybka godzina
- Tworzenie dodatkowych komórek kontroli szybkiego tekstu
- Praca z komórkami Szybkie nagranie



## Praca z komórkami szybki tekst

Akcje **Szybki tekst** pozwalają tworzyć oraz zapisywać komunikaty do komórek w **Trybie pracy**. Funkcja ta może być szczególnie pomocna w zapisywaniu oryginalnych komunikatów, planów, menu. Komórki **Szybki tekst** są idealne dla użytkowników potrzebujących od czasu do czasu aktualizować zawartość tablicy.

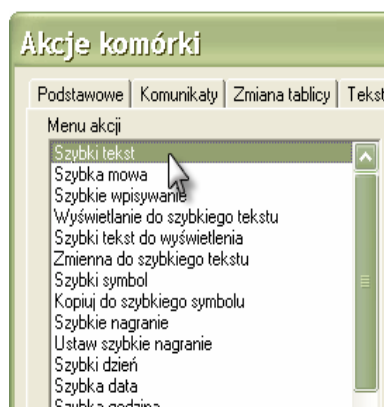
**Komórki Szybki tekst umożliwiają codzienną aktualizację Menu.**



Kliknij dwa razy, na komórkę która ma być komórką Szybki tekst.



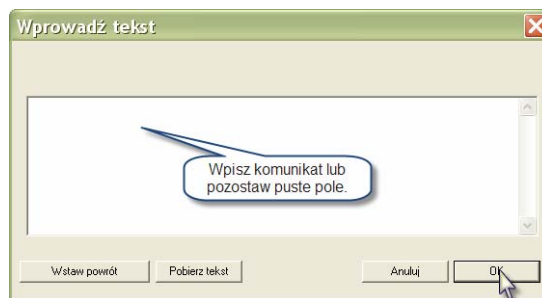
Przypisz akcję **Szybki tekst** (zakładka **Szybkie akcje**). Wyświetli się dialog **Wprowadź tekst**.



3

Wpisz komunikat dla Szybkiego tekstu lub pozostaw puste pole. Komunikat może być wpisany później przez użytkownika.

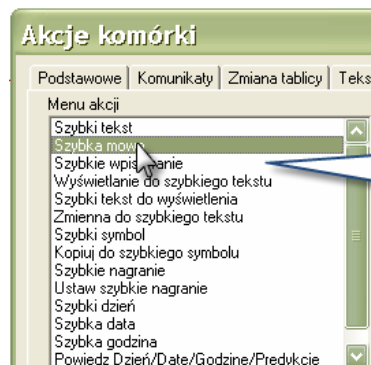
Kliknij **OK**, aby zakończyć.



4

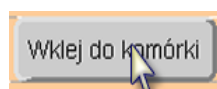
Przypisz akcje **Szybka mowa**, **Szybkie wpisywanie** (zakładka **Szybkie akcje**), aby komunikat zaznaczonej komórki był wymawiany lub/oraz wpisywany do **Wyświetlania wiadomości**.

Kliknij **OK**, aby zakończyć.



5

Kliknij dwa razy komórkę, która będzie używana do kopiowania tekstu **Wyświetlania wiadomości** do komórki **Szybki tekst**. Przypisz akcję **Wyświetlanie do Szybkiego tekstu** (zakładka **Szybkie akcje**), następnie kliknij przycisk **OK**.



Ta komórka będzie kopiowała nowy tekst oraz uruchamiała tryb Szybkiego zaznaczania komórki.

| Przypisane akcje                  | Szczegóły akcji |
|-----------------------------------|-----------------|
| Wyświetlanie dla Szybkiego tekstu |                 |

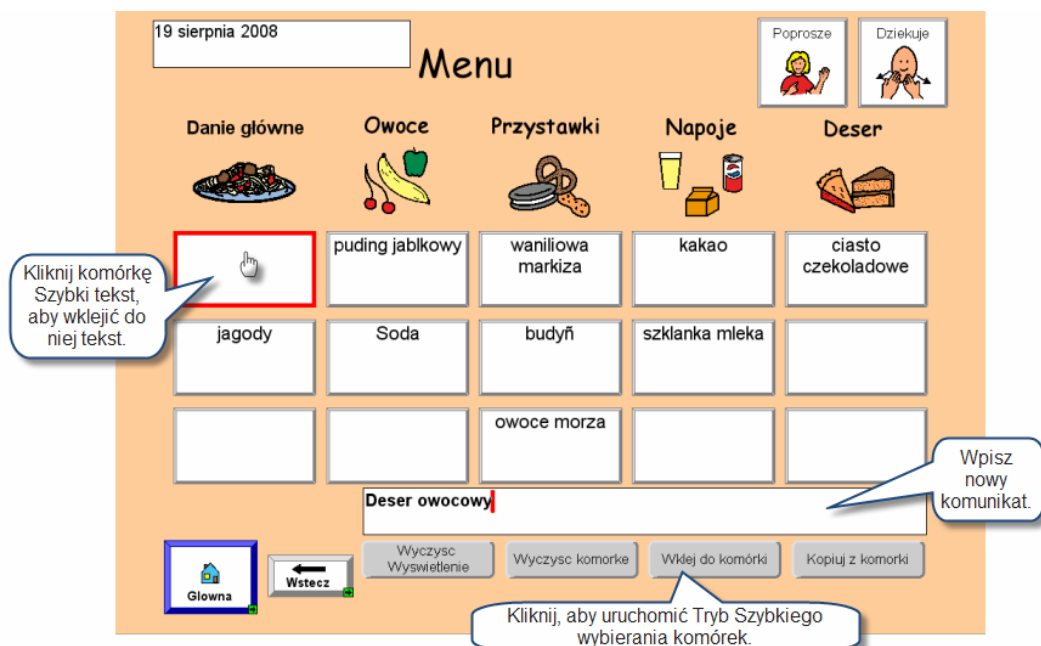
Aby użyć komórki **Szybki tekst** przełącz aplikację do **Trybu pracy (Ctrl + U)**.

Wpisz komunikat do **Wyświetlania wiadomości**.

Kliknij komórkę „**Wklej do komórki**”. Cursor zmieni się w „rączkę” wskazującą, że aplikacja znajduje się w **Trybie szybkiego wybierania komórek**.

Kliknij komórkę **Szybki tekst**. Nowy komunikat tekstowy zostanie skopiowany na powierzchnię tej komórki zastępując istniejący tekst.

Kliknij komórkę **Szybki tekst**, aby odsłuchać komunikat.



**Uwaga:** Rodzaj oraz wygląd czcionki w komórce Szybki tekst może być zmieniony z menu kontekstowego lub z menu **Tekst**.

## Tworzenie dodatkowych komórek kontroli szybkiego tekstu

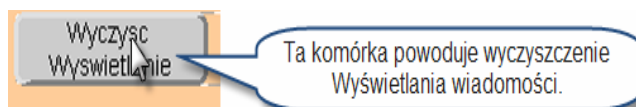
Komórki z przypisanymi dodatkowymi akcjami szybkiego tekstu zapewniają użytkownikowi kontrolę zawartości komórek Szybki tekst.

### Czyszczenie wyświetlania wiadomości

Kliknij dwa razy na komórkę, do której przypisana będzie funkcja czyszczenia zawartości Wyświetlania wiadomości.

- 1 Przypisz akcję **Wyczyść Wyświetlanie wiadomości** (zakładka **Komunikaty**), a następnie kliknij **OK**.

W **Trybie pracy** kliknij na tę komórkę, aby wyczyścić Wyświetlanie wiadomości i wpisać nowy tekst.



| Przypisane akcje                | Szczegóły akcji |
|---------------------------------|-----------------|
| Wyczyść Wyświetlanie wiadomości |                 |

### Czyszczenie komórki szybki tekst

Kliknij dwa razy na komórkę, do której przypisana będzie akcja czyszczenia komórki **Szybki tekst**.

- 2 Przypisz akcje **Wyczyść Wyświetlanie wiadomości** (zakładka **Komunikaty**) oraz akcję **Wyświetl do szybkiego tekstu** (zakładka **Szybkie akcje**). Kliknij **OK**, aby zakończyć.

W **Trybie pracy** kliknij na tę komórkę, a następnie kliknij na komórkę **Szybki tekst**, aby usunąć jej elementy.



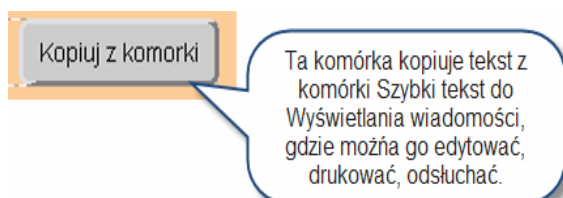
| Przypisane akcje                 | Szczegóły akcji |
|----------------------------------|-----------------|
| Wyczyść Wyświetlanie wiadomości  |                 |
| Wyświetlanie do szybkiego tekstu |                 |

### Kopiowanie tekstu z komórki szybki tekst do wyświetlania wiadomości

Kliknij dwa razy komórkę, która będzie używana do kopiowania tekstu z komórki **Szybki tekst** do **Wyświetlania wiadomości**.

- 3 Przypisz akcję **Wyczyść Wyświetlanie wiadomości** (zakładka **Komunikaty**) oraz akcję **Szybki tekst do wyświetlenia** (zakładka **Szybkie akcje**). Kliknij przycisk **OK**, aby zatwierdzić.

W **Trybie pracy** kliknij na tę komórkę, następnie kliknij komórkę **Szybki tekst**, której tekst chcesz skopiować do **Wyświetlania wiadomości**.



| Przypisane akcje                | Szczegóły akcji |
|---------------------------------|-----------------|
| Wyczyść Wyświetlanie wiadomości |                 |
| Szybki tekst do wyświetlenia    |                 |

## Praca z komórkami szybki symbol

Akcja Szybki symbol umożliwia zmianę symbolu na powierzchni komórki, gdy program znajduje się w Trybie pracy. Funkcja ta jest bardzo przydatna do tworzenia interaktywnych ćwiczeń, quizów, gier.



**Uwaga:** Akcja Ustaw symbol komórki może również powodować zmianę symbolu komórki w Trybie pracy.

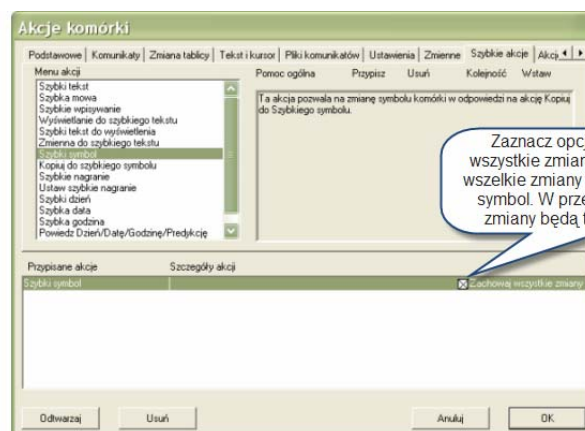
1

Kliknij dwa razy na komórkę, która ma stać się komórką **Szybki symbol**.



Przypisz akcję **Szybki symbol** (zakładka **Szybkie akcje**), a następnie kliknij **OK**.

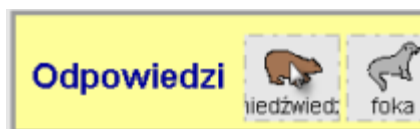
2



**Uwaga:** Domyślnie zmiany Szybkiego symbolu nie są zapisywane na tablicy. Aby zapisać zmiany zaznacz pole **Zapisz wszystkie zmiany** znajdujące się na liście szczegółów akcji. Jeżeli ćwiczenie ma być ponawiane zawsze od punktu wyjściowego nie zaznaczaj opcji **Zapisz wszystkie zmiany**.

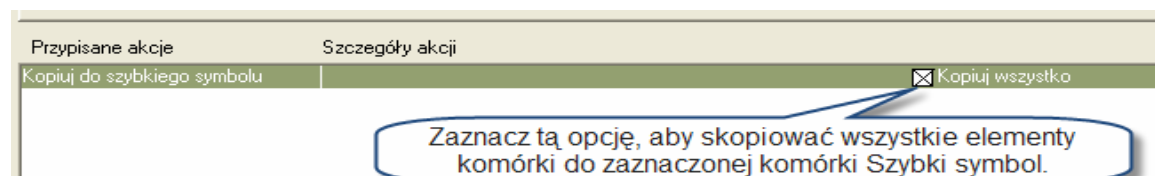
3

Kliknij dwa razy komórkę, której symbol ma być kopiowany do komórki **Szybki symbol**.



4

Przypisz akcję **Kopiuj do szybkiego symbolu** (zakładka **Szybkie akcje**), a następnie kliknij przycisk **OK**.



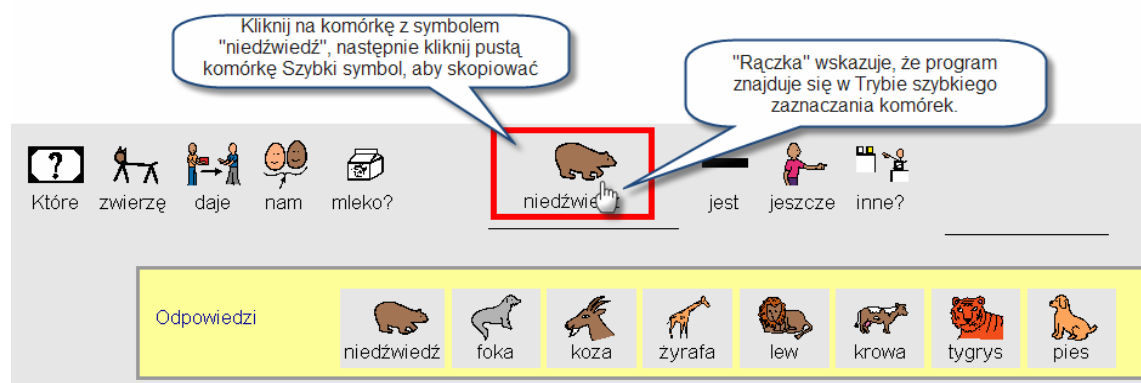
**Uwaga:** Domyślnie kopiowany będzie tylko symbol znajdujący się najbliżej lewego górnego rogu komórki (jeśli w komórce umieszczonych jest kilka symboli). Aby skopiować całą zawartość komórki (symbole, tekst, linie) wybierz opcję **Kopiuj wszystko** na liście szczegółów dla tej akcji.

Aby użyć akcji **Szybki symbol** przełącz aplikację do **Trybu pracy** (Ctrl + U).

Zaznacz którąkolwiek komórkę z przypisaną akcją **Kopiuj do szybkiego symbolu**. Kursor zmieni się w „rączkę” wskazującą, że aplikacja znajduje się w Trybie szybkiego zaznaczania komórek.

Kliknij na komórkę **Szybki symbol**.

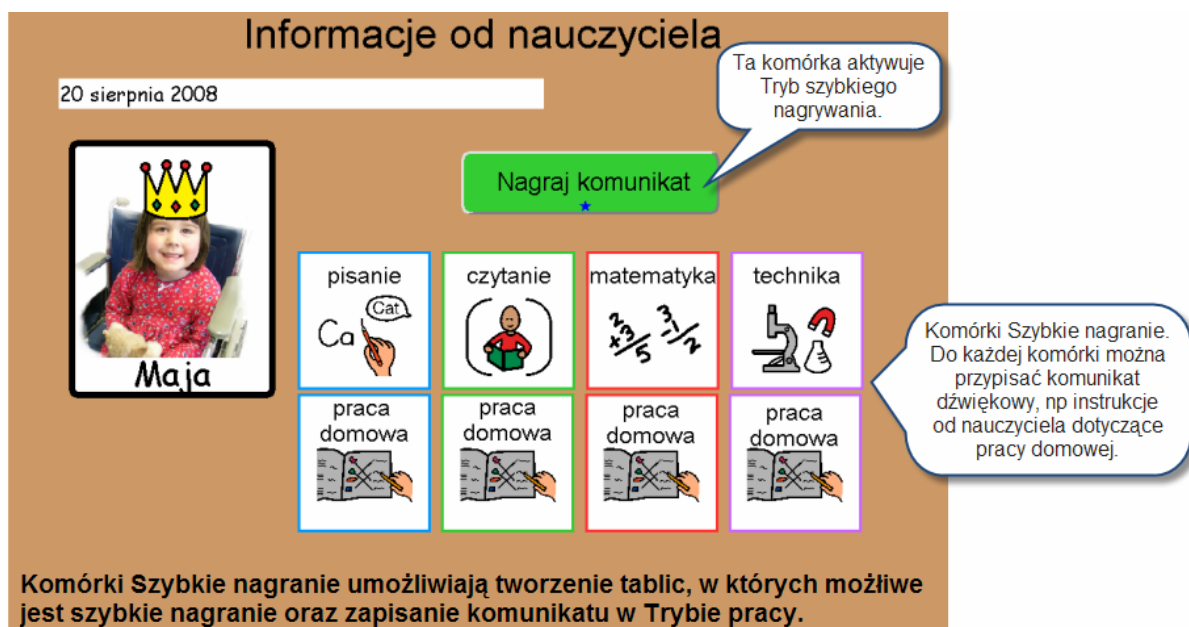
5



**Uwaga:** Wybranie innej komórki niż komórka **Szybki tekst** po wcześniejszym zaznaczeniu komórki **Szybki symbol** anuluje **Tryb szybkiego zaznaczania komórki**.

## Praca z komórkami szybkie nagranie

Akcje **Szybkie nagranie** umożliwiają nagranie oraz zapisanie dźwięku, gdy program znajduje się w **Trybie pracy**. Funkcja ta może być przydatna do nagrywania nowych komunikatów, notatek głosowych z lub do szkoły, bądź w tworzeniu ćwiczeń artykulacyjnych.



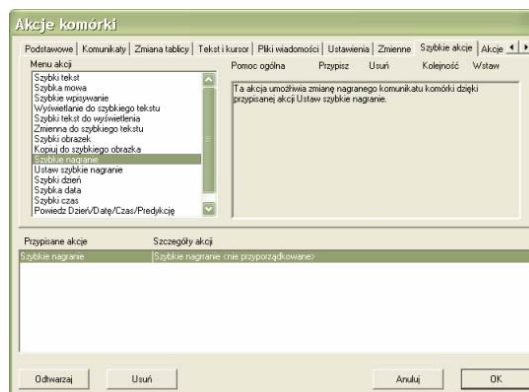
**Uwaga:** Posługiwanie się akcją **Szybkie nagranie** wymaga często pomocy osoby drugiej. Należy być ostrożnym podczas używania tej funkcji na tablicach zaprojektowanych dla użytkowników posługujących się metodami skanowania. Dobrze jest nie włączać tych komórek do sekwencji skanowania (zobacz rozdział 22 – *Używanie Narzędzia Sekwencji*). Komórki pominięte w sekwencji skanowania mogą być nadal dostępnymi komórkami Szybkiego nagrywania poprzez zaznaczenie w dialogu **Opcji skanowania** pola **Kiedy jest to możliwe zezwól na bezpośrednie zaznaczenie** (Tablice dynamiczne>Metody dostępu>Opcje skanowania).

1

Kliknij dwa razy komórkę, która zostanie przekształcona na komórkę **Szybkie nagranie**.



Przypisz akcję **Szybkie nagranie** (zakładka **Szybkie akcje**), a następnie kliknij **OK**.



Kliknij dwa razy na komórkę, która będzie używana do uruchamiania **Trybu szybkiego nagrywania**.



Przypisz akcję **Ustaw szybkie nagranie** (zakładka **Szybkie akcje**), a następnie kliknij **OK**.



Aby uaktywnić komórkę **Szybkie nagranie** przełącz aplikację do **Trybu pracy** (Ctrl + U).

Wybierz komórkę „Nagraj komunikat”, kursor zmieni się w „rączkę” wskazującą, że aplikacja znajduje się w **Trybie szybkiego zaznaczania komórki**.

Kliknij na którąkolwiek komórkę **Szybkie nagranie**. Wyświetli się dialog **Nagraj dźwięk**.

**Uwaga:** Po zaznaczeniu komórki z ustawioną opcją **Szybkie nagranie** wybranie innej komórki anuluje **Tryb szybkiego zaznaczania komórki**.

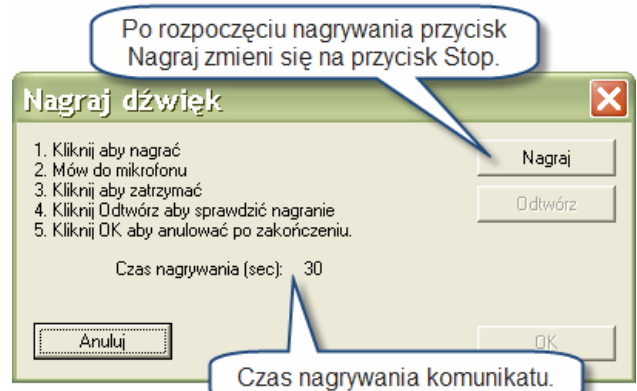


6

Kliknij przycisk **Nagraj**, aby rozpocząć nagrywanie komunikatu. Kliknij przycisk **Stop** (poprzednio Nagraj), aby zakończyć nagrywanie. Kliknij przycisk **Odtwórz**, aby odsłuchać nagrany komunikat.

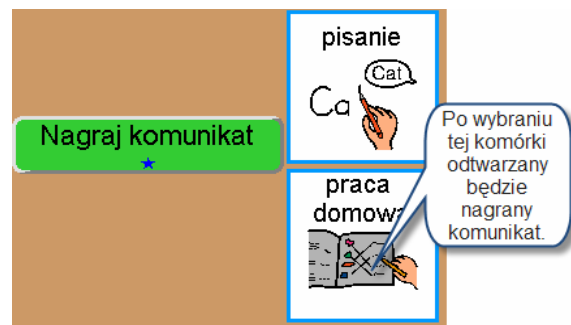
Kliknięcie przycisku **OK** spowoduje zamknięcie okna dialogowego oraz zapisanie nagrania.

**Uwaga:** Dialog **Nagraj dźwięk** nie jest dostępny poprzez skanowanie. Aby umożliwić anulowanie tego dialogu został on tak zmodyfikowany, iż zostanie zamknięty automatycznie po 15 sekundach, jeśli nie rozpoczęto nagrywania.



7

Po zapisaniu komunikatu dla komórki Szybkie nagranie ponowne wybranie tej komórki spowoduje odtworzenie nagranych komunikatu.



## Dodawanie komórek szybki dzień, szybka data, szybka godzina

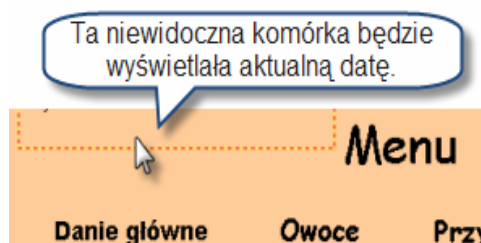
Do tablicy można przypisać komórki, na powierzchni których wyświetlany jest aktualny dzień, czas, oraz data. Dwie dodatkowe akcje umożliwiają odtwarzanie wiadomości głosowej tych komórek lub wysyłanie ich zawartości do Wyświetlania wiadomości

**Uwaga:** Na komputerze musi być ustawiona prawidłowa data oraz czas. Można ją uaktualnić w panelu sterowania **Data i godzina**.

Kliknij dwa razy komórkę, do której chcesz przypisać opcję wyświetlania aktualnej daty, dnia oraz czasu.

Przypisz akcje **Szybki Godzina, Szybka Data, Szybki Dzień** (zakładka **Szybkie akcje**).

**Uwaga:** Aby dostosować format daty wybierz **Panel sterowania>Opcje regionalne i językowe>przycisk Dostosuj**.



| Przypisane akcje | Szczegóły akcji |
|------------------|-----------------|
| Szybka data      |                 |

Przypisz akcje **Powiedz Dzień/Datę/Godzinę/Predykcję** oraz akcję **Wpisz Dzień/Datę/Godzinę** (zakładka **Szybkie akcje**), aby zawartość komórki była wypowiedzana lub/i wpisywana do **Wyświetlania wiadomości**.

| Przypisane akcje                | Szczegóły akcji |
|---------------------------------|-----------------|
| Szybka data                     |                 |
| Powiedz Dzień/Datę/Godzinę/Prec |                 |
| Wpisz Dzień/Datę/Godzinę        |                 |

Użyj tych akcji, aby wyświetlać, wypowiadać, wpisywać aktualną datę (w tym przypadku).

# Rozdział 19

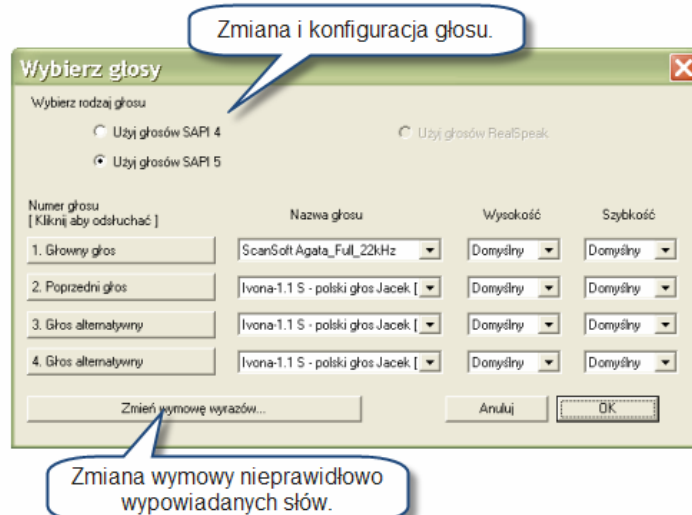
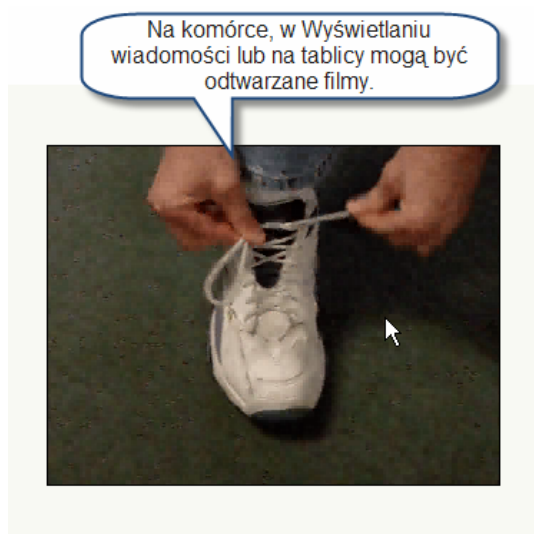
## Inne pomocne funkcje programu

### Streszczenie rozdziału

W rozdziale tym przedstawiono instrukcje oraz informacje dotyczące różnorodnych funkcji programu. Znaleźć można tutaj wyjaśnienia oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania z serii „jak”.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Uruchamianie aplikacji
- Odtwarzanie filmów
- Regulacja głośności dźwięku i głosu
- Zmiana wymowy słów
- Powitanie
- Drukowanie tablic interaktywnych
- Zapisywanie listy akcji tablicy
- Akcja Losuj
- Wybór i zmiana głosów
- Ustawianie własnej podpowiedzi głosowej
- Hasło
- Wyświetlanie menu i paska tytułu
- Liczniki użycia



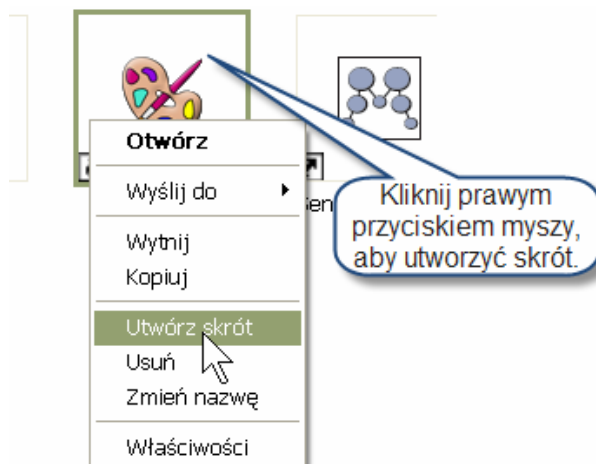
## Uruchamianie aplikacji

Aplikacje, dokumenty oraz pliki mogą być uruchamiane bezpośrednio z tablicy. Jest to możliwe dzięki połączeniu komórki ze skrótem danej aplikacji lub pliku. Zanim do komórki zostanie przypisana akcja **Uruchom aplikację** w folderze **SDP Zewnętrzne** powinien zostać utworzony skrót do takiej aplikacji lub pliku.

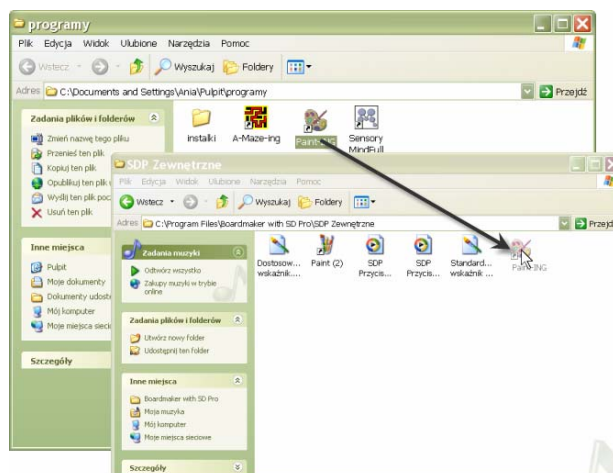
### Tworzenie skrótu

Zlokalizuj program, który chcesz uruchomić za pomocą Eksploratora Windows (lub **Mojego komputera**).

Kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonę żądanego programu lub pliku, a następnie z menu które się pojawi wybierz **Utwórz skrót**.



Przeciągnij lub skopiuj utworzony skrót do folderu **SDP Zewnętrzne**. Ścieżka dostępu do tego folderu jest zazwyczaj następująca: **C:\Program Files\Boardmaker with SD Pro\SDP Zewnętrzne**.



### Łączenie komórki ze skrótem

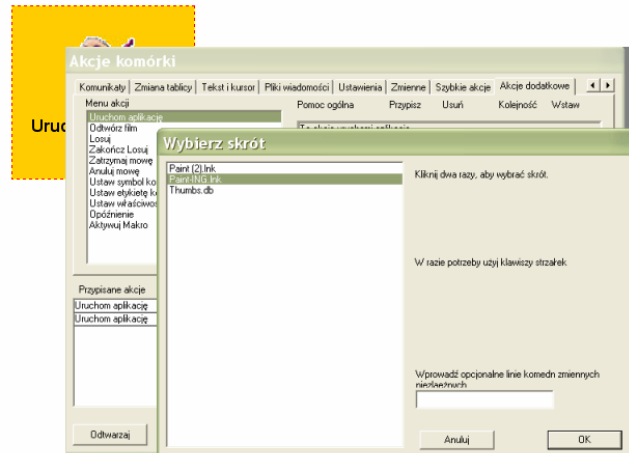
Stwórz komórkę, która będzie używana do uruchamiania aplikacji lub pliku, a następnie przypisz jej akcję **Uruchom aplikację** (zakładka **Dodatkowe**).



W dialogu, który się wyświetli wybierz utworzony skrót, a następnie kliknij **OK**. Zamknij dialog **Akcje komórek**, gdy zakończyłeś edycję komórki.

4

**Uwaga:** Wybierać można tylko spośród skrótów znajdujących się w folderze **SDP Zewnętrzne**.



## Akcja Losuj

Istnieje możliwość stworzenia komórek, które będą wykonywały akcje losowo z przypisanej listy akcji. Umożliwia to zaprojektowanie komórki, która będzie w sposób losowy wybierała odpowiedzi z listy pozdrowień lub losowo wybierała imiona, liczby, kolory.

1

W poniższym przykładzie stworzona jest komórka wypowiadająca w sposób losowy imiona uczniów.

Narysuj komórkę, a następnie przypisz do niej akcję **Losuj** (zakładka **Akcje dodatkowe**).

| Przypisane akcje | Szczegóły akcji |
|------------------|-----------------|
| Losuj            |                 |

Przypisz kilka akcji **Powiedz komunikat**, wpisując do każdej z nich imię innego ucznia.

Gdy aplikacja znajduje się w **Trybie pracy** komórka będzie w sposób losowy wymawiała imiona uczniów po każdym kliknięciu na nią.

2

**Uwaga:** Jeżeli chcesz, aby komórka wykonywała inną akcję po akcji **Losuj**, przypisz akcję **Zakończ Losuj** (zakładka **Akcje dodatkowe**), a następnie przypisz inną, żadaną akcję np. **Zmień tablicę**.

| Przypisane akcje  | Szczegóły akcji |
|-------------------|-----------------|
| Losuj             |                 |
| Powiedz komunikat | Julka           |
| Powiedz komunikat | Michał          |
| Powiedz komunikat | Zosia           |
| Powiedz komunikat | Filip           |
| Zakończ Losuj     |                 |

Tylko akcje znajdujące się na liście poniżej akcji Losuj wykonywane będą losowo.

## Odtwarzanie filmów

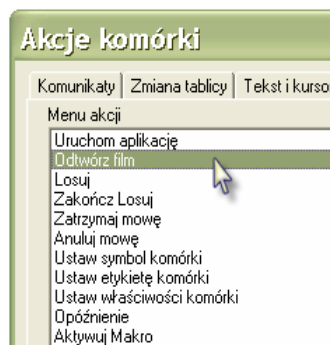
Do komórki można przypisać akcję odtwarzania filmu. Film może być odtwarzany na powierzchni komórki, w oknie Wyświetlania wiadomości lub na całej tablicy.

Aplikacja wspiera filmy w formacie .avi, .mpg, and .wmv.

**Uwaga:** Wszystkie te formaty mogą mieć różne warianty. Mogą one wymagać instalacji dodatkowego oprogramowania dekodującego.

Kliknij dwa razy na komórkę, którą chcesz wykorzystać do odtwarzania filmu.

Kliknij akcję **Odtwórz film** (zakładka **Akcje dodatkowe**).



Odszukaj i wybierz zapisany film.



| Przypisane akcje | Szczegóły akcji                                            |
|------------------|------------------------------------------------------------|
| Odtwórz film     | Nowe historie (autostradowy blues).wmv Odtwarzaj w komórce |

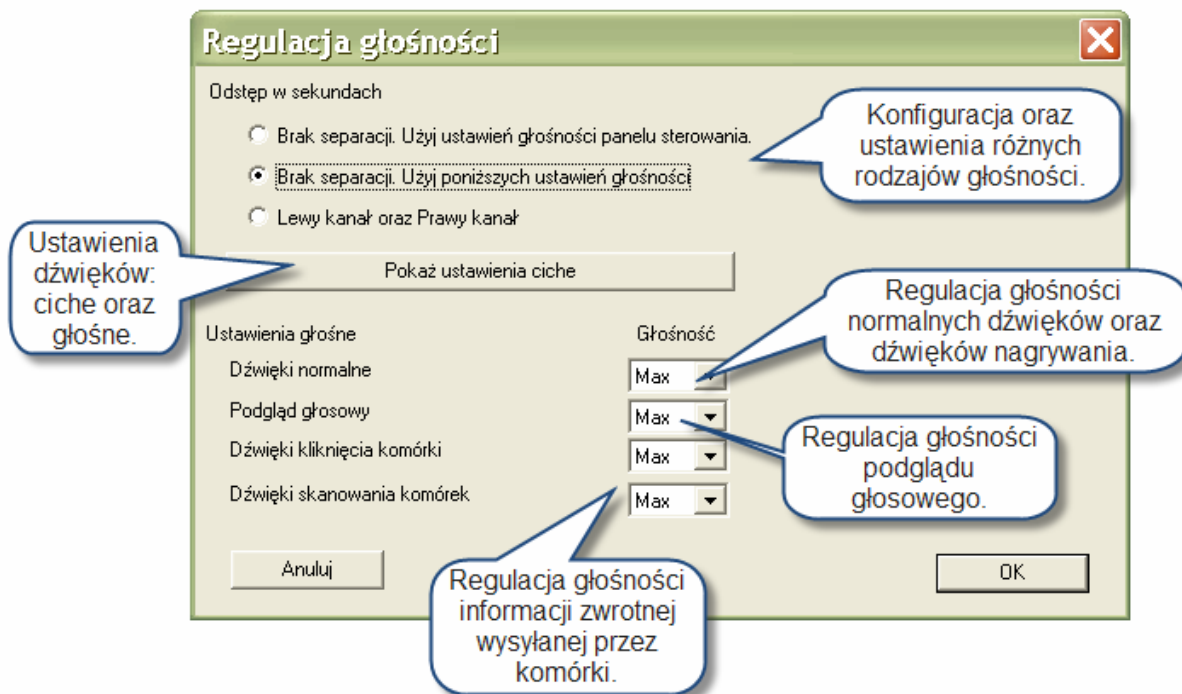
Na liście **Przypisanych akcji** pojawi się akcja **Odtwórz film** oraz tytuł wybranego filmu.

Domyślnie film będzie odtwarzany na powierzchni komórki. Kliknięcie **Odtwarzaj...** spowoduje zmianę miejsca odtwarzania pliku. Istnieją trzy opcje do wyboru:

- **Odtwarzaj w komórce** – odtwarza film na powierzchni komórki.
- **Odtwarzaj w Wyświetlaniu wiadomości** – odtwarza film w umieszczonym na tablicy oknie Wyświetlania wiadomości.
- **Odtwarzaj na tablicy** – odtwarza film na całej tablicy.

## Regulacja głośności dźwięku i głosu

Poziom głośności, wycieszenie oraz różne typy dźwięków aplikacji (głosy, nagrania, głosowe informacje zwrotne) można konfigurować. Aby ustawić poziom głośności wybierz **Tablice dynamiczne>Regulacja głośności**.



### Separacja dźwięków

Trzy poniższe opcje pozwalają wybrać sposób kontrolowania poziomu głośności aplikacji.

- **Brak separacji. Użyj ustawień poziomu głośności panelu sterowania** – wszystkie poziomy głośności ustawiane są w panelu sterowania systemu Windows.
- **Brak separacji. Użyj poniższych ustawień głośności** – pozwala ustawić poziom głośności dla każdego z typów dźwięku (patrz schemat powyżej).
- **Lewy kanał oraz Prawy kanał** – pozwala ustawić poziom głośności dla każdego z głośników (lewego i prawego) oddzielnie oraz dla różnych typów dźwięków. Opcja ta jest używana dla ustawienia własnych wskazówek głosowych. Więcej szczegółów znajduje się w następnej części.

### Regulacja głośności: ustawienia ciche oraz głośne

Możesz określić indywidualne poziomy głośności dla dwóch ustawień głośności **Cicho** oraz **Głośno**. Kliknij przycisk **Pokaż ustawienia ciche**, aby zmienić poziom głośności dla tych ustawień. Użytkownik może wybrać ustawienia poziomu głośności **Ciche** lub **Głośne** dla poszczególnych komórek wybierając akcje **Użyj głośnych ustawień** lub **Użyj cichych ustawień** (zakładka **Ustawienia**).

### Wyłączanie podpowiedzi głosowych

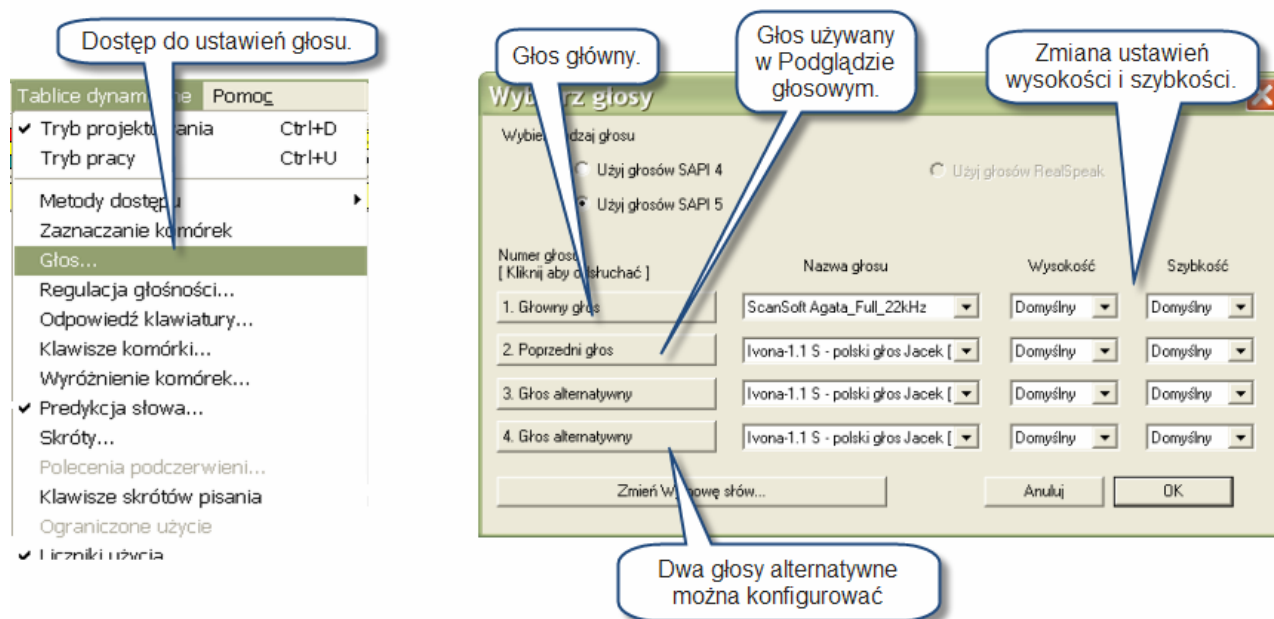
Jeżeli chcesz wyłączyć **Podgląd nagrany** lub **głosowy**, który jest przypisany do tablicy zaznacz **Wycisz** jako poziom głośności podglądu dźwięków. Przypisane do komórek akcje **Podgląd głosowy** lub **Podgląd nagrany** będą ignorowane, bez konieczności odtwarzania dźwięku i wyciszania głośności.

## Wybór i zmiana głosów

Do wersji programu Speaking Dynamically Pro dostarczane są angielskie głosy Microsoft SAPI oraz głosy Nuance RealSpeak™ dla odpowiedniego języka (instalowane z plikami SDP). Można również używać innych głosów bazujących na oprogramowaniu SAPI 4.0 oraz SAPI 5.1.

Głosy można zmienić wybierając z menu **Tablice dynamiczne > Głos**. W oknie, które się wyświetli możesz wybrać głos, którego chcesz używać Nuance RealSpeak™ lub głosy SAPI 4, SAPI 5. Możesz wybrać różne głosy i różne ustawienia dla poszczególnych funkcji głosowych.

Uwaga: Głosy Nuance RealSpeak™ są głosami żeńskimi, angielski (Stany Zjednoczone) jest jedynym głosem męskim. Głosy RealSpeak™ można zakupić oddzielnie. Skontaktuj się z lokalnym przedstawicielem Mayer-Johnson, aby uzyskać więcej informacji.



### Zmiana głosów w komórce

Możesz przypisać do komórki akcje przełączania pomiędzy czterema głosami używając akcji **Użyj głosu** (zakładka **Ustawienia**).

| Przypisane akcje  | Szczegóły akcji |
|-------------------|-----------------|
| Użyj głosu 1      |                 |
| Powiedz komunikat | To jest głos 1. |
| Użyj głosu 2      |                 |
| Powiedz komunikat | To jest głos 2  |
| Użyj głosu 3      |                 |
| Powiedz komunikat | To jest głos 3  |

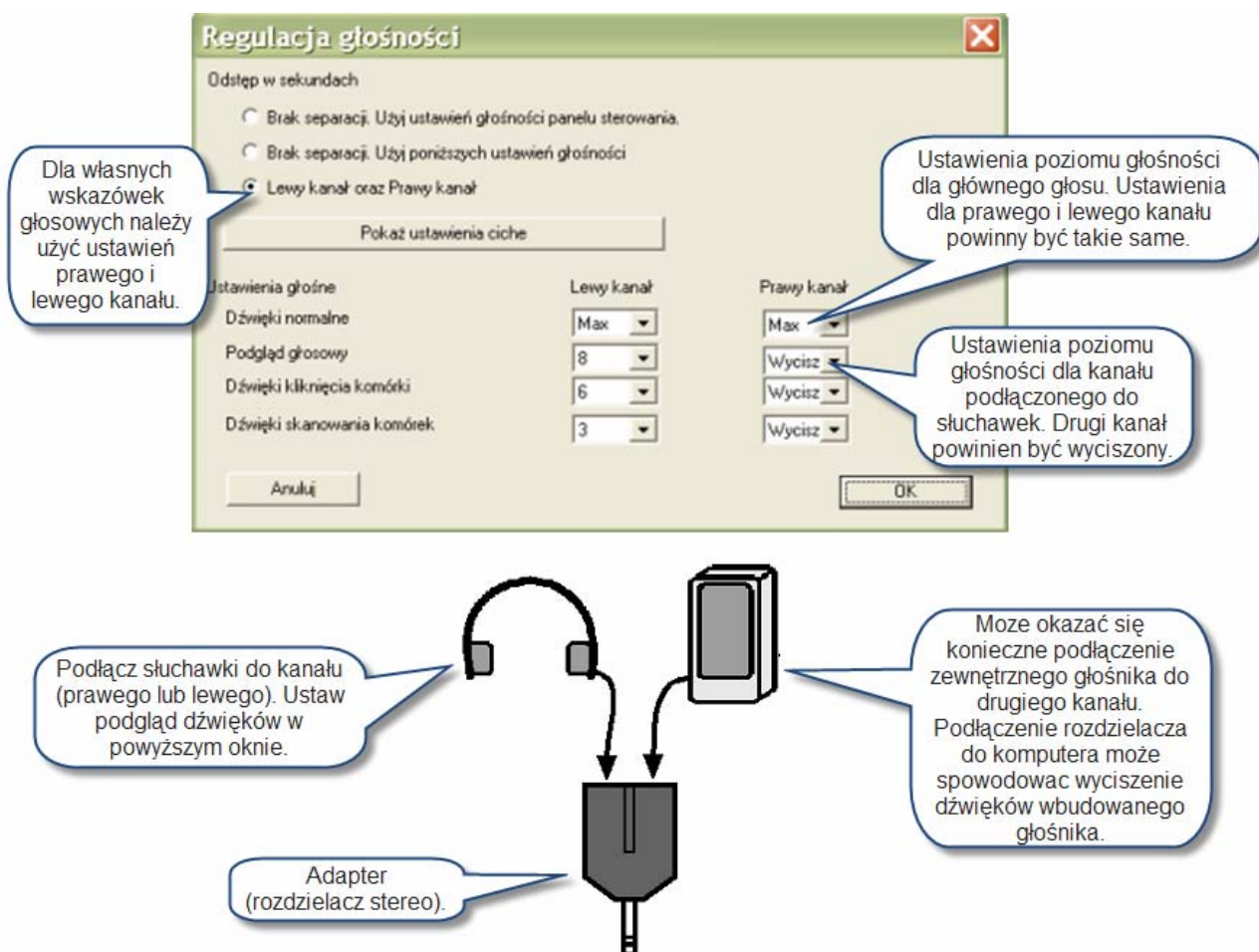
**Uwaga:** Zalecane jest używanie tych akcji tylko na szybkich komputerach. Zmiany głosu mogą spowodować spowolnienie pracy komputera.

## Ustawianie własnej podpowiedzi głosowej

Program można skonfigurować tak aby użytkownik mógł odsłuchać podpowiedź głosową przez głośnik lub słuchawki. Aby to zrobić należy użyć akcji **Podgląd nagrany** oraz zakupić rozdzielacz ze złączem typu jack do którego można będzie podłączyć słuchawki, oraz zewnętrzny głośnik. Rozdzielacz będzie wysyłał dźwięki z prawego kanału do słuchawek, oraz dźwięki z lewego kanału do głośnika zewnętrznego lub odwrotnie.

W oknie **Regulacja głośności** można zmienić ustawienia prawego, oraz lewego kanału dzięki czemu akcja **Podgląd nagrany** może być tak skonfigurowana, aby dźwięk był słyszany tylko przez jeden kanał (prawy lub lewy). Zobacz poniższy schemat. Konieczne będzie ustawienie prawidłowego poziomu głośności dla kanału do którego podłączone są słuchawki, oraz wyciszenie głośności dla drugiego kanału.

**Uwaga:** W przypadku głosu syntetycznego nie jest możliwe skonfigurowanie ustawień tak, aby dźwięk był słyszalny tylko przez jeden kanał (prawy lub lewy). Będzie on zawsze słyszalny przez oba kanały.



**Uwaga:** Jeśli będziesz używać słuchawek mono konieczne będzie podłączenie konwertera przekształcającego sygnał stereo na mono pomiędzy słuchawkami, a rozdzielaczem.

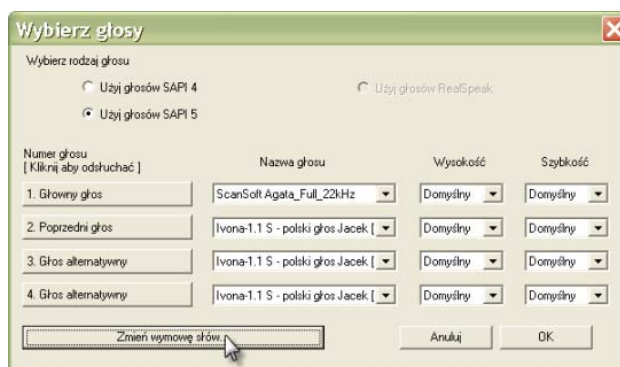
## Zmiana wymowy słów

Słowa nie zawsze są wymawiane poprawnie przy użyciu głosu syntetycznego, a zwłaszcza nazwy własne, czy słowa pochodzące z innych języków. Możliwe jest zapisanie alternatywnej wymowy słów, dzięki czemu skorygowana zostanie niepoprawna wymowa dla wszystkich głosów.

Wybierz **Tablice dynamiczne>Głos**

Kliknij przycisk **Zmień wymowę słów**.

**Uwaga:** Upewnij się czy głos, który chcesz edytować jest wybrany jako **Głos główny**.



Wpisz słowo, którego wymowę chcesz zmienić.

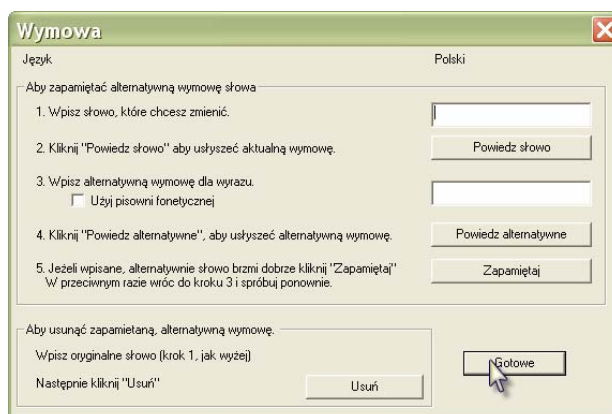
Kliknij przycisk **Powiedz słowo**, aby usłyszeć aktualną wymowę wyrazu.

Kliknij puste pole na środku okna. Wpisz fonetycznie wymowę dla słowa.

Kliknij przycisk **Powiedz alternatywne**, aby odsłuchać nową wymowę wyrazu.

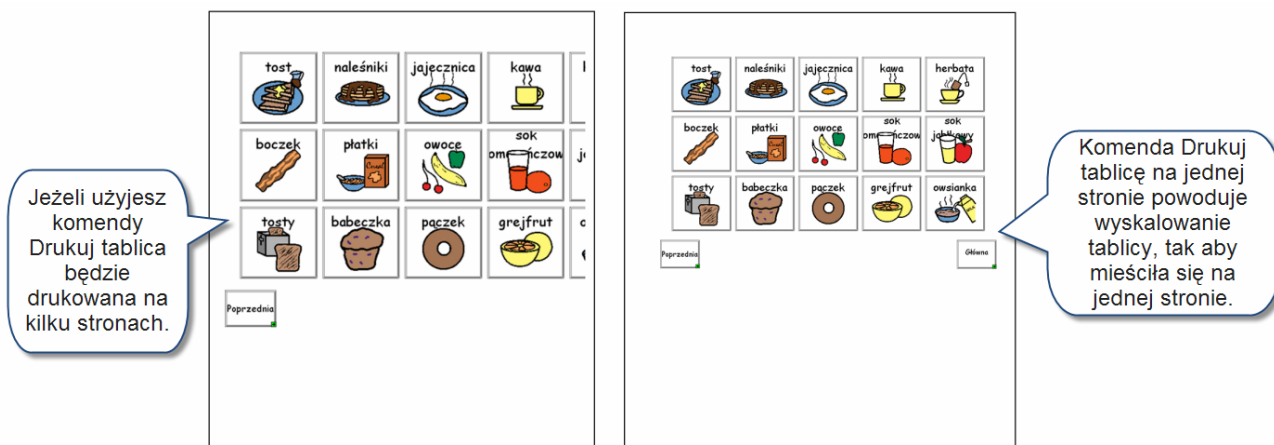
Kliknij przycisk **Zapamiętaj**, jeśli wymowa jest odpowiednia.

**Uwaga:** Jeśli zaznaczysz pole **Użyj pisowni fonetycznej** musisz wpisać słowo używając fonemów danego języka.



## Drukowanie tablic interaktywnych

Zazwyczaj tablice są zaprojektowane tak, aby zajmowały cały ekran, poprzez to nie będą one mieściły się na pojedynczej kartce papieru. Aby rozwiązać ten problem wybierz **Plik>Drukuj tablice na jednej stronie**. Aplikacja automatycznie wyskaluje tablicę, dzięki czemu będzie ona mieściła się na pojedynczej stronie zgodnie z aktualnymi ustawieniami drukarki. Więcej informacji na temat ustawień strony wydruku znaleźć można w *Rozdziale 1* w części *Ustawianie prawidłowego rozmiaru papieru i tablicy*.

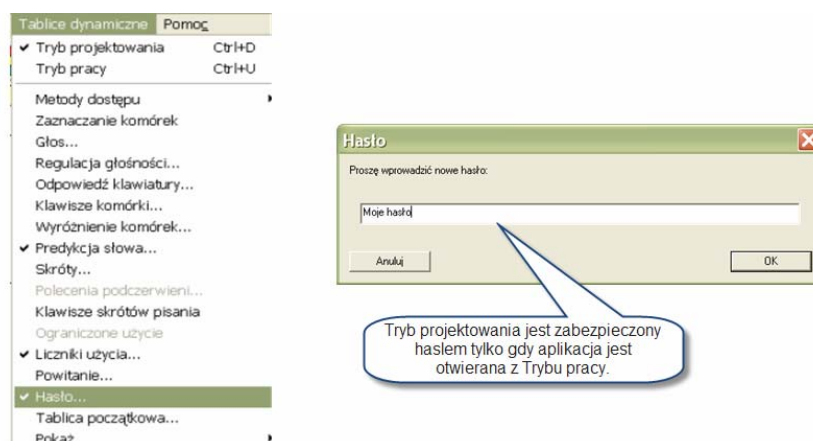


**Uwaga:** Tablice interaktywne najlepiej drukować przy ustawionej poziomej orientacji strony wydruku, a nie pionowej tak jak jest to pokazane powyżej. W *Rozdziale 1* w części *Ustawianie prawidłowego rozmiaru papieru i tablicy* sprawdzić można w jaki sposób ustawić tablicę, tak aby była ona drukowana w poziomie.

## Hasło

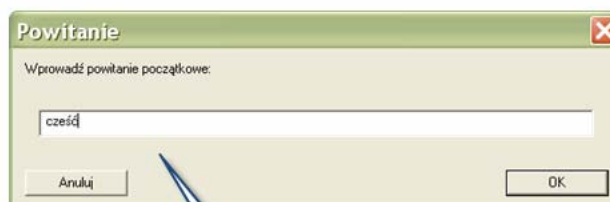
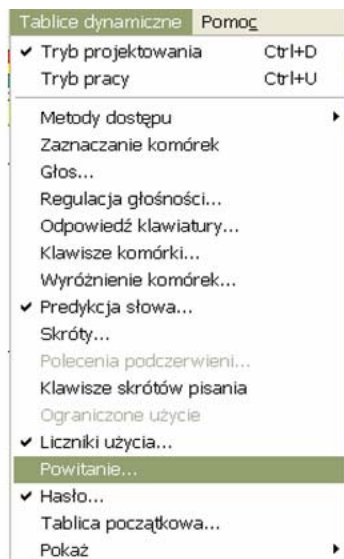
W celu zabezpieczenia dostępu do **Trybu projektowania** można ustawić hasło. Hasło będzie wymagane podczas przechodzenia do **Trybu projektowania** z **Trybu pracy**. Wybierz **Tablice dynamiczne>Hasło**.

**Uwaga:** Aby wyłączyć zabezpieczenie hasłem wybierz **Tablice dynamiczne>Hasło**. W oknie, które się wyświetli nie wpisuj żadnego hasła, a następnie kliknij **OK**.



## Powitanie

Podczas uruchamiania aplikacji może być wyświetlane powitanie. Wybierz **Tablice dynamiczne>Powitanie**, a następnie wpisz tekst powitania.



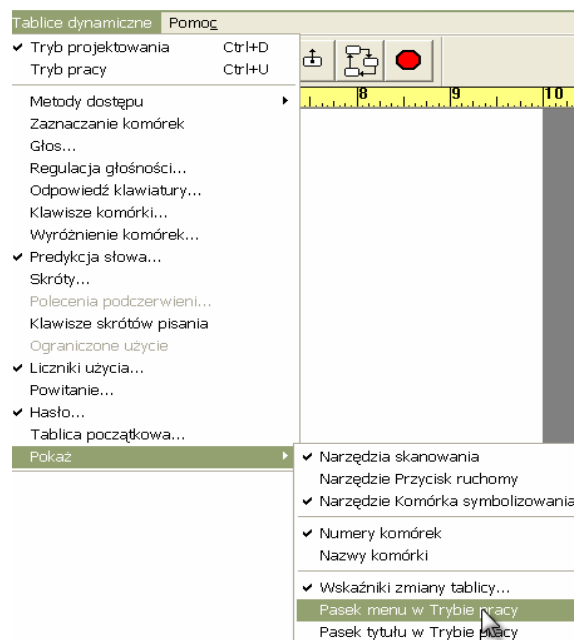
Tutaj wpisz swoje powitanie.

## Wyświetlanie menu i paska tytułu

Domyślnie pasek menu oraz pasek tytułu tablicy nie są wyświetlane w **Trybie pracy**. Ustawienia aplikacji można zmienić, tak aby oba były widoczne.

Wybierz **Tablice dynamiczne>Pokaż** a następnie z podmenu **Pasek menu w Trybie pracy** lub **Pasek tytułu w Trybie pracy**.

**Uwaga:** Po zmianie ustawień wyświetlania paska menu oraz tytułu tablica zostanie automatycznie wyskalowana, tak aby mieściła się na dostępnej powierzchni ekranu.

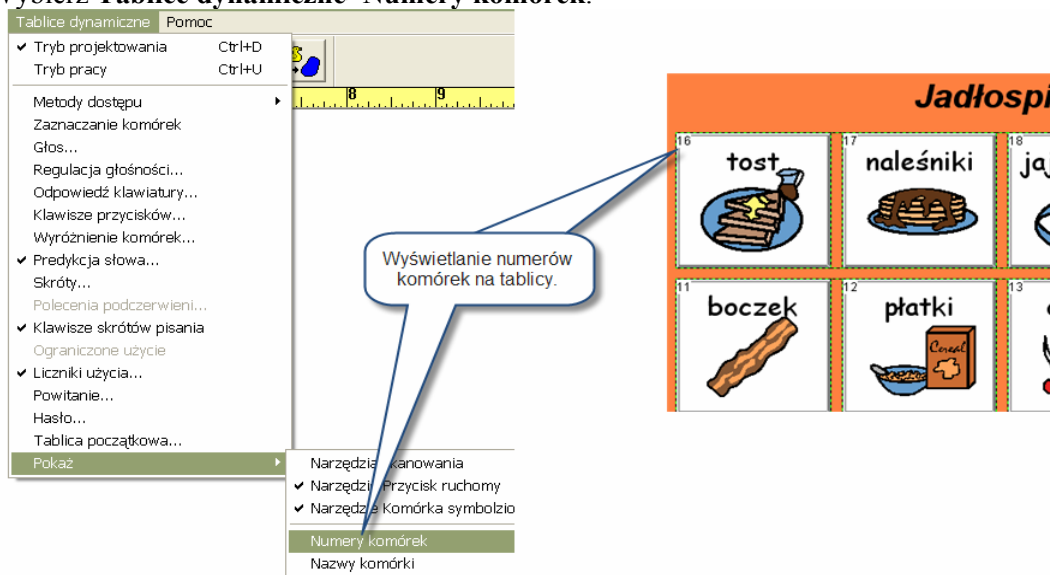


## Zapisywanie listy akcji tablicy

W celu stworzenia kopii zapasowej listy akcji przypisanych do komórek tablicy można ją zapisać do pliku tekstowego, a następnie wydrukować. Każda komórka tablicy ma przypisany numer, który jest używany w celu organizacji pliku listy akcji. Numer komórki może być wyświetlany na ekranie lub/oraz drukowany wraz z listą akcji.

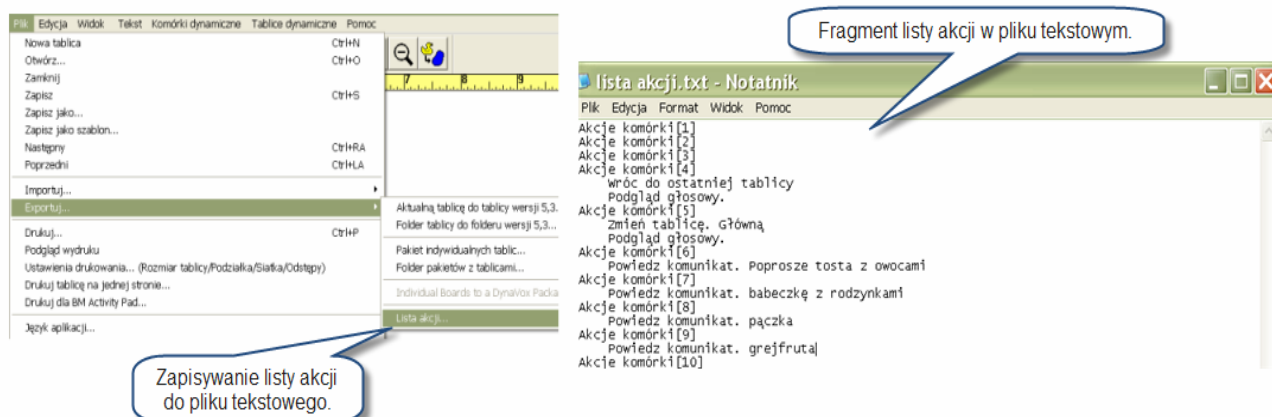
### Wyświetlanie numerów komórek

Wybierz **Tablice dynamiczne>Numery komórek**.



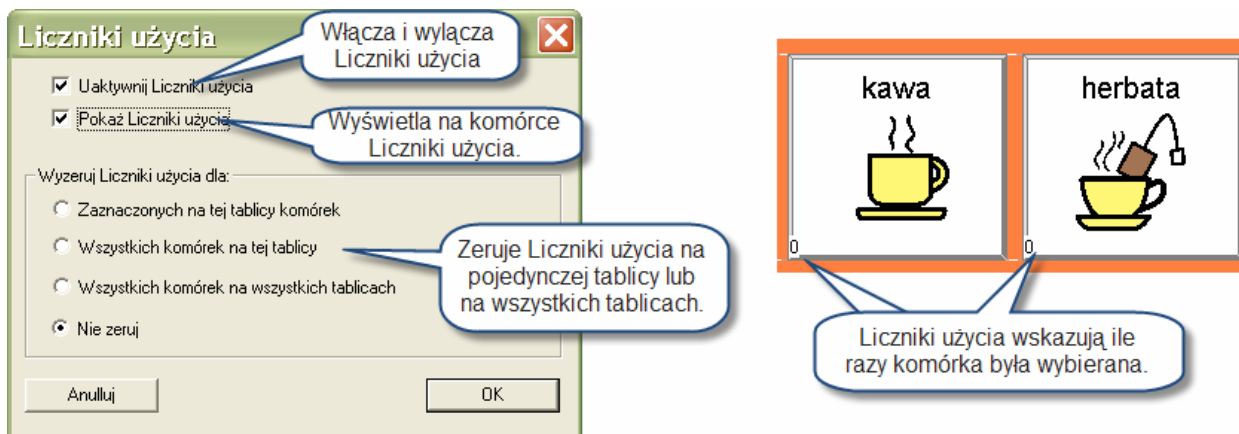
### Zapisywanie listy akcji

Wybierz **Plik>Eksportuj>Lista akcji**



## Liczniki użycia

Wybierz **Tablice dynamiczne>Liczniki użycia**, aby wyświetlane były liczniki wskazujące liczbę zaznaczeń komórki przez użytkownika. Takie sprawdzanie częstości używania komórek pozwala monitorować częstość pracy z daną tablicą.



**Uwaga:** Liczniki użycia nie zostaną wyzerowane dopóki nie jest kliknięty przycisk **OK**.

# Rozdział 20

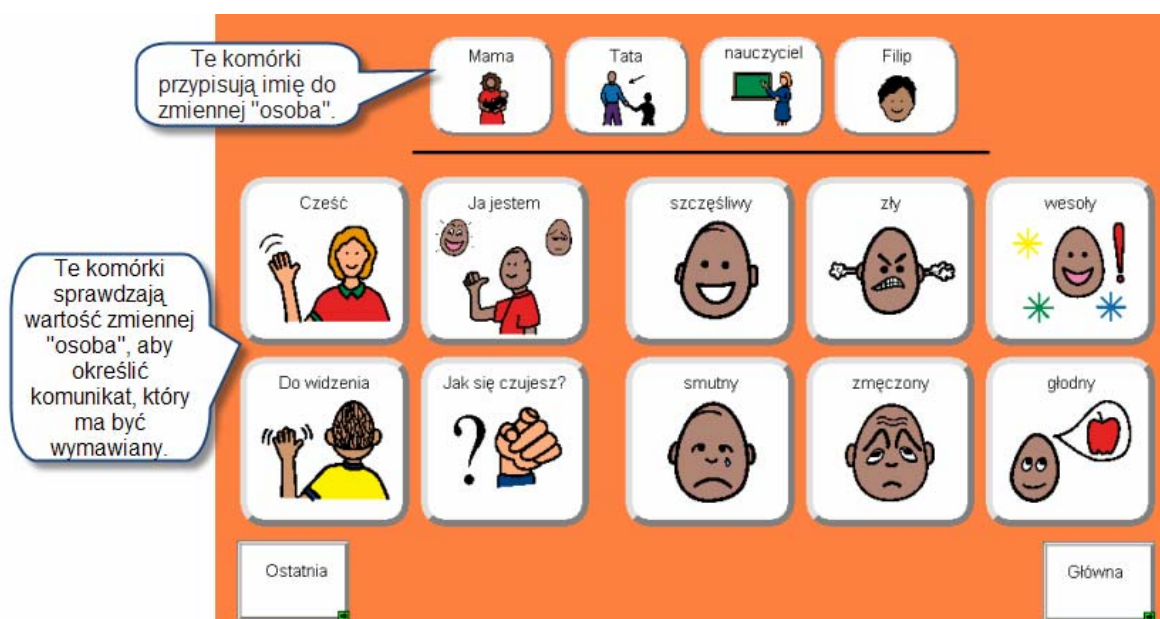
## Praca ze zmiennymi

### Streszczenie rozdziału

Kategoria zmienne w menu Akcji komórki pozwala na projektowanie komórek wykonujących akcje zależne od poprzednio wybranych komórek. Akcje te bazują na zmiennych i warunkach „Jeżeli”. Na przykład, „Jeżeli” zaistnieje warunek (wybrana jest określona komórka), „wtedy” wykonywana jest określona akcja (kiedy wybrana jest inna komórka), „w przeciwnym razie” wykonywana jest inna akcja. Za pomocą takich akcji warunkowych można tworzyć „inteligentne” komórki, które będą wykonywały akcje przystosowane do indywidualnych potrzeb, uwzględniały czasy (przeszły, przyszły, teraźniejszy) oraz wiele innych.

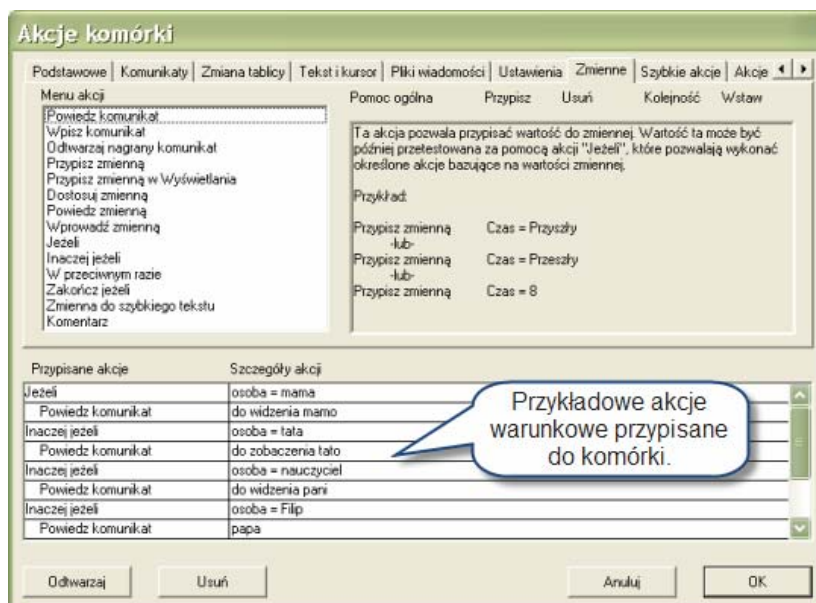
W rozdziale omówione są następujące zagadnienia:

- Akcje komórki - Zmienne
- Przypisywanie zmiennych i wartości
- Testowanie zmiennych i przypisywanie akcji warunkowych



## Akcje komórki – Zmienne

Zakładka **Zmienne** znajdująca się w menu **Akcje komórki** zawiera szereg funkcji, które pozwalają stworzyć komórkę mogącą zachowywać się w różny sposób, zależny od spełnionych warunków. Poniżej przedstawiona jest lista akcji związanych ze zmiennymi:



- **Przypisz zmienną** – przypisuje wartość zmiennej do komórki (np. osoba = "mama").
- **Przypisz zmienną z Wyświetlania** – przypisuje zawartość Wyświetlania wiadomości do zmiennej.
- **Dostosuj zmienną** – dostosowuje zmienną numeryczną zmieniając jej wartość, albo zmienną typu napis (albo wyraz) poprzez dodanie znaku.
- **Powiedz zmienną** – wypowiada wartość zmiennej.
- **Wprowadź zmienną** – wysyła wartość zmiennej do Wyświetlania wiadomości.
- **Jeżeli** – wykonuje test warunkowy na zmiennej w celu sprawdzenia jej specyficznej wartości np. czy zmienna Osoba = "mama". Jeżeli warunek jest spełniony to akcja występująca po słowie akcji **Jeżeli** zostanie wykonana.
- **Inaczej jeżeli** – używane w połączeniu z akcją **Jeżeli**. Ta akcja jest wykorzystywana do sprawdzenia alternatywnych wartości zmiennej. Na przykład, jeżeli osoba nie = "mama," wtedy sprawdzamy, czy osoba = "tata"? Jeżeli warunek jest prawdziwy to akcja występująca po akcji **Jeżeli** zostanie wykonana.
- **W przeciwnym razie** – wykorzystywane w celu dostarczenia domyślnej akcji, jeśli wszystkie wcześniej testowane warunki okazały się nieprawdziwe. Np. osoba nie = "mama" lub "tata", wtedy akcja występująca po akcji **W przeciwnym razie** zostanie wykonana.
- **Zakończ Jeżeli** – używane do zakończenia bloku akcji wykonanych po akcji **Jeżeli**, **Inaczej Jeżeli** lub **W przeciwnym razie**.
- **Zmienna do Szybkiego tekstu** – zachowuje wartość zmiennej w komórce Szybki tekst.

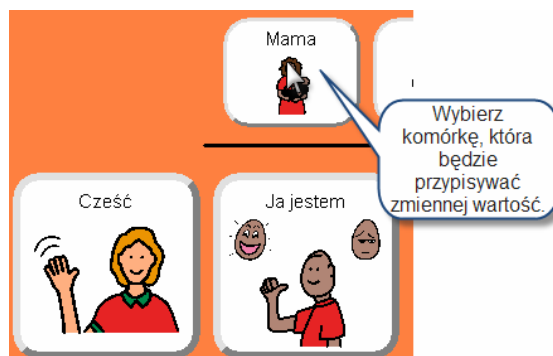
## Przypisywanie zmiennych i wartości

Pierwszym krokiem w tworzeniu tablicy zawierającej komórki z akcjami warunkowymi jest przypisanie wartości do zmiennej. Po przypisaniu przez komórkę wartości do danej zmiennej (np. użytkownik zaznacza komórkę) inna komórka może następnie testować tę zmienną dla określonej wartości oraz wykonywać odpowiednie akcje.

1

Kliknij dwa razy na komórkę, która będzie użyta do przypisania zmiennej wartości.

W tym przykładzie imię rozmówcy wyświetlone na komórce przypisane jest do zmiennej.



2

Dodaj do komórki akcje **Przypisz zmienną** (zakładka **Zmienne**).



3

Wpisz nazwę zmiennej oraz jej wartość.

W tym przykładzie imię rozmówcy wyświetlone w komórce jest przypisane do zmiennej „osoba”.

Kliknij **OK**, aby zakończyć.



## Testowanie zmiennych i przypisywanie akcji warunkowych

Po stworzeniu przynajmniej jednej komórki przypisującej wartość do określonej zmiennej, akcja **Jeżeli** może być wykorzystywana do sprawdzania wartości zmiennej oraz wykonywania akcji warunkowej lub bloku akcji. Akcje **Inaczej jeżeli**, **W przeciwnym razie** mogą być używane do sprawdzania zmiennej dla dodatkowych wartości oraz definiowania akcji domyślnych, gdy wszystkie testy **Jeżeli** dla zmiennej są nieprawdziwe.

### Akcje “Jeżeli”

Kliknij dwa razy komórkę, która będzie testować zmienną oraz wykonywać akcje warunkowe.

1

W tym przykładzie testowana będzie zmienna “osoba”, w celu sprawdzenia, czy określony komunikat będzie wymawiany.



Wpisz zmienną, która jest testowana oraz wartość tej zmiennej. Następnie kliknij **OK**, aby zakończyć.

2

W tym przykładzie zmienna “osoba” jest testowana dla wartości „mama”

**Uwaga:** Operatory porównywania dla zmiennych/wartości nie są ograniczone tylko do operatora „=”. Inne operatory takie jak np. “nie =” są dostępne z menu rozwijanego.

Przypisz akcje, która będzie wykonywana w przypadku, gdy test **Jeżeli** dla zmiennej jest prawidłowy.

3

**Uwaga:** Aby poprawić wizualne organizowanie akcji wszystkie akcje występujące po **Jeżeli** będą automatycznie wcinane.

| Przypisane akcje  |  | Szczegóły akcji |  |
|-------------------|--|-----------------|--|
| Jeżeli            |  | osoba = mama    |  |
| Powiedz komunikat |  | cześć mam       |  |

### Akcje W przeciwnym razie

Akcja **W przeciwnym razie** używana jest do przypisania domyślnej odpowiedzi, gdy wszystkie testy warunkowe **Jeżeli**, **Inaczej jeżeli** są nieprawdziwe.

4

Przypisz akcję **W przeciwnym razie** do komórki (zakładka **Zmienne**), następnie przypisz akcję domyślną lub akcje jakie mają być wykonywane.

**Uwaga:** Akcja **W przeciwnym razie** musi następować po akcji **Jeżeli**. Nie może ona być użyta oddzielnie.

Akcja **W przeciwnym razie** zapewnia domyślną odpowiedź gdy wszystkie warunki są nieprawidłowe.

| Przypisane akcje   | Szczegóły akcji |
|--------------------|-----------------|
| Jeżeli             | osoba = mama    |
| Powiedz komunikat  | cześć mamó      |
| W przeciwnym razie |                 |
| Powiedz komunikat  | cześć           |

### Akcje Inaczej jeżeli

Użyj akcji **Inaczej jeżeli**, aby przetestować zmienną dla innych możliwych wartości.

Kliknij ostatnią akcję, która ma być wykonywana w sekwencji warunków **Jeżeli**, a następnie przypisz do komórki akcje **Inaczej jeżeli** (zakładka **Zmienne**).

Wprowadź nazwę testowanej zmiennej oraz następną wartość, która ma być testowana. Kliknij **OK**, aby zakończyć.

**Uwaga:** Akcja **Inaczej jeżeli** musi następować po akcji **Jeżeli**. Nie może ona być użyta oddzielnie.

Użyj **Inaczej jeżeli**, aby przetestować inne możliwe wartości.

| Przypisane akcje   | Szczegóły akcji |
|--------------------|-----------------|
| Jeżeli             | osoba = mama    |
| Powiedz komunikat  | cześć mamó      |
| Inaczej jeżeli     | osoba = tata    |
| W przeciwnym razie |                 |
| Powiedz komunikat  | cześć           |

5

Przypisz akcję, która będzie wykonywana, gdy warunek **Inaczej jeżeli** jest prawdziwy.

Akcja jest wykonywana gdy "osoba=tata".

| Przypisane akcje   | Szczegóły akcji |
|--------------------|-----------------|
| Jeżeli             | osoba = mama    |
| Powiedz komunikat  | cześć mamó      |
| Inaczej jeżeli     | osoba = tata    |
| Powiedz komunikat  | cześć tato      |
| W przeciwnym razie |                 |
| Powiedz komunikat  | cześć           |

6

## Bloki Jeżeli oraz akcje Zakończ jeżeli.

Akcja **Zakończ jeżeli** używana jest do podkreślenia, że nie istnieje więcej akcji powiązanych z początkowym testem warunku **Jeżeli** oraz żadnych powiązanych akcji **Inaczej jeżeli**, **W przeciwnym razie**. Wszystkie te akcje razem tworzą blok **Jeżeli**.

Przypisz akcję **Zakończ jeżeli** (zakładka **Zmienne**) za ostatnią akcją bloku **Jeżeli**.

Każda akcja, która nie jest częścią bloku **Jeżeli** będzie zawsze wykonywana, gdy wybierana jest komórka.

**Uwaga:** Gdy nie przypiszesz akcji **Zakończ jeżeli** przed zamknięciem dialogu **Akcje komórki**, aplikacja doda taką akcję automatycznie.

Przypisz akcję Zakończ Jeżeli, aby zamknąć blok Jeżeli.

| Przypisane akcje   | Szczegóły akcji |
|--------------------|-----------------|
| Jeżeli             | osoba = mama    |
| Powiedz komunikat  | cześć mam       |
| Inaczej jeżeli     | osoba = tata    |
| Powiedz komunikat  | cześć tato      |
| W przeciwnym razie |                 |
| Powiedz komunikat  | cześć           |
| Zakończ Jeżeli     |                 |

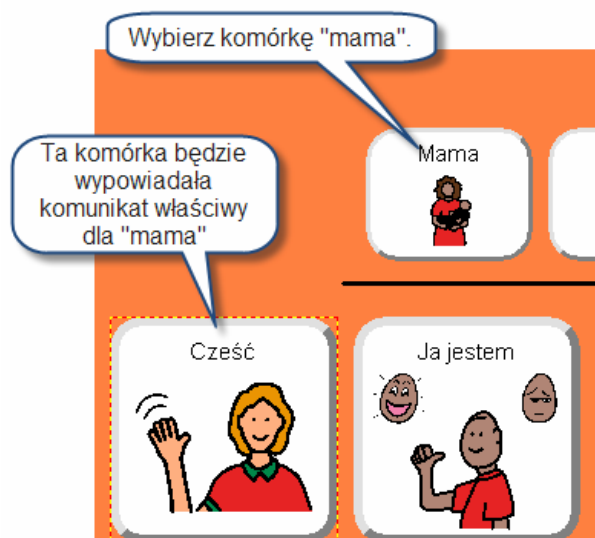
Akcje, przypisane jako poprzedzające lub następujące po bloku Jeżeli będą zawsze wykonywane.

## Działanie zmiennych

Kiedy w **Trybie pracy** zaznaczysz komórkę z napisem "mama" to jej wartość "mama" zostanie przypisana do zmiennej „osoba”. Wartość ta pozostanie w zmiennej do momentu, w którym nie wybierzesz innej osoby lub nie opuścisz **Trybu pracy**.

Zaznaczenie komórki spowoduje wypowiadanie komunikatu właściwego dla tej osoby (zakładając, że został on przypisany dla tej konkretnej osoby)

W przypadku, gdy komórka nie zawiera bloku **Jeżeli** testującego zmienną "osoba" dla wartości "mama" może zostać wypowiedziana domyślna wiadomość, która występuje po akcji **W przeciwnym razie**.



# Rozdział 21

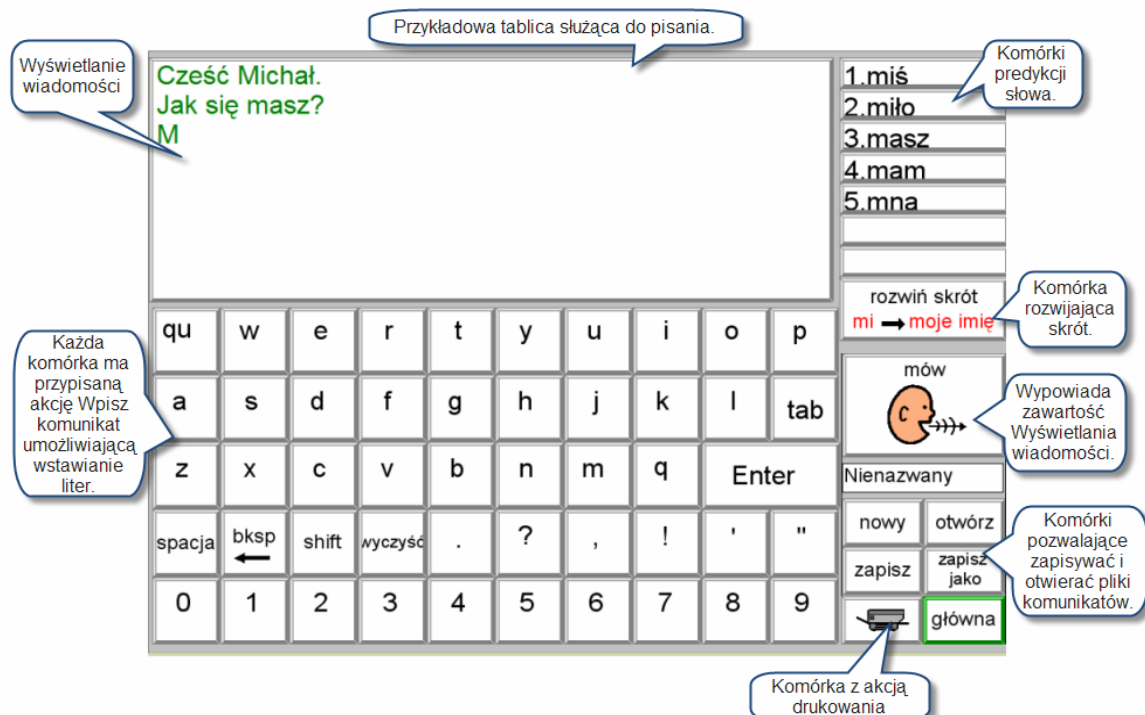
## Projektowanie tablic służących do pisania

### Streszczenie rozdziału

Aplikacja SDP zawiera szereg funkcji oraz akcji komórek umożliwiających tworzenie tablic ułatwiających pisanie lub spełniających funkcje mówiącego edytora tekstu. Liczne tablice do pisania są dostarczane z programem lecz można również projektować własne tablice. Opcje takie jak: predykcja, rozwijanie skrótów wpływają na poprawę szybkości pisania. Można dodać również funkcję zapisywania oraz otwierania różnych plików komunikatów. Pliki komunikatów mogą zawierać tekst lub symbole.

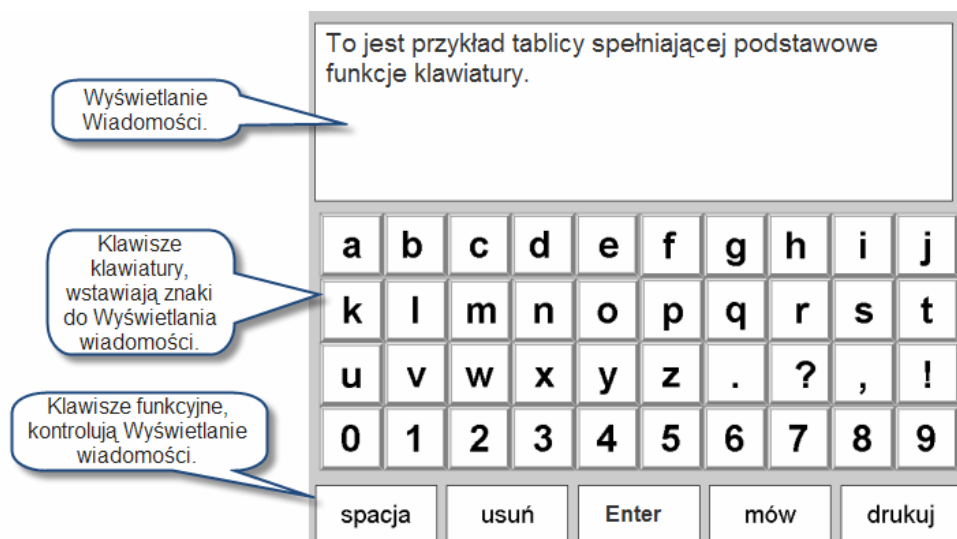
W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Czynniki wpływające na układ tablicy do pisania
- Dodawanie komórek predykcji
- Dostęp do komórek predykcji
- Rozwijanie skrótów
- Dodawanie komórek edycji tekstu oraz kontroli kursora
- Czynniki wpływające na dostęp poprzez skanowanie
- Predykcja słowa
- Zmiana ustawień predykcji
- Edycja słownika predykcji słowa
- Skróty pisania
- Komórki kontrolujące pliki komunikatów
- Edycja tablic zawierających pliki komunikatów
- Poprawa dostępu za pomocą narzędzi skanowania



## Czynniki wpływające na układ tablicy do pisania

Dużą zaletą używania programu jako mówiącego edytora tekstu lub programu ułatwiającego wpisywanie tekstu jest możliwość tworzenia tablic zawierających komórki oraz funkcje których potrzebuje użytkownik. Potrzeby intelektualne oraz fizyczne użytkownika będą wpływały na układ tablicy. Wszystkie tablice służące do pisania zawierają takie same elementy podstawowe: Wyświetlanie wiadomości, litery, klawisze funkcyjne oraz komórki kontrolujące Wyświetlanie wiadomości.

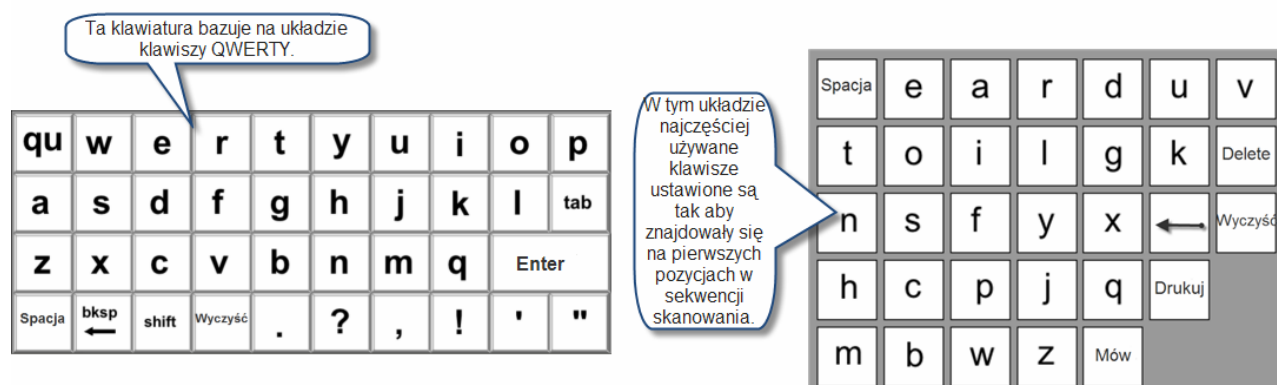


### Wyświetlanie wiadomości

Tekst znajdujący się w oknie Wyświetlania wiadomości może być dowolnego rozmiaru oraz koloru w zależności od potrzeb użytkownika. Wyświetlanie może być skonfigurowane, tak aby litery lub słowa były odczytywane podczas ich wpisywania lub aby słowa były wyróżniane podczas ich odczytywania. Zobacz w rozdziale 13 – *Używanie Wyświetlania wiadomości z tekstem*.

### Układ klawiszy

Istnieje wiele różnych opcji ułożenia liter na tablicy do pisania. Wybór układu jest determinowany przez metody dostępu jakimi posługuje się użytkownik. Zazwyczaj litery są ułożone tak, aby uprościć lokalizację żądanych znaków oraz zwiększyć szybkość dostępu do nich. Powyżej zilustrowany jest układ ABC. Dwa inne przykłady znajdują się poniżej.

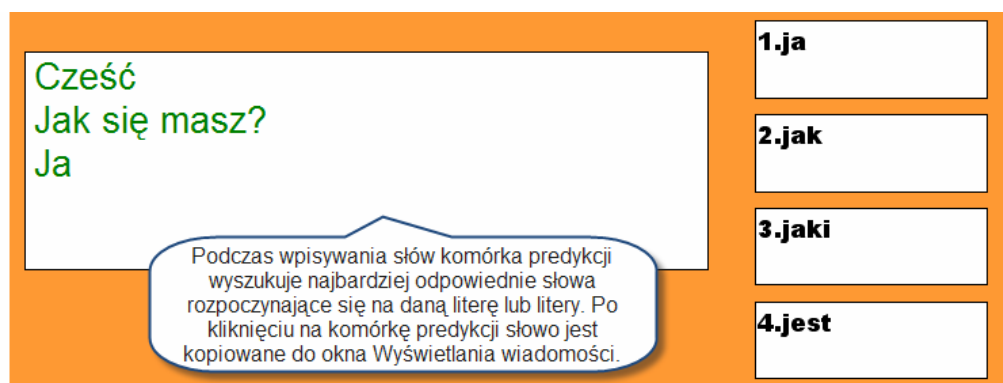


## Wyświetlanie klawiszy funkcyjnych

Zwykle użytkownik potrzebuje również komórek realizujących funkcje klawiszy funkcyjnych takich jak: spacja, Enter, Shift, Backspace, wyczyść, mów, drukuj. Takie komórki poza komórką spacji umieszczane są na końcu sekwencji skanowania ze względu na ich relatywnie rzadkie użycie.

## Predykcja słowa

Dla wielu użytkowników funkcja predykcji dostępna w Speaking Dynamically Pro jest niezmiernie pomocną podczas pisania. Predykcja polega na wyszukiwaniu i wyświetlaniu najczęściej używanych słów rozpoczynających się na literę lub litery wpisane przez użytkownika. Użytkownik może następnie wybrać żądane słowo z wyświetlanej listy podpowiadanych słów. Funkcja ta pozwala zaoszczędzić wiele czasu ponieważ nie jest konieczne wpisywanie każdej litery danego słowa.



Komórki predykcji w programie mogą być skonfigurowane, tak aby były odpowiednie dla użytkownika, dostosowane do jego potrzeb wzrokowych oraz intelektualnych. Funkcja predykcji umożliwia wykonywanie różnych akcji:

- Zapamiętywanie a następnie podpowiadanie słów wpisywanych przez użytkownika
- Podpowiadanie zwrotów ręcznie wpisanych do słownika
- Tworzenie predykcji głosowej pomocnej użytkownikom nie potrafiącym czytać lub niedowidzącym
- Dostęp poprzez klawiaturę ekranową lub klawisze tradycyjnej klawiatury
- Tworzenie predykcji alfabetycznej lub bazującej na najczęściej używanym słownictwie
- Używanie alternatywnych słowników zawierających specyficzne słownictwo bazujące na ćwiczeniach językowych

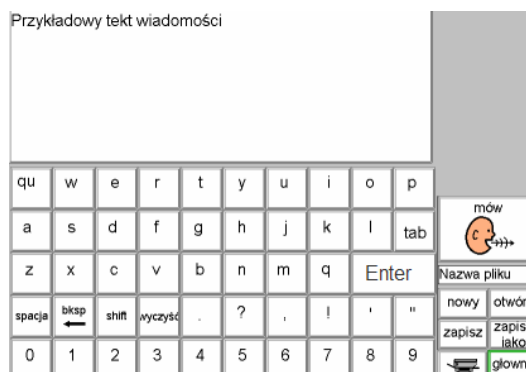
Opcje te zostaną omówione w dalszych częściach rozdziału.

## Dodawanie komórek predykcji

Do tablicy dodać można do 100 komórek predykcji. Do komórek predykcji przypisane mogą być tylko akcje **Mowa komórki** (zakładka **Akcje dodatkowe**) oraz akcje zakładki **Zmiana tablicy**.

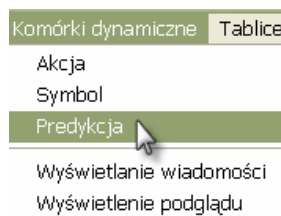
1

W tej przykładowej tablicy służącej do pisania w prawym, górnym rogu pozostawiono miejsce na dodanie komórek predykcji.



2

Wybierz **Komórki dynamiczne>Predykcja**

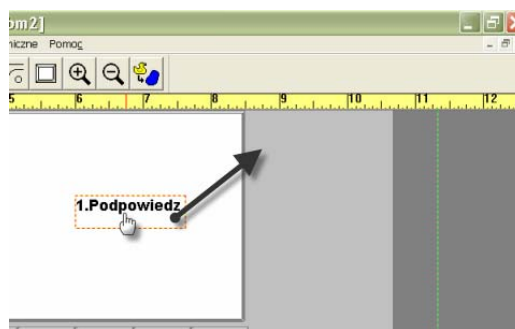


3

Przecignij pierwszą komórkę predykcji w prawy, górny róg tablicy.

Rozciągnij komórkę oraz zwiększ rozmiar czcionki.

**Wskazówka:** Aby komórka predykcji wypowiadała podpowiadane słowa podczas jej zaznaczania przypisz do niej akcje **Powiedz dzień/Datę/Godzinę/Predykcję** (zakładka **Szybkie akcje**).

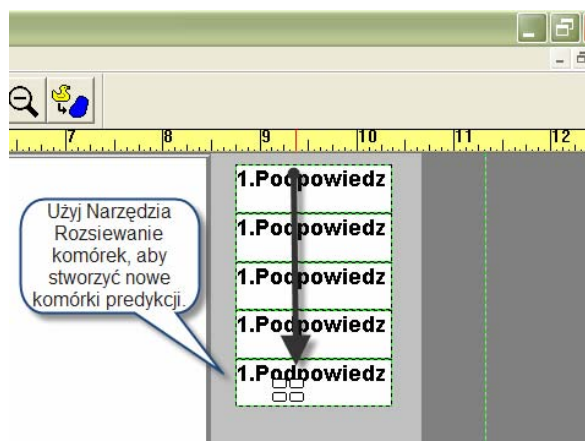


4

Użyj **Narzędzia Rozsiewanie komórek**, aby utworzyć kolejne komórki predykcji.

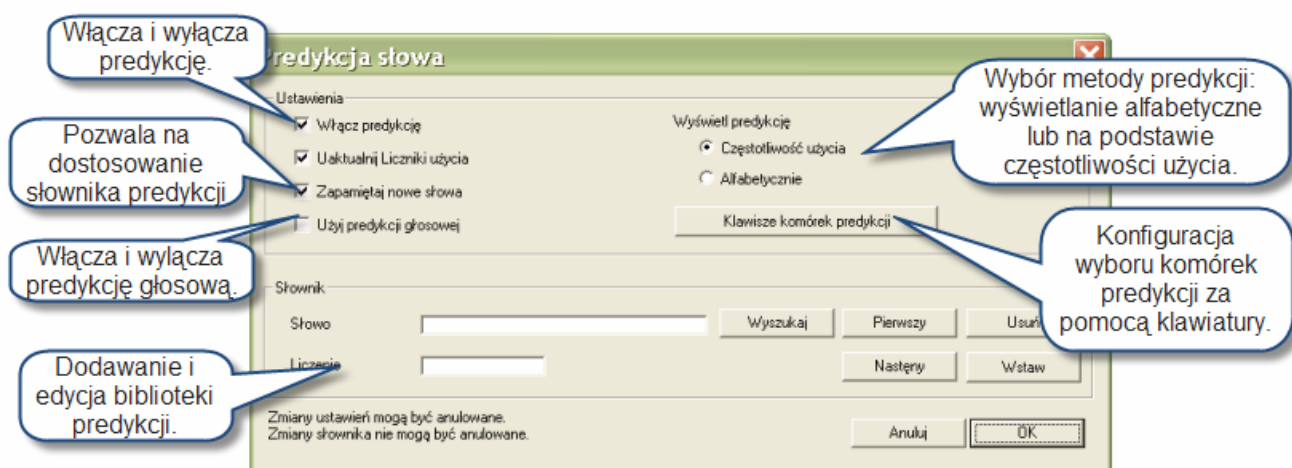
Zapisz tablicę, następnie przełącz aplikację do **Trybu pracy**. Podczas pisania liter komórki predykcji będą podpowiadały słowa. Kliknij komórkę predykcji, aby wpisać słowo do Wyświetlania wiadomości.

Po zakończeniu powróć do **Trybu projektowania**.



## Zmiana ustawień predykcji

W zależności od umiejętności użytkownika może okazać się konieczne dostosowanie opcji predykcji. Można je zmienić wybierając **Tablice dynamiczne>Predykcja słowa**.



### Ustawienia

**Uaktualnij Liczniki użycia** – kiedy zaznaczona jest ta opcja licznik używania danego słowa ze słownika predykcji będzie uaktualniany za każdym razem, gdy jest ono użyte. Słowa o dużej częstotliwości używania będą podpowiadane jako pierwsze.

**Zapamiętaj nowe słowa** – kiedy zaznaczona jest ta opcja nowe słowa wpisywane w Wyświetlaniu wiadomości będą dodawane do słownika predykcji. Jeżeli użytkownik często popełnia błędy ortograficzne można wyłączyć tę funkcję zapobiegając zapamiętywaniu przez program nieprawidłowo wpisywanych słów.

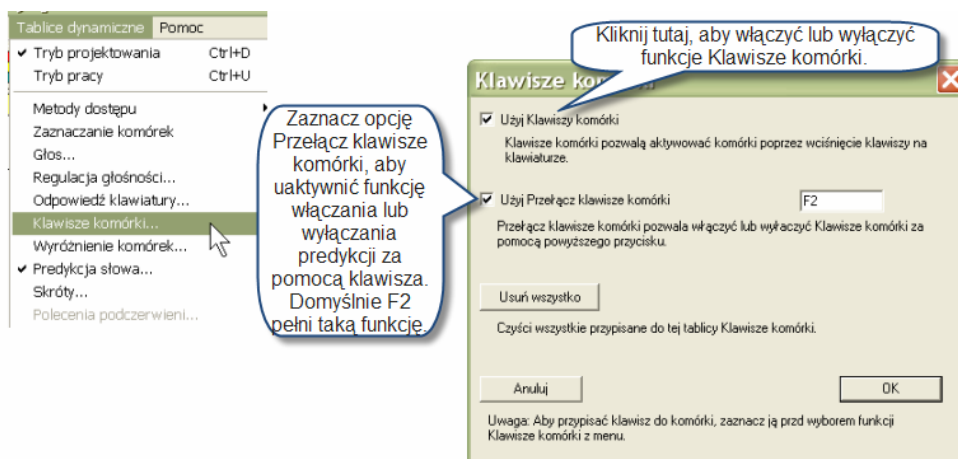
**Użyj predykcji głosowej** - kiedy zaznaczona jest ta opcja komórka predykcji będzie wypowiadała podpowiadane słowa, gdy są one wyróżniane lub skanowane.

## Dostęp do komórek predykcji

Komórkę predykcji można wybierać bezpośrednio (na ekranie) lub odpowiadającym jej klawiszem klawiatury numerycznej. Domyślnie klawisze klawiatury numerycznej od 0 do 9 mają przypisaną opcję aktywowania pierwszych dziesięciu komórek predykcji. Klawisze numeryczne mogą być użyte do wpisywania liczb do czasu pojawienia się słów w komórkach predykcji. Zazwyczaj takie rozwiązanie się sprawdza, lecz jeśli okaże się że jest ono problematyczne dla użytkownika wówczas można zmienić przypisane do komórek predykcji klawisze lub wyłączyć opcję **Klawisze komórki**, która dezaktywuje możliwość wyboru za pomocą klawiatury.

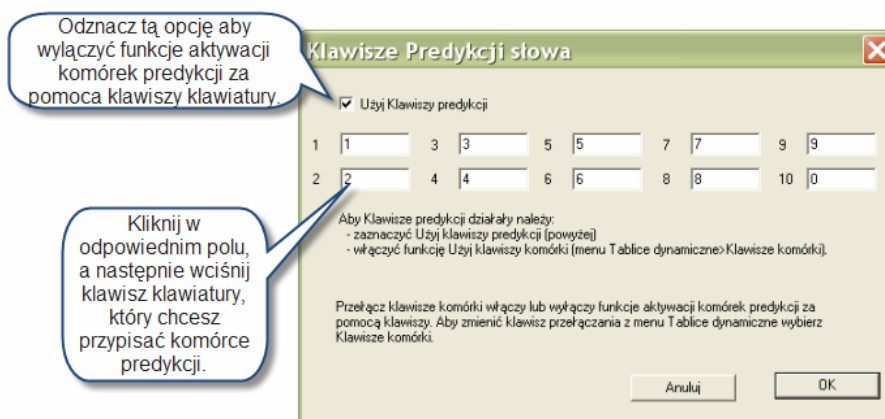
### Przełącz klawisze komórki

Funkcja **Klawisze komórki** w programie SDP pozwala na aktywowanie komórek tablicy za pomocą klawiszy klawiatury. Używanie klawiszy 0 – 9 do wybierania komórek predykcji jest jednym z przykładów zastosowania tej funkcji. Możesz zdefiniować klawisz przełączania, który będzie zaznaczał i odznaczał funkcję używania **Klawiszy komórki**. Dzięki temu na tablicy zostaną dezaktywowane wszystkie przypisane do komórek klawisze, które mogą przeszkadzać podczas wpisywania tekstu za pomocą klawiatury np. gdy użytkownik chce wpisywać cyfry, a nie aktywować komórki predykcji.



### Zmiana przypisanych komórce predykcji klawiszy aktywujących

Możesz zmienić przypisane do komórek predykcji klawisze. Aby to zrobić wybierz **Tablice dynamiczne>Predykcja słowa**, a następnie kliknij przycisk **Klawisze komórki predykcji**. W oknie dialogowym jakie się wyświetli kliknij odpowiednie pola tekstowe, aby zmienić aktywację predykcji.



**Uwaga:** Funkcja **Klawisze komórki** musi być włączona, aby możliwe było wybieranie komórek predykcji za pomocą klawiatury.

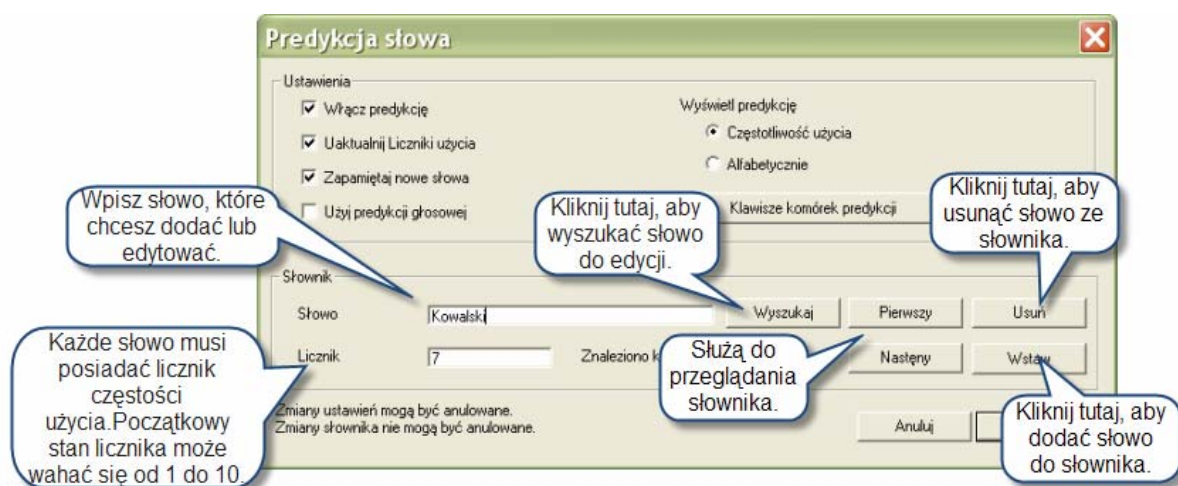
## Edycja słownika predykcji słowa

Możesz edytować zawartość słownika predykcji słowa za pomocą SDP lub aplikacji edytora tekstu. Zalecamy dokonywanie zmian w słowniku predykcji za pomocą SDP co zapobiegnie błędom podczas wprowadzania słów które mogą być potem problematyczne. Edycja słownika predykcji pozwala na:

- Dodawanie do istniejącego lub nowego słownika specyficznego słownictwa
- Wprowadzanie często używanych zwrotów
- Dodawanie do słownika potrzebnych słów (imion, innych nazw własnych, nazw miejsc itp.).
- Usuwanie słów z błędami ortograficznymi wprowadzonych do słownika, gdy zaznaczona jest opcja zapamiętywania
- Dodawanie słów, które powinny być pisane wielkimi literami. SDP automatycznie nie zapamiętuje słów pisanych wielkimi literami.

### Edycja słownika za pomocą SDP

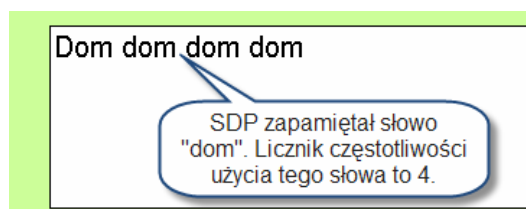
Aby edytować słownik predykcji wybierz **Tablice dynamiczne>Predykcja słowa**.



lub

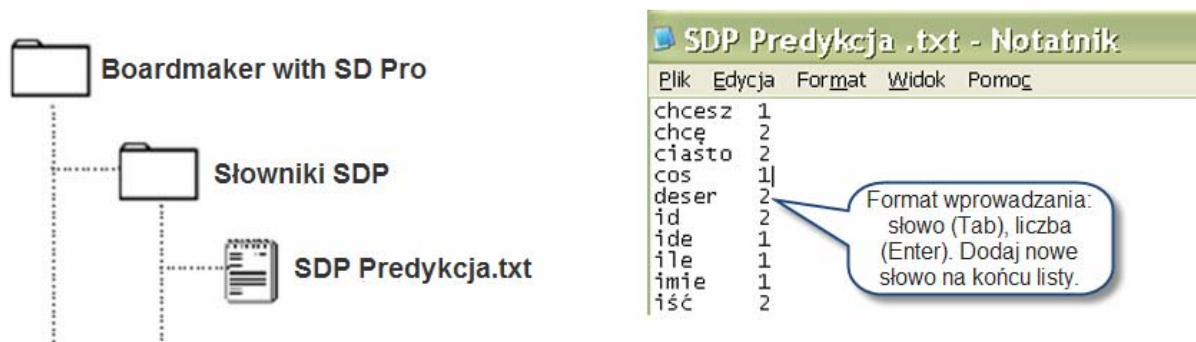
Jeśli chcesz dodać wiele słów po prostu włącz opcję **Zapamiętaj nowe słowa**, a następnie wpisz w **Wyświetlaniu wiadomości** słowa, które chcesz dodać.

Wielokrotne wpisanie tego samego słowa zwiększy jego licznik predykcji.



## Edycja słownika za pomocą edytora tekstu

Jeśli chcesz wprowadzić wiele zmian w słowniku predykcji, szybciej będzie jeżeli użyjesz aplikacji edytora tekstu. Otwórz plik **SDP Predykcja.txt**, a następnie wpisz nowe słowa w pokazanym poniżej formacie.



## Korzystanie z innego rodzaju słownika predykcji

Jeżeli chcesz pracować z kilkoma słownikami predykcji możesz użyć różnych słowników poprzez zmianę nazw słowników. SDP używa słownika nazwanego **SDP Predykcja.txt**. Musisz zmienić nazwę oryginalnego słownika i nazwać nowy słownik **SDP Predykcja.txt**.

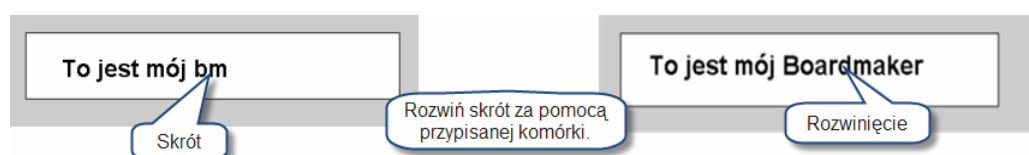
Jeżeli chcesz pracować z pustym słownikiem predykcji przenieś plik **SDP Predykcja.txt**. SDP automatycznie stworzy nowy pusty słownik. Najszybszym sposobem dodawania nowego słownictwa do słownika jest wpisywanie słów do Wyświetlania wiadomości. Będą one automatycznie zapamiętywane jeśli włączona jest opcja **Zapamiętaj nowe słowa**.

## Rozwijanie skrótów

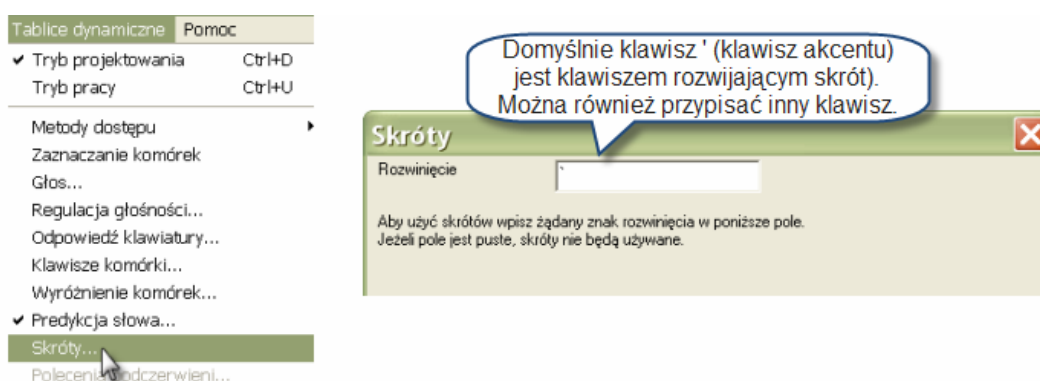
Funkcja **Rozwijania skrótów** pozwala użytkownikowi szybko wpisać frazę lub dłuższy tekst do Wyświetlania wiadomości poprzez wprowadzenie tylko kilku liter. Takie skróty są szczególnie użyteczne dla imion, adresów, lub innych często używanych zwrotów oraz tekstu.

Po wpisaniu skrótu do Wyświetlania wiadomości użytkownik musi nacisnąć klawisz lub przycisk, aby go rozwinąć. Skróty można rozszerzać za pomocą komórki z przypisaną akcją **Rozwiń skrót** (zakładka **Komunikaty**), klawiatury lub komórki predykcji.

### Komórka rozwinięcia (dla osób posługujących się skanowaniem)

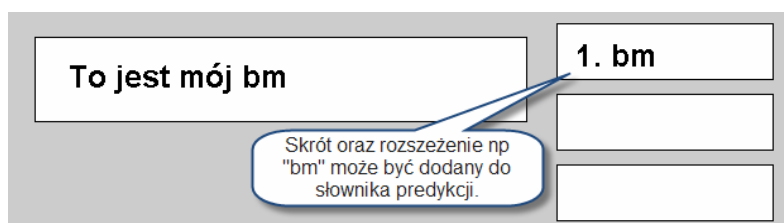


### Klawisz klawiatury (dla osób posługujących się klawiaturą)



### Komórka predykcji (dla osób posługujących się skanowaniem)

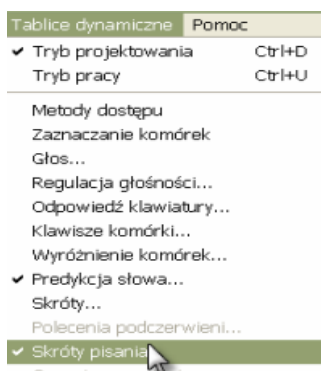
Skróty można rozwijać wykorzystując komórkę predykcji. Każdy skrót musi być wprowadzony do słownika predykcji. Po nim powinien następować znak rozwijania skrótu np. wpisz „bm” dla „bm”/”Boardmaker” Znak/klawisz rozwinięcia jest przypisany jak na poniższym przykładzie.



## Skróty pisania

Funkcja **Skróty pisania** jest zestawem akcji związanych z pisaniem, które program może wykonywać automatycznie. Funkcja ta zawiera następujące akcje:

- Pierwsze wpisane do Wyświetlania wiadomości słowo lub słowo po znaku interpunkcyjnym pisane będzie wielką literą



- Po przecinku wstawiona będzie automatycznie spacja
- Dwie spacje będą automatycznie wstawiane po kropce, znaku zapytania, wykrzykniku
- Użytkownik nie musi przytrzymywać klawisza **Shift**, aby wpisać znak zapytania (jeśli aktywowana jest ta funkcja przytrzymanie klawisza **Shift** spowoduje wpisanie „/”).

Możesz wyłączyć funkcje **Skróty pisania** podczas lekcji matematyki lub nauki pisania ponieważ wówczas automatyczne wpisywanie wielkich liter lub spacji może stanowić problem. Możesz stworzyć komórkę z przypisaną akcją **Ustawienia skrótów pisania** (kategoria **Ustawienia**), która będzie włączać, wyłączać lub przełączać **Klawisze skrótów pisania**.

## Dodawanie komórek edycji tekstu oraz kontroli kursora

W menu akcji **Tekst i kursor** oraz **Komunikaty** dostępne jest ponad 40 różnych akcji, które mogą być wykorzystane do projektowania komórek pozwalających użytkownikowi zaznaczać oraz edytować tekst w Wyświetlaniu wiadomości. Za pomocą takich komórek edycji użytkownicy korzystający z alternatywnych metod dostępu mogą:

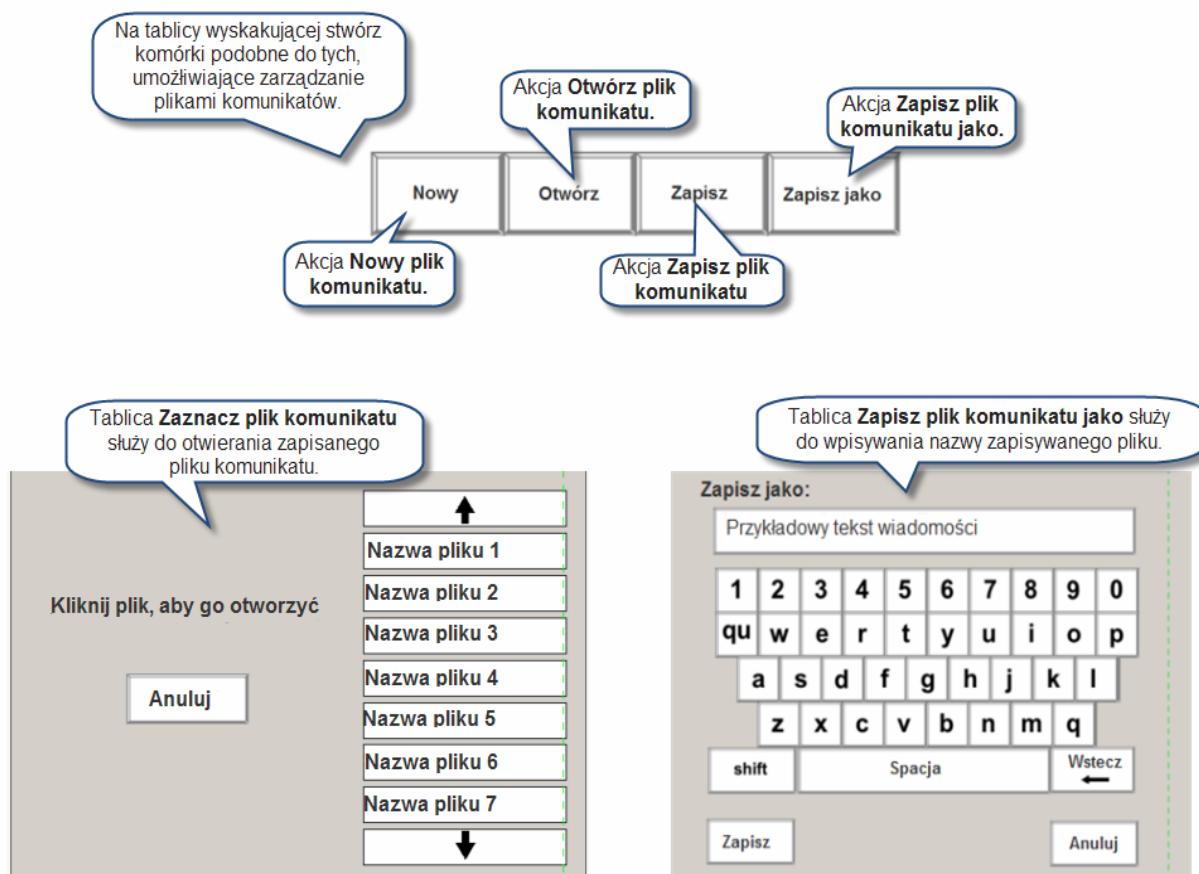


- Przewijać zawartość Wyświetlania wiadomości.
- Przesuwać kursor w różnych kierunkach w Wyświetlaniu wiadomości
- Zaznaczać znaki, słowa, zdania oraz paragrafy
- Wycinać, kopiować oraz wklejać tekst.

Zalecane jest umieszczanie komórek edycji na tablicy wyskakującej, aby zapobiec nakładaniu się tablic do pisania. Akcje komórek „tablicy wyskakującej” będą wpływać na Wyświetlanie wiadomości tablicy tematycznej (do pisania).

## Komórki kontrolujące pliki komunikatów

Elementy Wyświetlania wiadomości mogą być zapisane do pliku. Akcje komórek zakładki **Pliki komunikatów** pozwalają tworzyć komórki otwierające oraz zapisujące pliki komunikatów. Dwie specjalne tablice **Zaznacz plik komunikatu** oraz **Zapisz plik komunikatu jako** używane są do wybierania pliku, który ma być otwarty oraz wprowadzenia nazwy dla zapisywanego pliku. Wszystkie pliki komunikatu zapisywane są w folderze **Pliki komunikatów SDP** znajdującym się w folderze aplikacji.

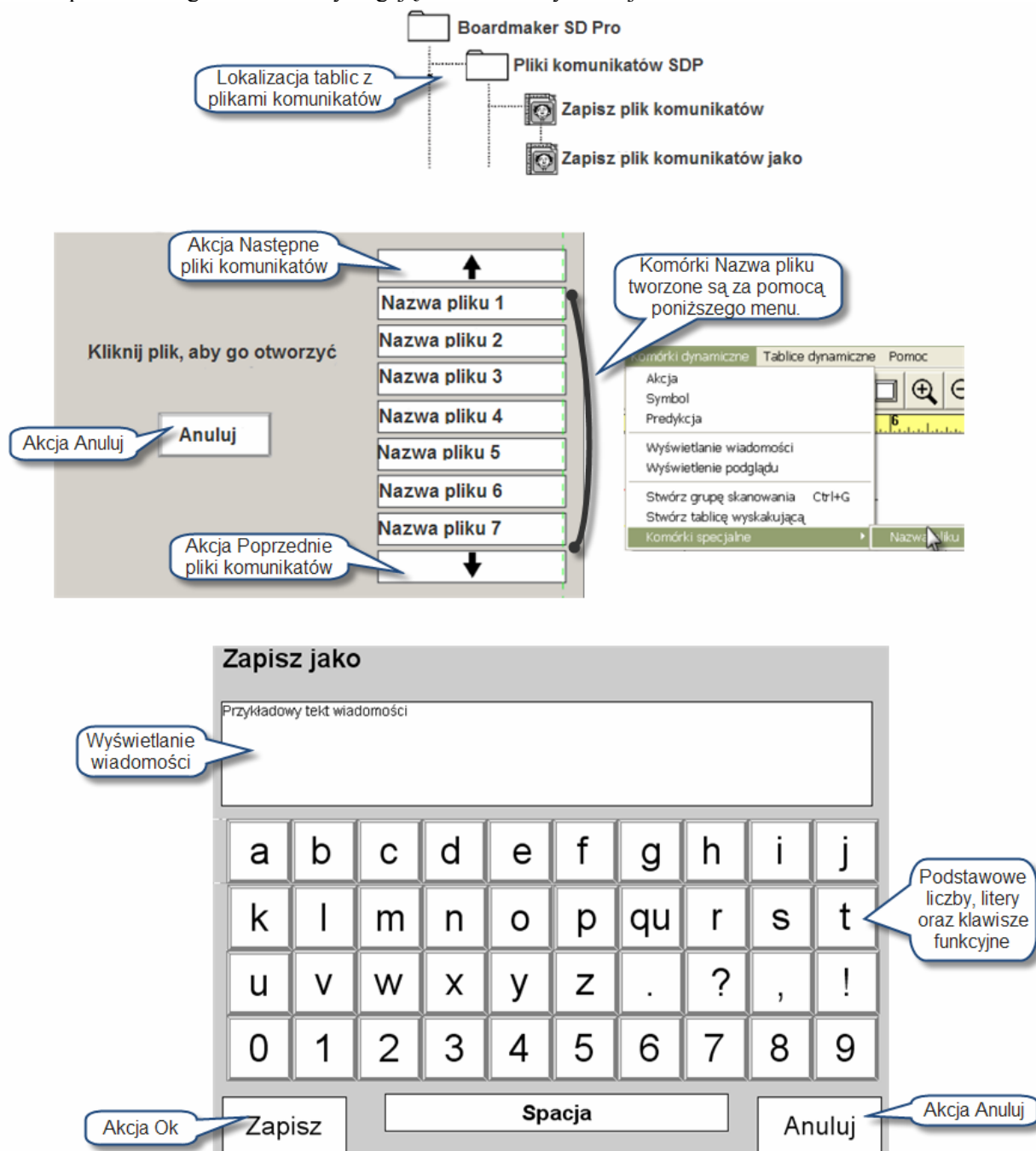


### Podstawowe akcje plików komunikatu

- **Nowy plik komunikatu** – tworzy pusty, nienazwany plik komunikatu
- **Otwórz plik komunikatu** – otwiera tablicę **Zaznacz plik komunikatu**, dzięki której użytkownik może wybrać plik, który chce otworzyć. Elementy pliku zastąpią aktualne elementy Wyświetlania wiadomości.
- **Zapisz plik komunikatu jako** – otwiera tablicę **Zapisz plik komunikatu jako**, dzięki której użytkownik może wpisać nazwę zapisywanych plików.
- **Zapisz plik komunikatu** – zapisuje aktualne elementy Wyświetlania wiadomości do aktualnego pliku. Jeżeli aktualny plik komunikatu jest nienazwany akcja będzie działała tak jak akcja **Zapisz plik komunikatu jako**.

## Edycja tablic zawierających pliki komunikatów

Tablice **Zaznacz plik komunikatów** oraz **Zapisz plik komunikatów jako** służą do zarządzania plikami komunikatów. Są one zapisywane w folderze **Pliki komunikatów SDP**, w którym przechowywane są wszystkie zapisane pliki komunikatów. Tablice te można modyfikować, lecz należy przy tym być ostrożnym ponieważ do prawidłowego działania wymagają one określonych akcji komórek.



### Ważne informacje

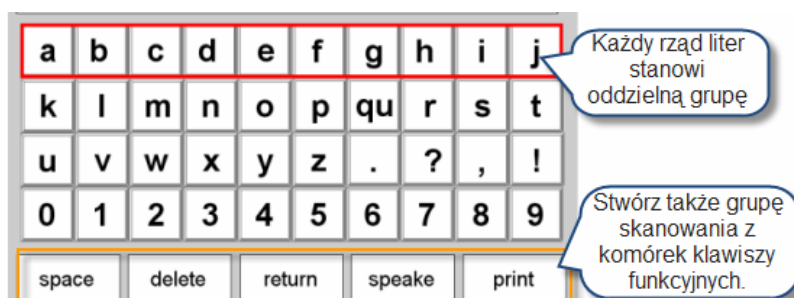
- Edycja tych tablic możliwa jest tylko po otwarciu jednej z nich z **Trybu projektowania**
- Muszą one pozostać w folderze **Pliki komunikatów SDP**
- Komórki nawigacyjne "Wstecz", "Główna" nie są konieczne na takich tablicach. Akcje **Zapisz** oraz **Anuluj** powodują automatyczne przejście do tablicy pisania, z której zostały wywołane.

## Czynniki wpływające na dostęp poprzez skanowanie

Tablice służące do pisania są dość skomplikowane ze względu na ilość komórek wymaganych do pisania. Istnieją różnorodne kroki jakie można podjąć w celu usprawnienia dostępu poprzez skanowanie.

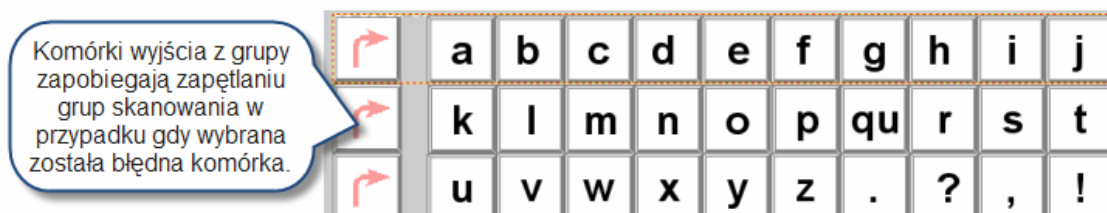
### Grupy skanowania

W rozdziale 22 *Metody dostępu i dostosowywanie skanowania* znaleźć można informacje na temat grup skanowania umożliwiających scalenie kilku komórek w jedną grupę skanowaną jako całość do momentu zaznaczenia grupy. Grupy skanowania tworzyć można z komórek zawierających litery lub komórek z akcjami klawiszy funkcyjnych w celu usprawnienia skanowania.



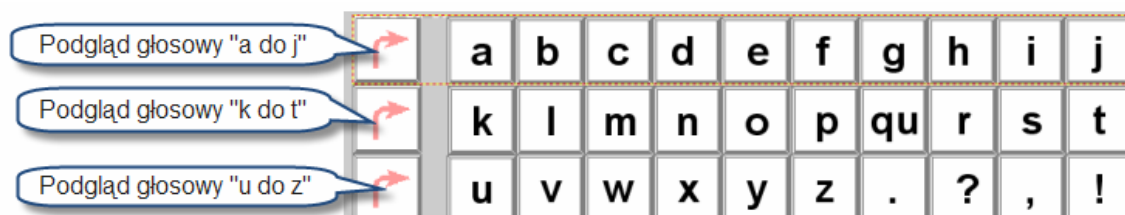
### Komórki wyjścia z grupy

Domyślnie wszystkie komórki danej grupy skanowane będą trzy razy przed wyjściem z grupy jeśli nie jest zaznaczona żadna komórka. Jeżeli użytkownik nie dokona wyboru zapętlenie może zająć sporo czasu. Dodanie komórki wyjścia pozwoli opuścić grupę bez konieczności wprowadzania niepożądanego litery lub czekania na automatyczne wyjście z grupy skanowania.



### Podpowiedzi głosowe dla grup skanowania

Do grup skanowania można przypisać akcje **Podgląd głosowy** lub **Podgląd nagrany**, tak jak do każdej komórki tablicy. Przypisanie komórkom akcji wskazówek głosowych może być korzystne dla niektórych użytkowników.

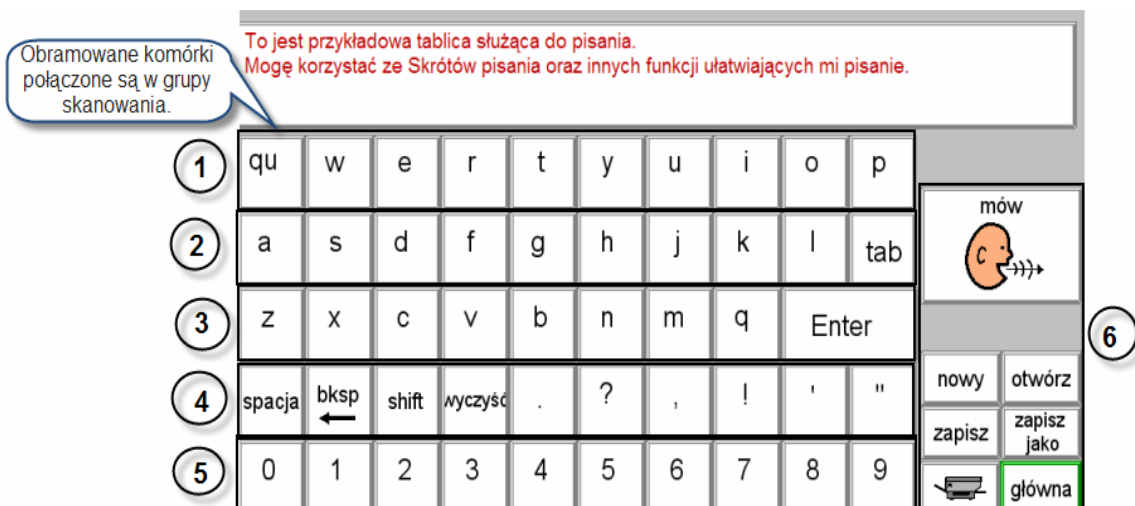


## Poprawa dostępu za pomocą Narzędzi Skanowania

Dostęp do tablic służących do pisania można udoskonalić za pomocą **Narzędzia Sekwencja** oraz **Narzędzia Skanuj kolejną**. Dzięki tym narzędziom możliwe jest stworzenie bardziej efektywnej sekwencji skanowania, w których komórki będą podświetlane w porządku logicznym lub dzięki którym kolejne komórki będą skanowane na podstawie wcześniej wybranej komórki. Zobacz w *rozdziale 22 Metody dostępu oraz dostosowywanie skanowania*, aby dowiedzieć się więcej na temat **Narzędzia Sekwencja** lub **Narzędzia Skanuj kolejną**.

### Zastosowanie Narzędzia Sekwencja

Użyj **Narzędzia Sekwencja** do określenia grup skanowania zawierających litery jako pierwsze, następnie określ komórki predykcji oraz grupy zawierające komórki kontrolujące pliki lub komórki edycji tekstu. Jest to naturalna kolejność wybierania komórek. Przykład sekwencji skanowania znajduje się poniżej.



### Zastosowanie Narzędzia Skanuj kolejną

**Narzędzie Skanuj kolejną** może być wykorzystane na tablicach z komórkami predykcji. Zazwyczaj komórki predykcji są wybierane po zaznaczeniu litery. Funkcje taką można ustawić automatycznie za pomocą **Narzędzia Skanuj kolejną**. Lokalizacja kolejnej skanowanej komórki dla każdej komórki z literą zostanie ustawiona na grupę predykcji.

**Uwaga:** Grupa powinna być skanowana jako następna, a nie jako pierwsza komórka predykcji. Pozwala to zapowiedz tworzeniu ewentualnych pętli skanowania jeśli żądane słowo nie jest podpowiadane.



# Rozdział 22

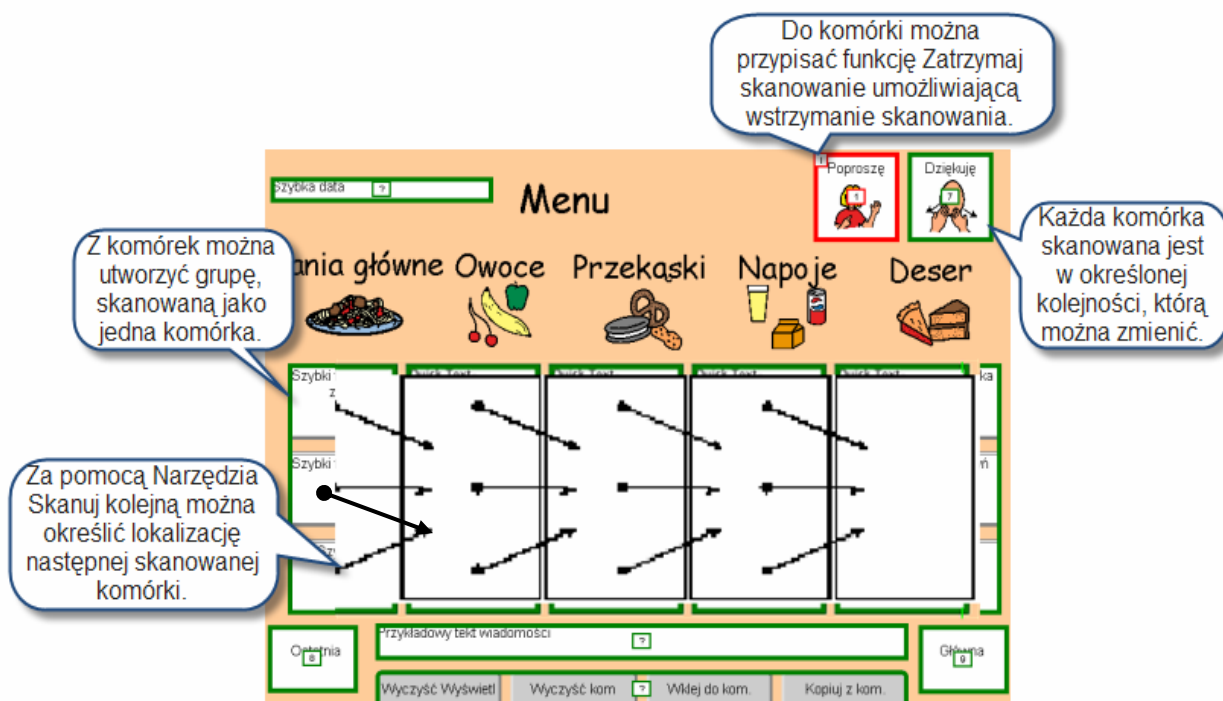
## Metody dostępu i dostosowywanie skanowania

### Streszczenie rozdziału SDP

Aplikacja może być obsługiwana za pomocą różnych metod dostępu takich jak : mysz, ekran dotykowy, skanowanie za pomocą jednego lub kilku przycisków itp. Program posiada również różne ustawienia oraz narzędzia umożliwiające dostosowanie sposobu skanowania tablic do potrzeb użytkownika.

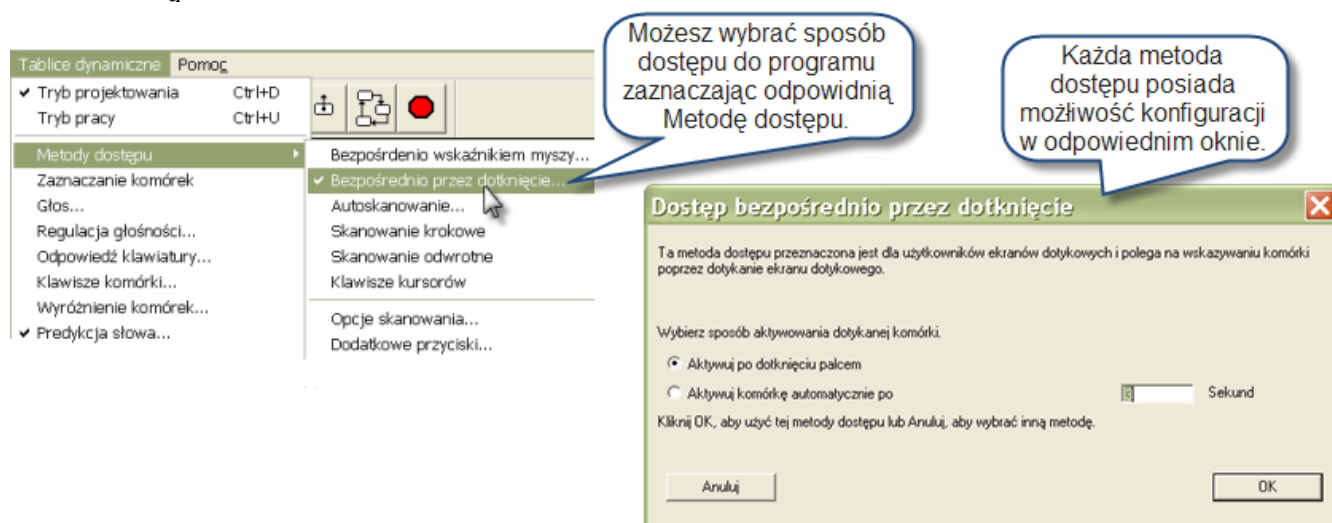
W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Wybór metody dostępu
- Odpowiedź klawiatury
- Domyślna sekwencja skanowania
- Wyświetlanie narzędzi skanowania
- Używanie Narzędzia Skanuj kolejną
- Opcje zaznaczania komórek
- Konfiguracja przycisków
- Tworzenie grup skanowania
- Używanie Narzędzia sekwencja
- Używanie Narzędzia Zatrzymaj skanowanie



## Wybór metody dostępu

Użytkownicy mogą kontrolować swoje tablice za pomocą różnych, alternatywnych metod dostępu. Metodę dostępu można ustawić wybierając odpowiednią opcję z menu. Okno wyboru opcji pozwala na dostosowanie każdej metody do indywidualnych potrzeb użytkownika. Krótki opis metod dostępu przedstawiony jest poniżej. Więcej informacji dotyczących projektowania tablic przeznaczonych dla użytkowników posługujących się alternatywnymi metodami dostępu znaleźć można w *rozdziale 23 Projektowanie tablic dla alternatywnych metod dostępu*.



### Metody dostępu

**Bezpośrednio wskaźnikiem myszy** – używana przez osoby posługujące się myszką, trackballem, joystickiem, wskaźnikiem nagłównym lub ekranem dotykowym

**Bezpośrednio przez dotknięcie** – używana przez osoby posługujące się ekranem dotykowym, uwzględnia opcje takie jak dotknięcie, zwolnienie, opcje opóźnienia wyboru

**Autoskanowanie** – zapewnia dostęp poprzez skanowanie dla użytkowników przycisków. Różne opcje ustawień umożliwiają kontrolę tempa skanowania, używania przycisków lub klawiszy klawiatury

**Skanowanie krokowe** – zapewnia dostęp poprzez skanowanie dla użytkowników mogących kontrolować wybór komórek: za pomocą jednego przycisku do aktywowania kolejnych komórek skanowania oraz drugiego przycisku do zaznaczania komórek

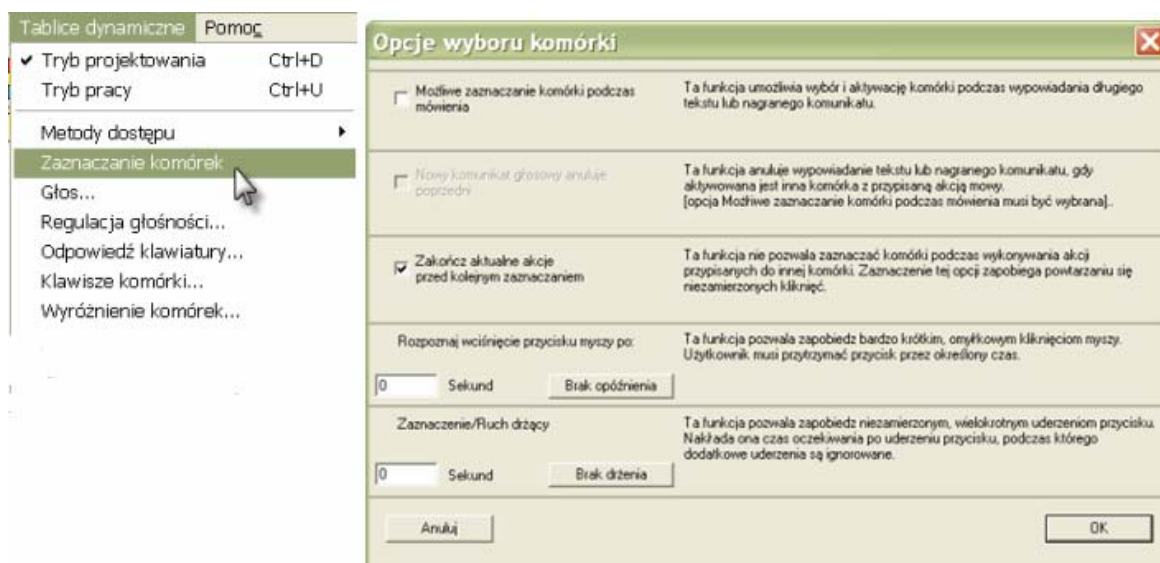
**Skanowanie odwrotne** – zapewnia dostęp poprzez skanowanie polegające na przytrzymaniu przez użytkownika przycisku w celu rozpoczęcia oraz kontynuowania skanowania. Zaznaczanie komórek następuje po zwolnieniu przycisku

**Klawisze kursorów** – zapewnia dostęp poprzez skanowanie użytkownikom mogącym kierować skanowaniem za pomocą kilku przycisków, klawiszy lub alternatywnej klawiatury.

## Opcje zaznaczania komórek

Program zawiera szereg opcji kontrolujących zaznaczanie komórki oraz ignorowanie lub brak ignorowania zaznaczenia komórki. Opcje te dostępne są w menu **Tablice dynamiczne>Zaznaczanie komórek**.

Na przykład użytkownik z zaburzoną koordynacją często uderza w przycisk dwa lub trzy razy bardzo szybko podczas próby zaznaczenia komórki. Jeżeli chcesz, aby ważne było tylko pierwsze uderzenie możesz dostosować opcje zaznaczania komórek, dzięki czemu program będzie ignorował dodatkowe, niezamierzone uderzenia przycisku.



### Możliwe zaznaczanie komórki podczas mówienia

Opcji tej powinny używać tylko osoby o dobrym poziomie rozwoju funkcji poznawczych oraz koordynacji. Użytkownik może kontynuować zaznaczanie komórek podczas, gdy nadal wykonywane są akcje przypisane do poprzednio zaznaczonej komórki.

### Nowy komunikat głosowy anuluje poprzedni

Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy zaznaczone jest pole **Możliwe zaznaczanie komórki podczas mówienia**. Jeżeli komórka jest zaznaczona podczas, gdy wymawiany jest komunikat przypisany do innej komórki następuje anulacja mowy poprzednio wybranej komórki i odtwarzanie komunikatu nowo wybranej komórki.

### Zakończ aktualne akcje przed kolejnym zaznaczeniem

To jest ustawienie domyślne. Z opcji tej powinni korzystać użytkownicy z zaburzoną koordynacją lub tendencją do niezamierzonego, dodatkowego zaznaczania komórek lub uderzania przycisków. Program będzie wówczas ignorował wszystkie uderzenia przycisku lub zaznaczenia komórki dopóki akcje przypisane do aktualnie zaznaczonej komórki nie zostaną zakończone.

**Wskazówka:** Jeżeli akcje przypisane do komórek zostaną zakończone zbyt szybko pozwalając użytkownikowi na niepożądane zaznaczanie komórek dodaj akcje **Opóźnienie** (zakładka **Akcje dodatkowe**) jako ostatnią na liście akcji każdej komórki.

## Rozpoznaj wciśnięcie przycisku myszy po

Możesz określić czas przez jaki należy przytrzymać przycisk myszy lub inny przycisk zastępujący funkcje myszy zanim program rozpozna zaznaczenie komórki. Ta opcja zapobiega szybkim, niezamierzonym zaznaczeniom komórki.

**Uwaga:** Ta opcja dotyczy tylko zaznaczania za pomocą myszy lub urządzeń, które ją symulują. Dla klawiatury lub urządzeń ją symulujących dostępna jest podobna opcja w ustawieniach **Odpowiedź klawiatury** omówiona w następnej części.

## Zaznaczenie/Ruch drżący

Ta opcja pozwala kontrolować powtarzające się uderzenia (przycisku, klawiszy klawiatury, przycisku myszy) wykonywane przez użytkowników z drżeniem. Możesz określić przerwę po uderzeniu przycisku podczas której jakiegokolwiek dodatkowe uderzenia będą ignorowane przez program.

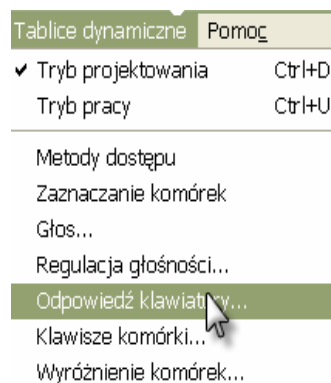
# Odpowiedź klawiatury

Możesz dostosować szybkość odpowiedzi programu po naciśnięciu klawisza klawiatury lub przycisku naśladującego funkcje klawiatury. Wybierz **Tablice dynamiczne>Odpowiedź klawiatury**. Zmiana w ustawieniach dotyczących odpowiedzi programu na krótkie lub powtarzane wciskanie klawiszy może pomóc wyeliminować zaznaczenia dokonywane przez użytkowników z drżeniami. Program wykorzystuje **Opcje ułatwień dostępu** panelu sterowania systemu Windows w celu dostosowania odpowiedzi na wciskanie klawisza lub innego urządzenia, które je zastępuje.

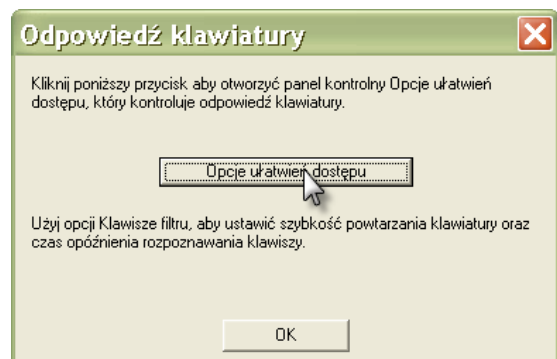
**Uwaga:** **Opcje ułatwień dostępu** nie zawsze są domyślnie instalowane w systemie Windows.

**Uwaga:** Ustawienia **Opcji ułatwień dostępu** panelu sterowania dotyczą nie tylko odpowiedzi klawiatury wewnątrz programu, lecz całego systemu Windows i innego oprogramowania.

Wybierz **Tablice dynamiczne>Odpowiedź klawiatury**



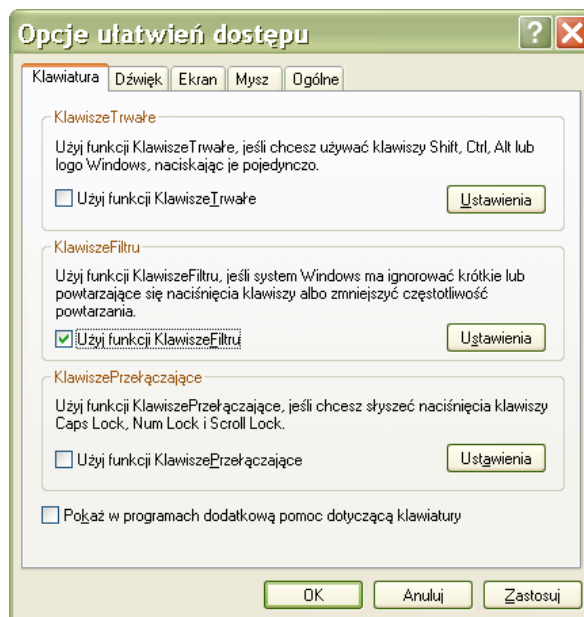
W oknie dialogowym **Odpowiedź klawiatury** kliknij przycisk **Opcje ułatwień dostępu**.



3

Kliknij pole **Użyj funkcji KlawiszeFiltru**, aby zaznaczyć tę opcję.

Następnie kliknij przycisk **Ustawienia**, aby skonfigurować **KlawiszeFiltru**.



4

Istnieją dwie opcje filtrowania:

- **Ignoruj powtarzające się naciśnięcia klawiszy** – po naciśnięciu klawisza komputer będzie ignorował każde następne wciśnięcia przez określoną ilość czasu (odstęp pomiędzy kolejnymi wciśnięciami klawiszy)
- **Ignoruj szybkie naciśnięcia klawiszy i zmniejsz częstotliwość powtarzania** – określa jak długo klawisz musi być przytrzymany zanim komputer zaakceptuje jego wciśnięcie oraz jeśli klawisz jest przytrzymany określa szybkość powtarzania.

Wybierz odpowiednią dla siebie opcję. Kliknij przycisk **Ustawienia**, aby zmienić ustawienia czasu dla zaznaczonych opcji.

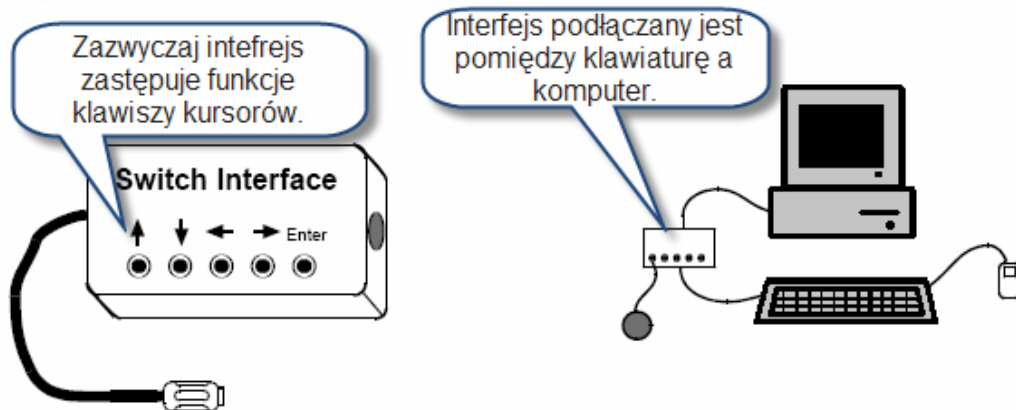
**Wskazówka:** W polu tekstowym możesz przetestować swoje ustawienia.

Aby zatwierdzić wprowadzone zmiany w ustawieniach kliknij przycisk **OK**.

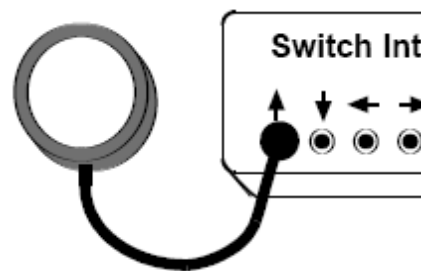


## Konfiguracja przycisków

Standardowe komputery oraz notebooki nie posiadają złącza typu Jack umożliwiające podłączenie przycisków. Aby możliwa była obsługa komputera za pomocą przycisków konieczny jest interfejs, do którego będą one podłączone. Zazwyczaj taki interfejs podłączany jest pomiędzy komputerem, a klawiaturą i zawiera jedno lub pięć wejść typu Jack. Większość interfejsów umożliwiających podłączenie przycisków zawiera funkcje emulujące klawiaturę co oznacza, że przyciski przejmują funkcje poszczególnych klawiszy klawiatury.

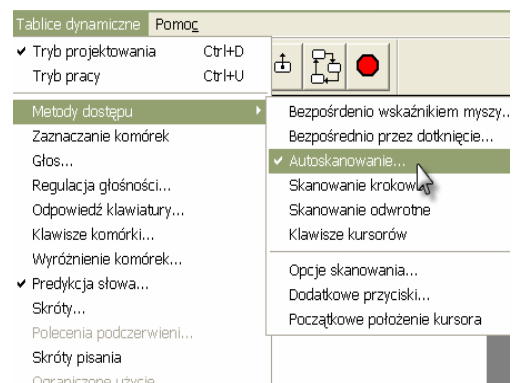


Podłącz przycisk (switch) do jednego z wejść typu Jack interfejsu.



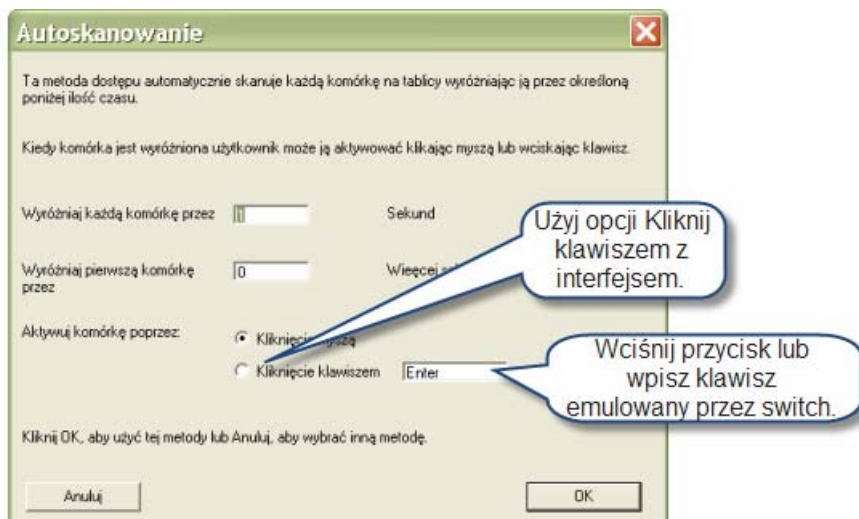
Wybierz odpowiednią metodę dostępu przez skanowanie.

W tym przykładzie wybrano **Autoskanowanie**.



Ustaw **Aktywuj komórkę poprzez Kliknięcie myszą**, a następnie wciśnij swój przycisk. Aplikacja powinna rozpoznać switch podłączony do interfejsu i wyświetlić pole z przypisanym emulowanym klawiszem. Po prawidłowym ustawieniu podłączenia switch kliknij **OK**.

Aplikacja będzie teraz akceptowała czynności wykonywane przez przycisk/switch.



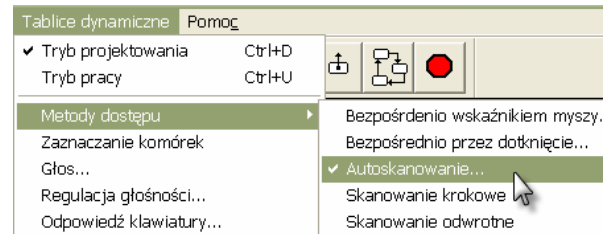
## Domyślna sekwencja skanowania

Aplikacja będzie skanowała komórki od góry do dołu tablicy oraz komórki na tej samej wysokości od lewej do prawej. Sekwencja taka nie jest odpowiednia dla wszystkich tablic.

1

Z menu wybierz **Tablice dynamiczne>Metody dostępu>Autoskanowanie** w celu sprawdzenia ustawień skanowania.

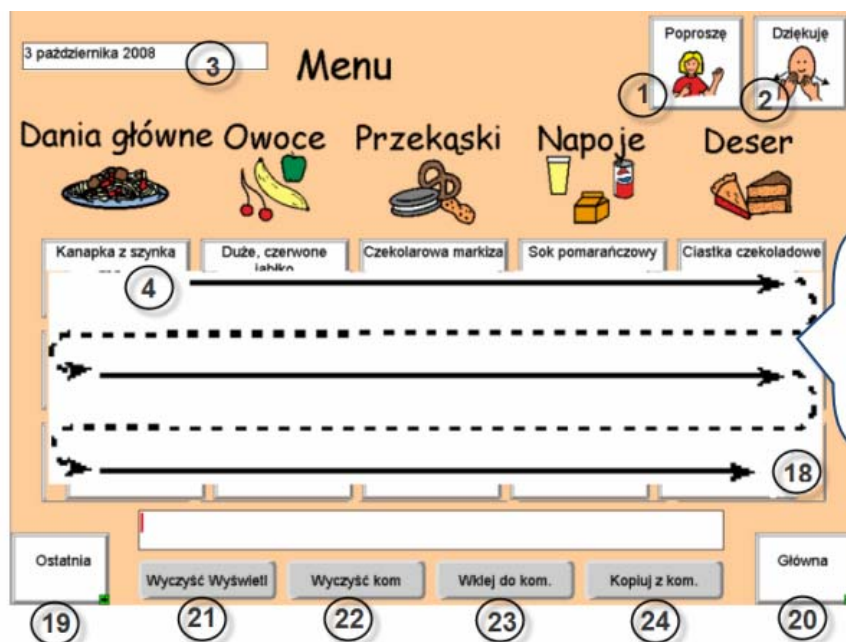
Wyświetli się dialog **Autoskanowanie**. Kliknij **OK**.



2

Przełączenie aplikacji do **Trybu pracy** pozwoli zaobserwować domyślną sekwencję skanowania dla tej tablicy. Skanowanie liniowe nie wynika z wizualnej organizacji tablicy oraz nie pomaga użytkownikowi w wyborze komórek zgodnie z logicznym porządkiem. Przełącz aplikację do **Trybu projektowania**.

3



Skanowanie liniowe nie jest odpowiednie dla tej tablicy ponieważ ignorowana jest organizacja komórek.

## Tworzenie grup skanowania

Kilka komórek można połączyć tak, że podczas skanowania będą one zaznaczane jako jedna grupa. Po zaznaczeniu przez użytkownika takiej grupy dalsze skanowanie będzie odbywało się w obrębie komórek tej grupy. Grupy skanowania pozwalają dopasować skanowanie do logicznej lub wizualnej organizacji tablicy.

1

Zaznacz komórki, które chcesz połączyć w jedną grupę skanowania.

Wybierz **Komórki dynamiczne>Stwórz grupę skanowania**.

Aplikacja stworzy komórkę otaczającą zaznaczone komórki.

**Wskazówka:** Grupa skanowania jest komórką otaczającą inne komórki. Za pomocą **Narzędzia Wskaźnik** możesz przesuwać taką komórkę tak jak każdą inną komórkę.



2

Gdy zaznaczona jest grupa skanowania zmień kolor tła na przezroczysty oraz zmień obramowanie na niewidoczne.

Gdy grupa jest odznaczona komórki będą się pojawiały na wierzchu grupy. Mniejsze komórki zawsze widoczne są na wierzchu większych komórek, które je otaczają.

**Wskazówka:** Przypisanie grupom skanowania odrębnych kolorów pomaga niektórym użytkownikom w wizualnej organizacji tablicy.



3

Po przełączeniu aplikacji do **Trybu pracy** można zaobserwować nową sekwencję skanowania.

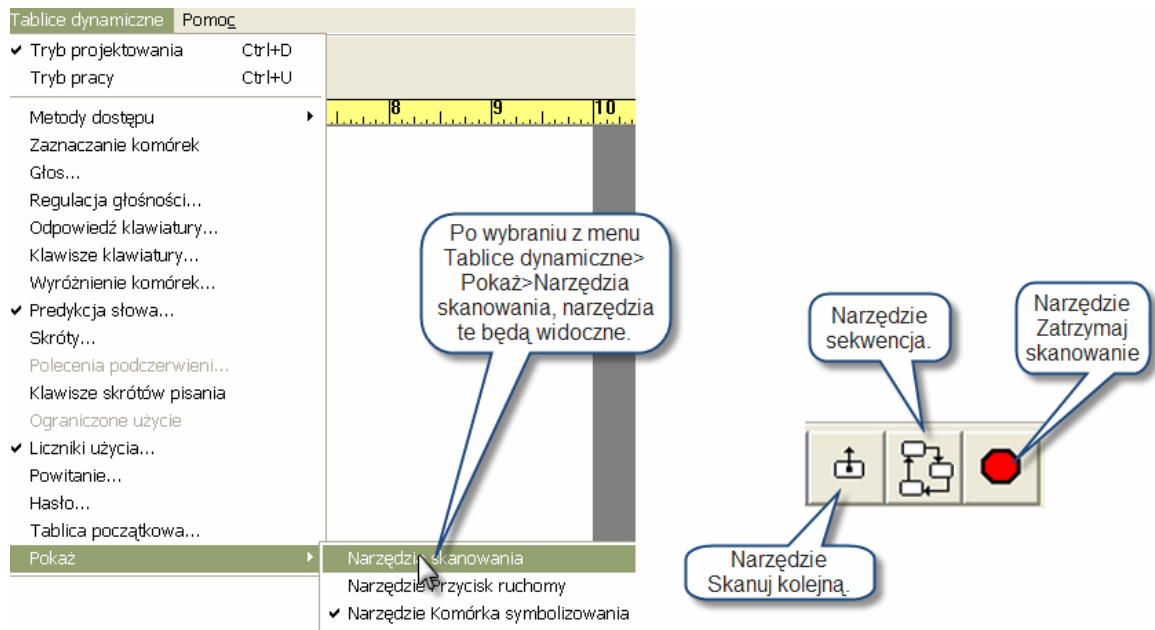
Zaznaczane są całe grupy skanowania, a nie pojedyncze komórki. Wybranie grupy powoduje, że dalszy proces skanowania przebiega w obrębie tej wybranej grupy. Jeśli nie zostanie wybrana żadna komórka z grupy, skanowanie będzie przebiegało dalej poza grupą po trzykrotnym skanowaniu komórek grupy.

Po zakończeniu wróć do **Trybu projektowania**.

**Wskazówka:** Ponieważ grupa skanowania jest komórką, można do niej przypisać akcje. Akcje mogą stanowić wskazówkę dla użytkownika podczas skanowania np. **Powiedz komunikat** umożliwiającą wypowiadanie komunikatu podczas zaznaczania komórki, **Tekst podglądu**, **Podgląd głosowy**, **Podgląd nagrany**.

## Wyświetlanie Narzędzi Skanowania

Aplikacja zawiera specjalne Narzędzia skanowania: **Narzędzie Sekwencja**, **Narzędzie Skanuj kolejną**, **Narzędzie Zatrzymaj skanowanie** pozwalające na dostosowanie sekwencji skanowania tablicy zarówno przed jak i po zaznaczeniu komórki przez użytkownika. Narzędzia skanowania nie są widoczne na standardowym pasku narzędzi. Należy je włączyć, aby mieć do nich dostęp.



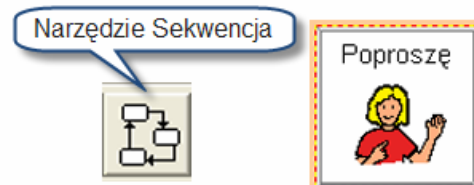
## Używanie Narzędzia Sekwencja

1

**Narzędzie Sekwencja** umożliwia zmianę kolejności skanowania komórek tablicy.

Z paska narzędzi wybierz **Narzędzie Sekwencja**.

Kliknij na jedną z komórek tablicy.



2

Na środku każdej komórki lub grupy komórek pojawią się numery. Wskazują one domyślną sekwencję skanowania komórek oraz grup komórek na tablicy.

**Uwaga:** Kliknięcie na komórkę stanowiącą część grupy skanowania wyświetli kolejność skanowania komórek lub grup komórek.



3

Wykluczenie niektórych komórek z sekwencji skanowania oraz zmiana kolejności skanowania komórek pomoże w organizacji ćwiczenia.

Kliknij ponownie tą samą komórkę. Zauważ, że jest ona oznaczona numerem „1” podczas gdy pozostałe komórki są oznaczone „?”.

“?” wskazuje, że komórka jest wyłączona z sekwencji skanowania.

Pierwsza przypisana do sekwencji skanowania komórka. Kolejne komórki nie mają jeszcze przypisanych numerów określających ich kolejność skanowania.



Klikaj na kolejne komórki w takiej kolejności w jakiej mają być skanowane. Komórki oraz grupy powinny być skanowane zgodnie z ich logicznym ułożeniem, aby ułatwić użytkownikowi ich wybieranie.

**Wskazówka:** Jeśli pomylisz się w ustalaniu sekwencji skanowania kliknij dwa razy na **Narzędzie Sekwencja**, co przywróci domyślną kolejność skanowania.

4

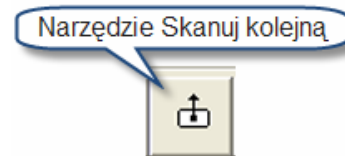


**Uwaga:** Komórki, które nie mają przypisanego numeru w sekwencji skanowania nie będą skanowane oraz niemożliwe będzie ich zaznaczenie poprzez bezpośredni wybór. Dostęp do takich komórek możliwy jest poprzez przypisanie do nich określonych klawiszy z klawiatury. Sprawdź w części **Klawisze komórki** w pomocy wewnętrznej programu (menu **Pomoc>Tematy pomocy**).

## Używanie Narzędzia Skanuj kolejną

1

Narzędzie **Skanuj kolejną** używane jest do określenia następnej komórki lub grupy, która będzie skanowana po tym jak użytkownik wybierze określoną komórkę. Proces ten inaczej nazywany jest “proroczym skanowaniem”



Z paska narzędzi wybierz **Narzędzie skanuj kolejną**.

2

Umieść kursor na jednej z komórek **Szybki tekst** w grupie „Dania główne”, następnie kliknij i przytrzymaj przycisk myszy. Komórka na którą klikniesz oraz inna komórka będą wyróżnione.

Drugą wyróżnioną komórką jest kolejna skanowana w sekwencji komórka. Domyślnie jest to pierwsza komórka w sekwencji.

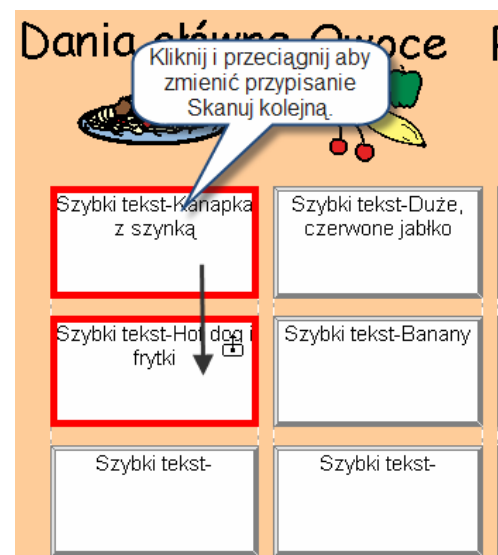


Aby zmienić przypisaną opcję **Skanuj kolejną** przytrzymując przycisk myszy przeciągnij kursor do następnej komórki lub grupy, która ma być skanowana jako kolejna.

3

Podczas przeciągania kursora nad komórką wchodzącą w skład grupy skanowania zobaczyć można wyróżnienie cykliw pomiędzy komórką a grupą. Zwolnij przycisk myszy, gdy kursor znajdzie się nad żądaną komórką.

**Wskazówka:** Przywrócenie domyślnego przypisania **Skanuj kolejną** dla tablicy możliwe jest po podwójnym kliknięciu na **Narzędzie Sekwencja**.



## Używanie Narzędzia Zatrzymaj skanowanie

1

Narzędzie **Zatrzymaj skanowanie** służy do chwilowego zatrzymania skanowania na komórce do momentu uderzenia przez użytkownika w przycisk. Istnieją trzy różne typy funkcji **Zatrzymaj skanowanie**, które mogą być przypisane do komórki lub grupy. Każdy typ używany jest w innym celu.



Z paska narzędzi wybierz **Narzędzie Zatrzymaj skanowanie**.

2

Kliknij raz na którejkolwiek komórce. Wszystkie komórki tablicy lub grupy zostaną wyróżnione na zielono. Takie zielone wyróżnienie oznacza, że do żadnej komórki nie została przypisana opcja **Zatrzymaj skanowanie**.



Kliknij wielokrotnie na komórkę. Wyróżnienie zmieni kolor na czerwony, a w górnym lewym rogu komórki będą pojawiać się litery. Każda litera oznacza inny typ skanowania.



3

Kontynuuj klikanie na komórkę do momentu pojawienia się litery "I". To zatrzyma skanowanie na tej pierwszej komórce.

### Typy funkcji Zatrzymaj skanowanie

"B" Skanowanie zostanie zatrzymane na wyróżnionej komórce. Uderzenie w przycisk spowoduje wznowienie skanowania od tej komórki.

"A" Skanowanie zatrzyma się na komórce po tym jak jest ona zaznaczona. Pozostanie ona wyróżniona stanowiąc wizualną odpowiedź dla użytkownika wskazującą wybraną przed chwilą komórkę. Uderzenie przycisku spowoduje wznowienie skanowania od kolejnej komórki znajdującej się w sekwencji skanowania.

"I" Skanowanie zatrzyma się na komórce, gdy jest ona wyróżniona. Skanowanie będzie następnie kontynuowane począwszy od następnej komórki w sekwencji skanowania.

# Rozdział 23

## Projektowanie tablic dla alternatywnych metod dostępu

---

### Streszczenie rozdziału



W programie znajduje się szeroki zakres metod dostępu, funkcji oraz opcji pomagających dostosować obsługę programu do indywidualnych potrzeb użytkownika. W tym rozdziale opisane zostaną wszystkie opcje oraz funkcje związane z metodami dostępu takimi jak: skanowanie, dostęp poprzez ekran dotykowy, czy urządzenia obsługiwane poprzez ruchy głowy. a także techniki projektowania tablic.

W rozdziale omówione są następujące tematy:

- Metody dostępu dla użytkowników posługujących się skanowaniem
- Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników posługujących się skanowaniem
- Metody dostępu dla użytkowników ekranów dotykowych
- Praca z urządzeniami śledzącymi ruchy głowy
- Klawisze komórki
- Specjalne opcje skanowania
- Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników ekranów dotykowych
- Klawiatura ekranowa
- Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników z zaburzeniami widzenia
- Dodatkowe funkcje ułatwiające dostęp do programu

Dla osób posługujących się przyciskami.



Dla użytkowników ekranów dotykowych.



Dla osób korzystających z urządzeń śledzących ruch głowy.



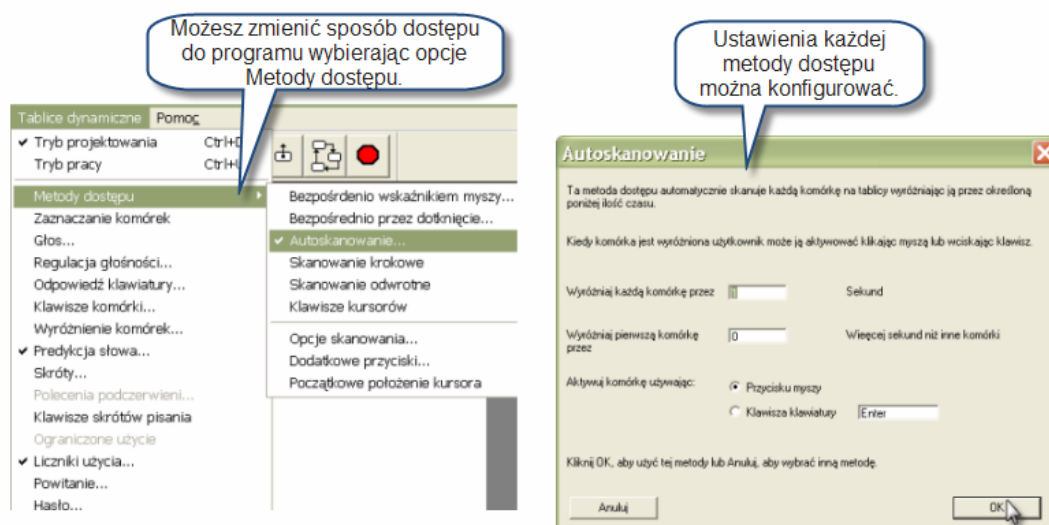
Dla użytkowników z zaburzeniami widzenia.



## Metody dostępu dla użytkowników posługujących się skanowaniem

Program posiada cztery metody dostępu zaprojektowane dla osób posługujących się skanowaniem:

**Autoskanowanie**, **Skanowanie krokowe**, **Skanowanie odwrotne** oraz **Klawisze kursorów**. Każda z tych metod może być tak skonfigurowana, aby odpowiadała potrzebom indywidualnego użytkownika. W trakcie korzystania z tych metod konieczne będzie użycie przycisków oraz interfejsu umożliwiającego ich podłączenie do komputera. Zobacz *Tworzenie grup skanowania w rozdziale 22*, aby uzyskać więcej informacji na temat tworzenia grup skanowania.



### Autoskanowanie

Jest to najczęściej używana metoda dostępu przez skanowanie. Gdy zaznaczona jest ta opcja, komórki tablicy są kolejno wyróżniane. Aby dokonać wyboru komórki użytkownik musi nacisnąć przycisk. Tempo skanowania, czas przez jaki każda komórka jest wyróżniana można dostosować do indywidualnych potrzeb użytkownika.

### Skanowanie krokowe

Skanowanie krokowe pozwala użytkownikowi na bardziej bezpośrednią kontrolę zaznaczania komórek poprzez kierowanie skanowaniem w zależności od potrzeb. Kolejne komórki są skanowane po przyciśnięciu przycisku. Wybór komórki może być dokonywany automatycznie po zatrzymaniu skanowania na komórce przez określoną ilość czasu lub po wciśnięciu drugiego przycisku.

### Skanowanie odwrotne

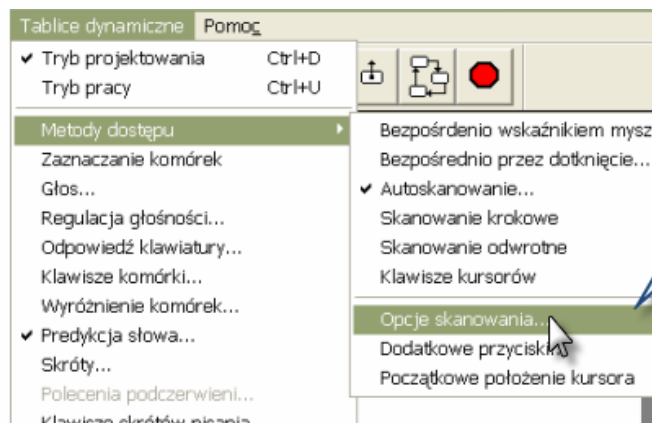
Ta metoda skanowania jest połączeniem skanowania automatycznego oraz krokowego. Skanowanie komórek następuje na skutek przytrzymania przez użytkownika przycisku. Wybór komórki dokonywany jest automatycznie po puszczeniu przycisku oraz zatrzymaniu skanowania na komórce przez określoną ilość czasu lub po wciśnięciu drugiego przycisku.

## **Klawisze kursorów**

Ta metoda dostępu przez skanowanie wymaga użycia klawiszy strzałek lub kilku przycisków. Użytkownik kontroluje kierunek w jakim odbywa się skanowanie używając przycisku lub klawiszy kursorów (góra, dół, prawo, lewo). Wybór komórki może być dokonywany automatycznie po zatrzymaniu skanowania na komórce przez określoną ilość czasu lub poprzez użycie piątego przycisku/klawisza jako zaznaczającego. Gdy użytkownik napotka na ostatnią komórkę w danym rzędzie lub kolumnie skanowanie przejdzie na drugą stronę ekranu i będzie kontynuowane.

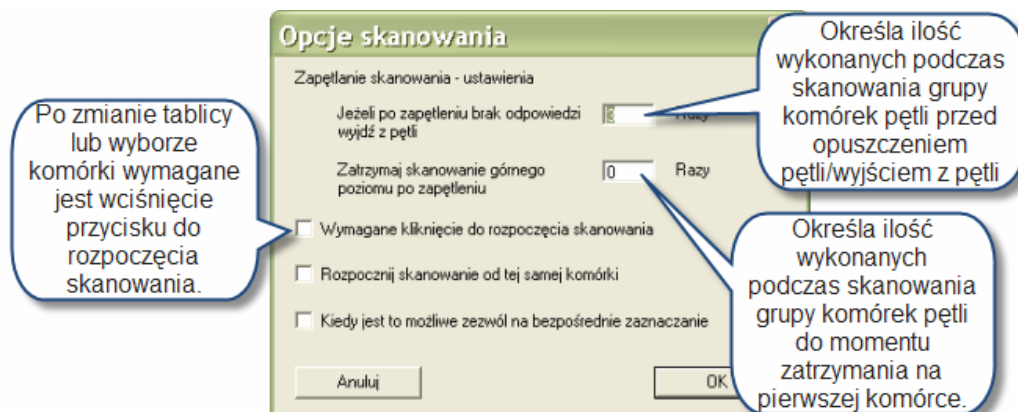
## Specjalne opcje skanowania

W dolnej części menu znajdują się zaawansowane opcje skanowania. **Metody dostępu**, które zawierają zaawansowane funkcje umożliwiające dostosowanie dostępu przez skanowanie.

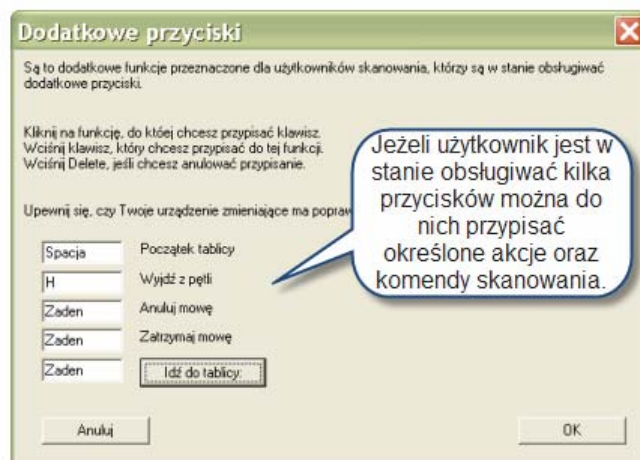
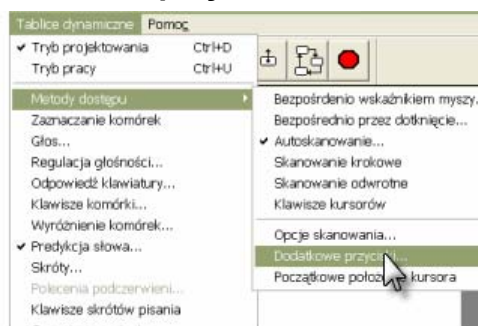


Specjalne Opcje skanowania:  
Pętle - używane do zmiany ustawień zapętlenia.  
Dodatkowe przyciski - pozwalają kontrolować skanowanie za pomocą dodatkowych przycisków.

### Pętle



### Dodatkowe przyciski

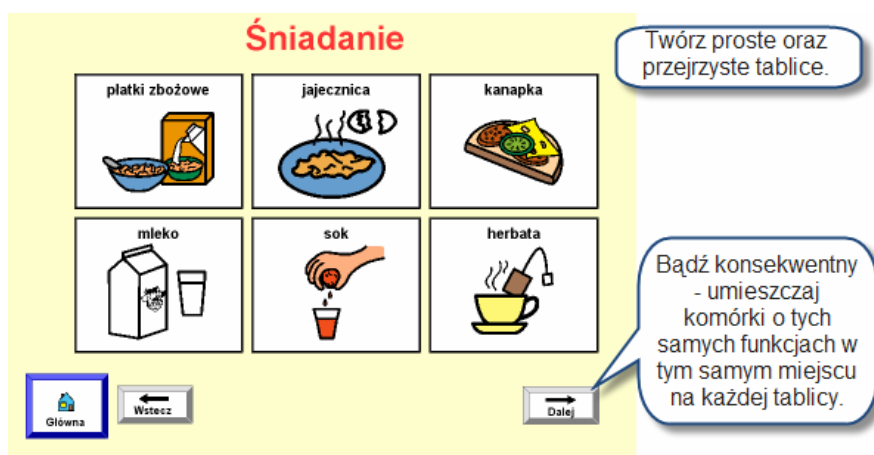


## Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników posługujących się skanowaniem

Istnieje wiele technik oraz narzędzi pomagających organizować zawartość tablicy. Poniższe wskazówki pomogą stworzyć tablice jak najbardziej odpowiednie dla użytkowników korzystających z metod dostępu przez skanowanie.

### Układ tablicy

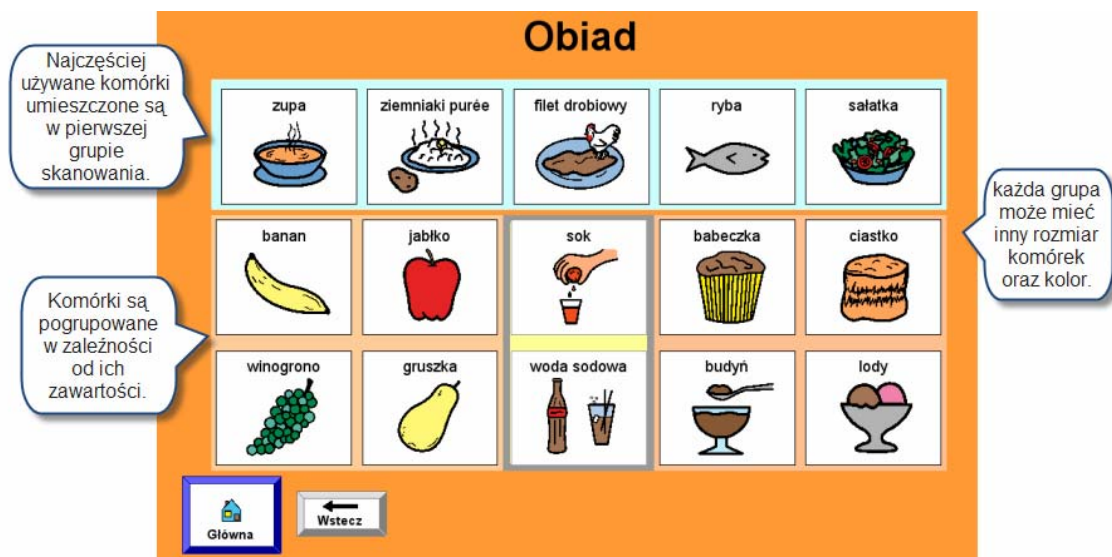
Projektuj tablicę, tak aby układ komórek był logiczny i konsekwentny. Takie podejście pomoże użytkownikowi w jak najszybszym wybieraniu żądanych komórek.



- Komórki nawigacyjne umieszczaj zawsze w tym samym miejscu tablicy.
- Taki sam układ tablicy oraz identyczna ilość komórek na każdej tablicy może w znacznym stopniu ułatwić pracę niektórym użytkownikom.
- Jeśli posiadasz tablicę o układzie komórek z którym użytkownikowi dobrze się pracuje, możesz zapisać pustą kopię tej tablicy, a następnie wykorzystać taki szablon w przyszłości podczas tworzenia tablic. Zobacz w dodatku E Tworzenie szablonu tablicy.

### Grupy skanowania

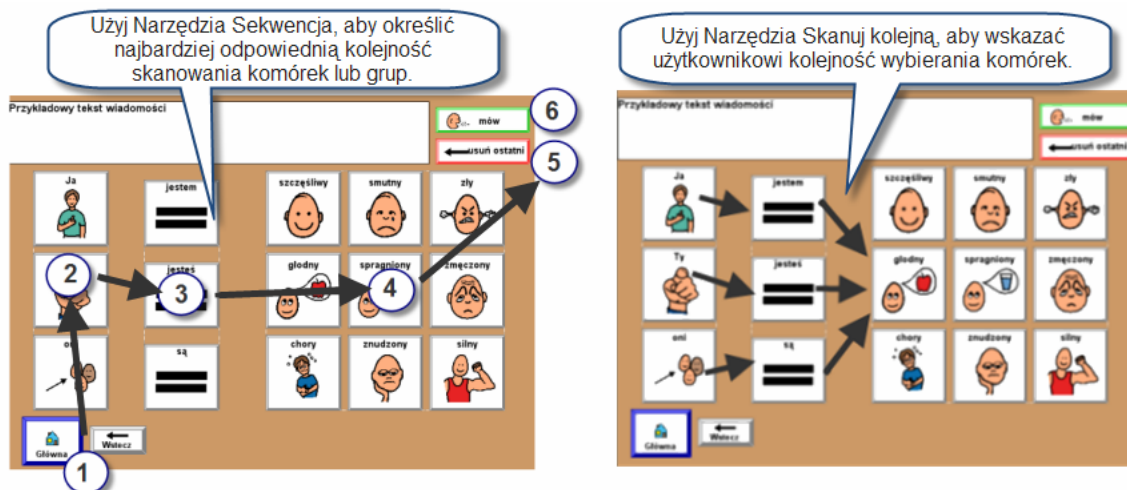
Stwórz grupy skanowania na tablicy, co pomoże poprawić szybkość dostępu poprzez skanowanie oraz pomoże użytkownikowi zrozumieć możliwości wyboru komórek tablicy. Efektywność skanowania grup komórek zależy będzie od poziomu rozwoju zdolności poznawczych użytkownika oraz metod dostępu jakimi się posługuje. Więcej informacji dotyczących tworzenia grup skanowania znaleźć można w rozdziale 22 *Metody dostępu i dostosowywanie skanowania*.



- Jeżeli na tablicy umieszczonych jest dziesięć lub więcej komórek stworzenie grup skanowania przyspieszy dostęp do nich.
- Twórz grupy skanowania dookoła komórek o podobnej zawartości lub funkcjach.
- Jeśli to możliwe umieszczaj najczęściej używane komórki jako pierwsze skanowane w danej grupie.
- Grupy skanowania można wyróżnić na tablicy zmieniając kolor lub wielkość poszczególnych grup skanowania dzięki czemu będą one widoczne wśród innych komórek.
- Jeśli w obrębie jednej grupy skanowania znajduje się dziesięć lub więcej komórek rozważ możliwość stworzenia podgrup ( podgrupy należy jednak tworzyć rozważnie ponieważ zbyt duża ich ilość może spowolnić szybkość wybierania komórek).
- W zależności od ustawień zapętlenia każda grupa jest skanowana określoną ilość razy zanim nastąpi wyjście z tej grupy. W przypadku gdy w skład grupy wchodzi duża ilość komórek możesz dodać do niej dodatkową komórkę umożliwiającą wyjście z grupy bez konieczności czekania na automatyczne zakończenie skanowania grupy.

## Modyfikacja sekwencji skanowania

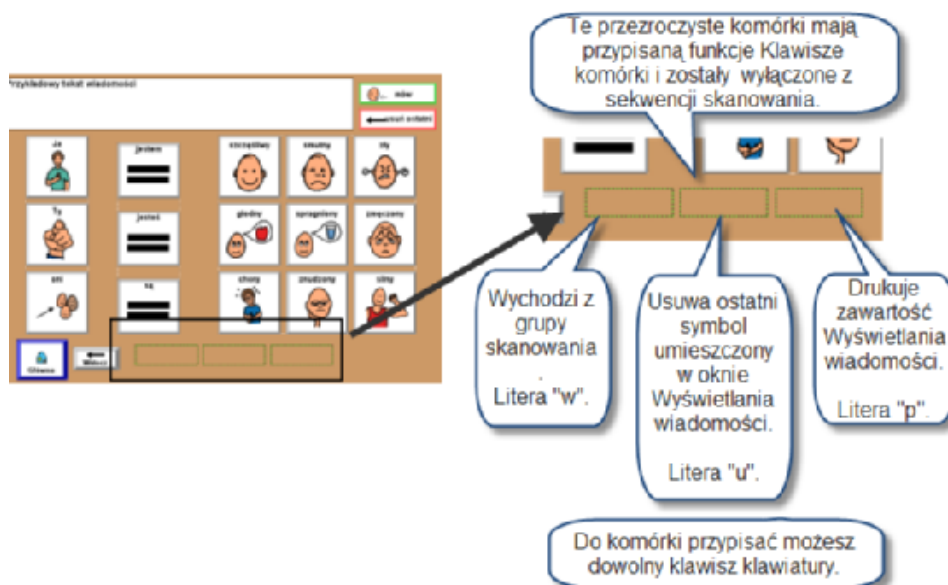
**Narzędzia skanowania** pozwalają dostosować sekwencje skanowania. Do tablicy można dodać strukturę pozwalającą na zmianę sekwencji skanowania komórek oraz wprowadzić tzw. „prorocze skanowanie” określające kolejną skanowaną komórkę. Więcej informacji na temat **Narzędzi skanowania** znajduje się *rozdziale 22 Metody dostępu i dostosowywanie skanowania*.



- Rozważ możliwość włączenia komórek nawigacyjnych do sekwencji skanowania oraz ustawienia ich jako pierwszych skanowanych. Pozwala to użytkownikowi szybko zmienić tablicę jeśli obecna tablica jest nieodpowiednia.
- Użyj **Narzędzie Sekwencja** w celu ustawienia kolejności skanowania grup oraz komórek tablicy. Dzięki temu użytkownik otrzyma wskazówkę dotyczącą naturalnego porządku w którym komórki powinny być wybierane.
- W celu zapewnienia użytkownikowi wizualnych podpowiedzi możesz wprowadzić funkcje zatrzymywania skanowania na aktualnie wybranej komórce dzięki czemu pozostanie ona wyróżniona do momentu ponownego uderzenia przez użytkownika w przycisk, a tym samym wznowienia skanowania od kolejnej komórki w sekwencji. Ustawienie takiej funkcji możliwe jest za pomocą **Narzędzia Zatrzymaj skanowanie** po wybraniu typu skanowania „A”.

### Używanie klawisze komórek w celu ułatwienia skanowania

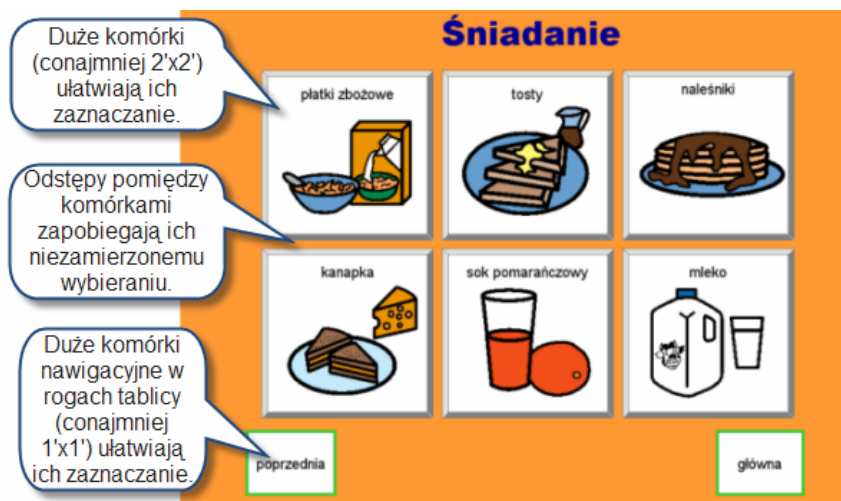
Funkcja **Klawisze komórki** może być używana w połączeniu z **Narzędziem Sekwencja** do tworzenia komórek wybieranych po wciśnięciu klawisza klawiatury. Taka komórka może być nie widoczna oraz nie dostępna dla użytkownika lecz widoczna dla osoby asystującej. Do komórki tej przypisać można akcje takie jak: anulacja mowy, czyszczenie wyświetlania, wyjście z grupy skanowania, drukowanie itp. Więcej informacji dotyczących tej funkcji znajduje się w części tego rozdziału Klawisze komórki.



## Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników ekranów dotykowych

### Układ Tablicy

Poniżej znajduje się kilka wskazówek o których należy pamiętać projektując tablice dla użytkowników ekranów dotykowych.



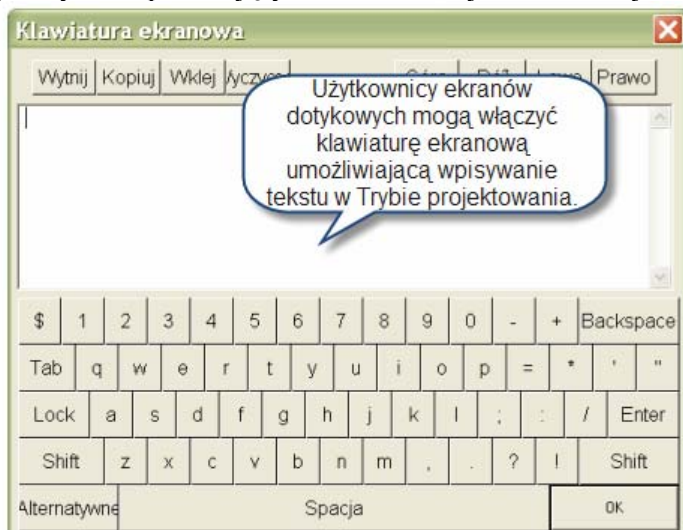
- Twórz dostatecznie duże komórki, tak aby użytkownik mógł dotknąć komórki i zachować stabilny kontakt w obrębie komórki
- Dla użytkowników z problemami celności trafiaania w komórki dobrze jest pozostawić pewną wolną przestrzeń pomiędzy komórkami stanowiącą zabezpieczenie przed ich niezamierzonym wyborem
- Zaprojektuj tablicę tak, aby układ komórek był dostosowany do ograniczeń ruchów użytkownika np. Jeśli użytkownik ma problem z poruszaniem ręką w górę i w dół ułóż komórki poziomo w linii.
- Najczęściej używane komórki umieść w najłatwiej dostępnych miejscach tablicy

**Uwaga:** Częstotliwość używania danej komórki można sprawdzić wybierając z menu **Tablice dynamiczne>Liczniki użycia** oraz ustawiając odpowiednie opcje w wyświetlonym dialogu.

- Nie umieszczaj małych komórek w rogach tablicy. Rogi ekranów dotykowych są najmniej dokładne w rejestrowaniu dotknięcia. Projektowanie tablic do użytku z ekranem dotykowym

## Projektowanie tablic do użytku z ekranem dotykowym

Program posiada różnorodne funkcje pozwalające edytować oraz tworzyć tablice na komputerach z ekranem dotykowym nie posiadających standardowej, wbudowanej klawiatury, czy myszy.



### Klawiatura ekranowa

Wybranie z menu opcji **Widok>Użyj klawiatury ekranowej** pozwala na wprowadzanie tekstu oraz liczb za pomocą klawiatury ekranowej w **Trybie projektowania**.

### Komórka przełączająca w Tryb projektowania

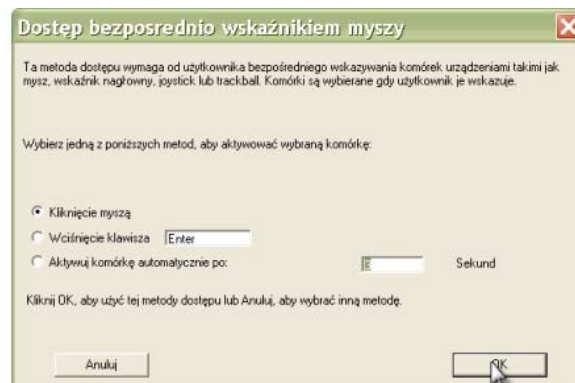
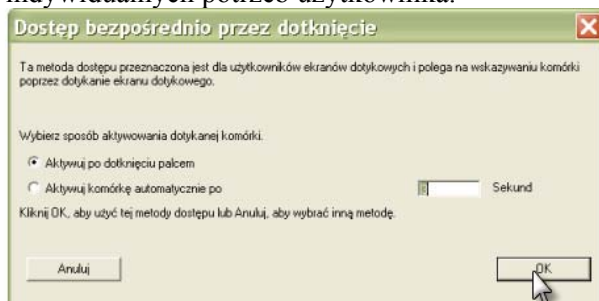
Pasek menu może być trudnodostępny za pomocą palca. Możesz umieścić komórkę z przypisaną akcją **Tryb projektowania** (kategoria **Ustawienia**) na co najmniej jednej z tablic pozwalając na przełączenie programu do **Trybu projektowania**. W sytuacji, gdy nie masz dostępu do komórki **Tryb projektowania** możesz stuknąć trzy razy w górnym, lewym rogu ekranu, aby przejść do **Trybu projektowania**.

### Blokada klawisza Shift przy pomocy Narzędzia Wskaźnik

Kiedy używasz klawiatury ekranowej podwójne stuknięcie **Narzędzia Wskaźnik** aktywuje blokadę klawisza **Shift**. Funkcja ta pozwala na zaznaczanie kilku komórek tak jak podczas przytrzymywania klawisza **Shift** oraz klikania na różne elementy w celu ich zaznaczenia. Ponowne podwójne stuknięcie **Narzędzia Wskaźnik** wyłącza blokadę klawisza **Shift**.

## Metody dostępu dla użytkowników ekranów dotykowych

Obsługa programu za pomocą ekranu dotykowego możliwa jest po wybraniu opcji **Bezpośrednio wskaźnikiem myszy** lub **Bezpośrednio przez dotknięcie**. Każda metoda może być konfigurowana, tak aby była dostosowana do indywidualnych potrzeb użytkownika.



### Bezpośrednio przez dotknięcie

Ta metoda dostępu wspiera użytkowników, którzy przytrzymują lub przeciągają dłoń po ekranie dotykowym podczas wybierania komórek. Wybór komórek może następować po przerwaniu kontaktu z ekranem lub automatycznie po tym jak komórka jest zaznaczona przez określony okres czasu.

### Bezpośrednio wskaźnikiem myszy

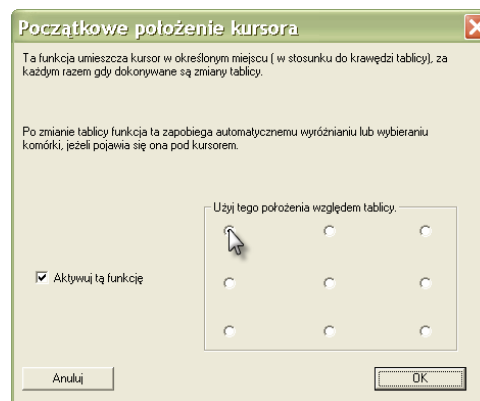
Ta metoda wspiera użytkowników, którzy mogą dotknąć oraz odsunąć rękę od ekranu. Wybór komórek następuje poprzez dotknięcie ekranu lub automatycznie po zaznaczeniu komórki przez określony czas.

### Przełączanie metod dostępu

Jeżeli użytkownik ma skłonność do znużenia bezpośrednim wybieraniem za pomocą ekranu dotykowego możesz na tablicy umieścić komórkę umożliwiającą zmianę metody dostępu (np. na któryś z typów skanowania). Akcja komórki **Metoda dostępu** (zakładka **Ustawienia**) pozwala ustawić oraz skonfigurować alternatywną metodę dostępu dla użytkownika. Komórka z taką akcją może również być pomocna, gdy użytkownik chce pracować z bardziej skomplikowaną tablicą taką jak klawiatura ekranowa, posługiwanie się którą za pomocą bezpośredniego wyboru może być utrudnione.

### Początkowe położenie kursora

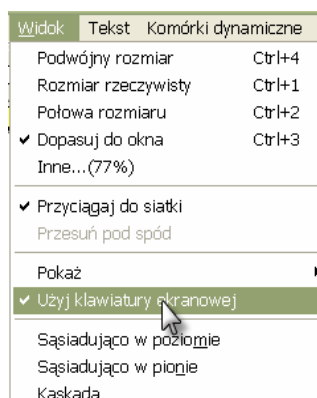
Użyj tej funkcji, aby określić miejsce na tablicy, w którym będzie znajdował się kursor po uruchomieniu aplikacji oraz po zmianie tablicy. Ustaw początkową pozycję kursora w miejscu tablicy, w którym nie znajdują się żadne komórki. Rozwiąże to problem automatycznego zaznaczania oraz wybierania komórki związanego z pojawieniem się kursora na komórce po zmianie tablicy. Wybierz **Tablice dynamiczne>Metody dostępu>Początkowe położenie kursora**.



## Klawiatura ekranowa

Aplikacja posiada klawiaturę ekranową umożliwiającą wpisywanie tekstu na komputerach posiadających ekran dotykowy lecz nie posiadających klawiatury.

Wybierz **Widok> Użyj klawiatury ekranowej**, aby włączyć tą opcję.

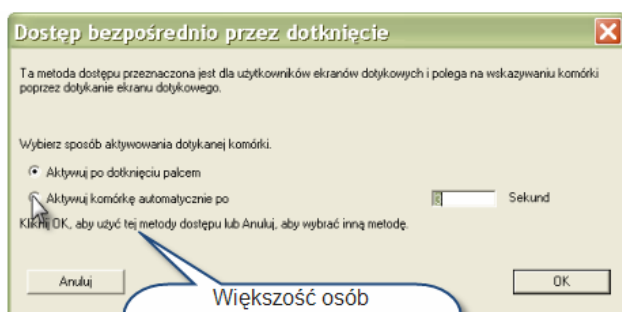


## Praca z urządzeniami śledzącymi ruchy głowy

Urządzenia śledzące ruch głowy umożliwiają użytkownikowi manipulowanie kursorem na ekranie komputera poprzez poruszanie głową. Urządzenia te pełnią takie same funkcje jak mysz, czy ekran dotykowy z tą różnicą, że użytkownik nie posiada fizycznego kontaktu z komputerem. Obsługa programu w ten sposób możliwa jest dzięki znajdującym się w programie opcjom automatycznego zaznaczania komórki po określonym czasie oraz specjalnym akcjom komórki.

### Metoda dostępu

Jako że urządzenia te symulują standardową mysz użyj metodę dostępu **Bezpośrednio przez dotknięcie**. Należy użyć opcji **Aktywuj komórkę automatycznie po** (automatyczna aktywacja komórek po określonym czasie) oraz określić długość opóźnienia. Problem związany z używaniem zaznaczenia z opóźnieniem polega na tym, że jest ono zawsze włączone, dlatego też użytkownik musi pilnować aby kursor znajdował się z dala od komórki aby uniknąć niezamierzonego zaznaczenia jej. Obejście tego problemu możliwe jest poprzez przypisanie do komórki akcji **Przełącz blokadę** (zakładka **Ustawienia**). Wybranie komórki z przypisaną tą akcją powoduje wyłączenie automatycznego zaznaczania komórki po określonym czasie dla wszystkich komórek tablicy za wyjątkiem komórki z akcją **Przełącz blokadę**. Umożliwia to swobodne poruszanie głową do momentu aż użytkownik będzie gotowy zaznaczyć komórkę **Przełącz blokadę**, a tym samym włączyć automatyczną aktywację komórek po określonym czasie.



Większość osób posługujących się urządzeniami śledzącymi ruchy głowy używa opcji Aktywuj komórkę automatycznie po.

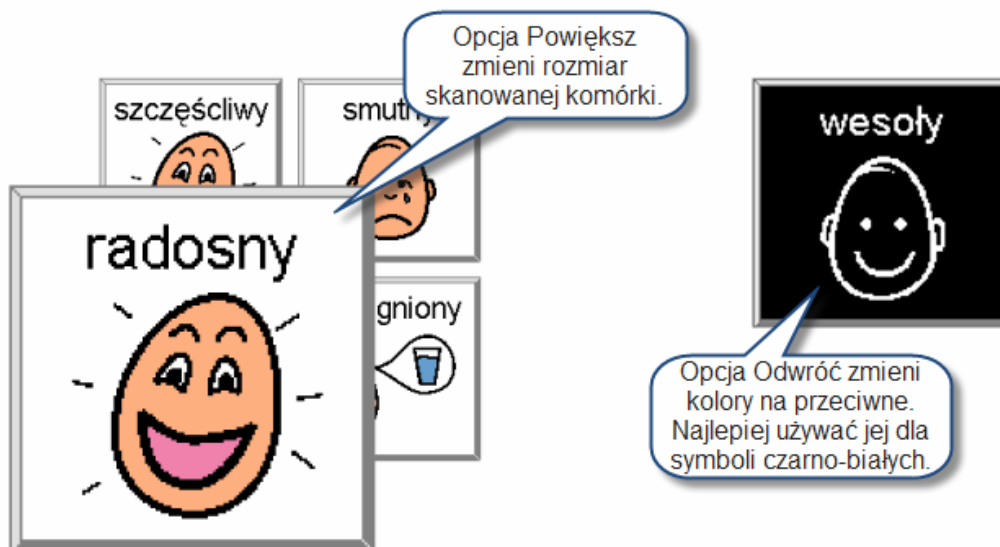


Dodaj do tablicy podobną do tej komórkę umożliwiającą włączenie i wyłączenie automatycznej aktywacji komórki po określonym czasie.

## Aspekty dotyczące projektowania tablic dla użytkowników z zaburzeniami widzenia

Program zawiera funkcje wspierające użytkowników słabo widzących. Wskazówki zawarte w tej części mogą mieć zastosowanie do tworzenia tablic zawierających dodatkowe odpowiedzi.

- Jeżeli tablica ma zawierać duże komórki i pojawia się problem z ich rozmieszczeniem, przenieś niektóre z nich na „tablicę wyskakującą”. Uprości to wygląd tablicy oryginalnej.
- Włącz opcje powiększania w dialogu **Wyróżnienie komórek**. Dialog ten możesz otworzyć wybierając **Tablice dynamiczne>Wyróżnienie komórek**. Możesz również określić poziom powiększenia.

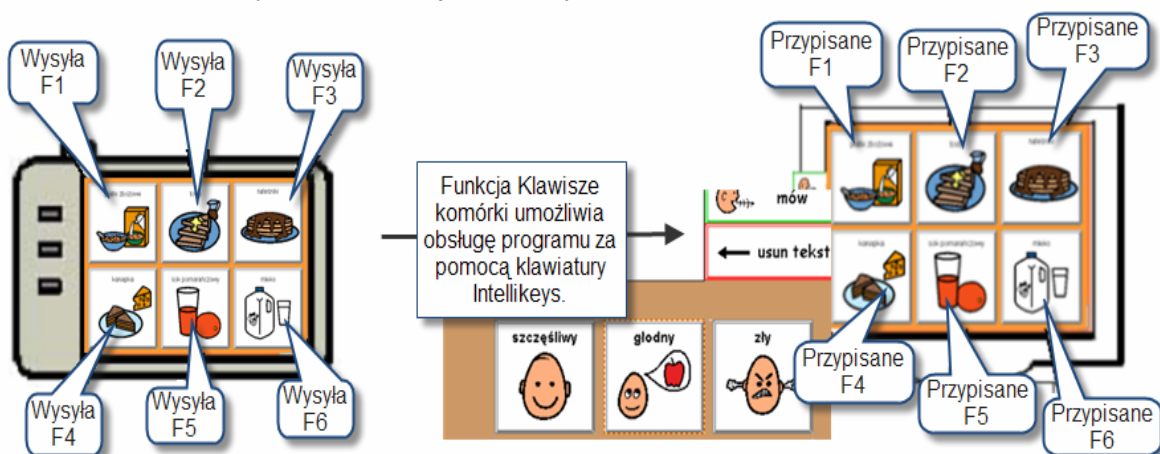


- Dla niektórych użytkowników lepiej dostrzegalne mogą być kontury symbolu widoczne na czarnym tle. Użyj opcji **Odwróć** lub innych opcji dialogu **Wyróżnienie komórek**.
- Osoby z dużymi wadami wzroku mogą skorzystać z funkcji odpowiedzi głosowych. Przypisanie odpowiedzi głosowych powoduje, że użytkownik nie musi widzieć ekranu, aby mieć dostęp do programu.

## Klawisze komórki

Przy użyciu opcji **Klawisze komórki**, komórki na tablicy mogą być zaznaczane poprzez wciskanie określonych klawiszy na klawiaturze. Funkcja ta może być szczególnie przydatna dla użytkowników klawiatury IntelliKeys jako metoda pozwalająca na szybki dostęp do najczęściej używanych komórek lub zapewniająca dostęp do komórek wspierających użytkownika.

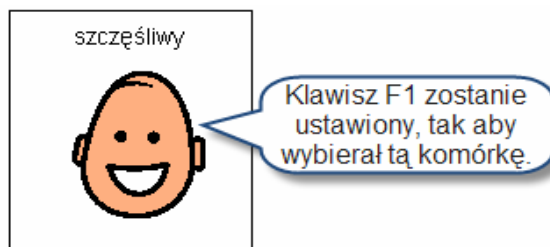
Każda komórka na tablicy może mieć przypisany klawisz wyboru. Jeden klawisz nie powinien być przypisany do kilku komórek. Po przypisaniu klawisza do komórki nie będzie on spełniał swoich funkcji podczas pracy z tablicą np. jeśli klawisz „k” jest przypisany do komórki nie może on być używany do wpisywania litery „k” do okna Wyświetlania tej tablicy. Do komórki można przypisać opcję przełączania klawisza, dzięki której możliwe będzie włączanie oraz wyłączanie funkcji **Klawisze komórki**.



### Przypisywanie klawisza do komórki

1

Wybierz komórkę do której chcesz przypisać klawisz.



2

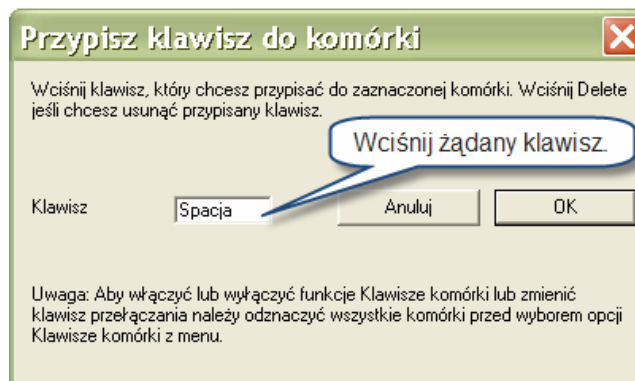
Wybierz **Tablice dynamiczne>Klawisze komórki**.

| Tablice dynamiczne         | Pomoc  |
|----------------------------|--------|
| ✓ Tryb projektowania       | Ctrl+D |
| Tryb pracy                 | Ctrl+U |
| Metody dostępu             |        |
| Zaznaczanie komórek        |        |
| Głos...                    |        |
| Regulacja głośności...     |        |
| Odpowiedź klawiatury...    |        |
| <b>Klawisze komórki...</b> |        |
| Wyróżnienie komórek...     |        |
| ✓ Predykcja słowa...       |        |
| Skróty...                  |        |

3

Wciśnij żądany klawisz na klawiaturze.  
Kliknij **OK**, aby zakończyć.

Klawisz będzie teraz wybierał komórkę,  
niezależnie od metod dostępu jakimi  
posługuje się użytkownik.



### Włączanie i wyłączanie klawiszy komórek

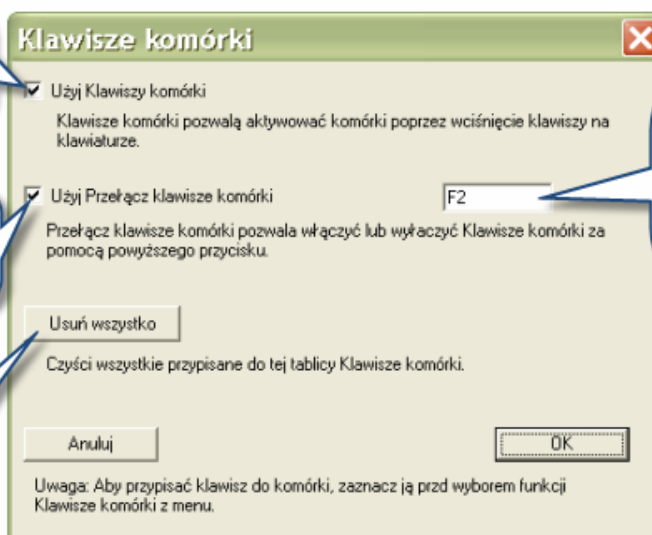
Gdy wybierzesz **Tablice dynamiczne>Klawisze komórki** i żadne komórki nie są zaznaczone pojawi się dialog ustawień **Klawisze komórki**.

4

Włączanie i  
wyłączanie opcji  
Klawisze komórki.

Włączanie lub  
wyłączanie przycisku  
Przełączania  
klawiszy komórki.

Kliknij tutaj, aby  
usunąć wszystkie  
przypisane do  
komórki klawisze.



W razie potrzeby  
można zmienić  
przypisany  
domyślnie przycisk  
przełączający  
Klawisze komórki.

## Dodatkowe funkcje ułatwiające dostęp do programu

### Wyróżnienie komórek oraz odpowiedź klawiatury

Użytkownicy z niestabilnymi, nieskoordynowanymi ruchami oraz tendencją do niezamierzonego zaznaczania komórek mogą czerpać korzyści z funkcji **Wyróżnienie komórek** oraz **Odpowiedź klawiatury** dostępnych z menu **Tablice dynamiczne**. Opcje te pozwalają na dostosowanie programu w taki sposób, aby uderzenia przycisku, wciskanie klawiszy lub inne formy zaznaczania komórek były akceptowane lub ignorowane. Zapobiega to dokonywaniu niezamierzonych zaznaczeń komórek.

Zobacz odpowiednią część w *rozdziale 22 Metody dostępu i dostosowywanie skanowania*.

### Używanie podpowiedzi głosowych

Wszystkie komórki oraz grupy komórek na tablicy można tak skonfigurować, aby zapewniały one podpowiedź głosową dotyczącą komunikatów komórki lub jej funkcji. Podpowiedzi takie mogą być wymawiane głosem syntetycznym lub nagrane. Takie podpowiedzi głosowe są szczególnie pomocne dla użytkowników z zaburzeniami widzenia lub potrzebujących wzmocnienia poprzez podpowiedzi głosowe pomagającego w wyborze komórek.

Podpowiedzi głosowe powinny być krótkie, dzięki czemu nie będą one niepotrzebnie opóźniały skanowania, wybierania komórek.

- Jeżeli chcesz korzystać z zestawu tablic wykorzystującego podpowiedzi głosowe lecz użytkownik ich nie potrzebuje możesz wyciszyć podpowiedzi w ustawieniach dialogu **Regulacja głośności**. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w *rozdziale 19 Inne pomocne funkcje programu*.
- Możesz użyć różnych głosów syntezy dla podpowiedzi głosowych oraz dla innych komunikatów. Pomoże to użytkownikowi oraz jego rozmówcy rozróżnić poszczególne rodzaje komunikatów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w *rozdziale 19 Inne pomocne funkcje programu*.
- Program można ustawić, tak aby podpowiedzi głosowe były wymawiane ciszej niż inne komunikaty. Mogą one być również odtwarzane przez słuchawki także tylko użytkownik będzie je słyszał. Więcej informacji w *rozdziale 19 Inne pomocne funkcje programu*.

### Głosowa informacja zwrotna

Program zapewnia dźwiękowe informacje zwrotne dla aktywowanych oraz skanowanych komórek. Takie dźwięki pomagają użytkownikowi śledzić skanowanie oraz upewniają go w prawidłowym wyborze komórki.

- W razie potrzeby możesz zmienić głośność informacji zwrotnych lub całkowicie je wyciszyć. Zobacz w *rozdziale 19 Inne pomocne funkcje programu*.
- Dźwięk informacji zwrotnych możesz zmienić. Zmień nazwę nowych plików dźwiękowych formatu wav na **SDP Skanowanie komórki.wav** oraz **SDP Kliknięcie komórki.wav**, a następnie zastąp nimi oryginalne pliki w folderze **SDP Zewnętrzne**. Upewnij się, że dźwięki są krótkie, w przeciwnym razie będą one spowalniały proces wybierania komórek.

## Dezaktywacja komórek za pomocą narzędzia sekwencja

Możesz wyłączyć określone komórki z sekwencji skanowania za pomocą **Narzędzia Sekwencja**, co jednocześnie spowoduje, że nie będzie można ich zaznaczyć poprzez bezpośredni wybór. Pozwala to dostosować ćwiczenia w taki sposób, aby możliwe było zaznaczenie na tablicy tylko komórek związanych z określonym słownictwem lub tematem. Możesz także zastosować tę funkcję, aby ograniczyć ilość tablic do jakich użytkownik ma dostęp podczas lekcji poprzez usunięcie określonych komórek tablicy głównej z sekwencji skanowania.

## Uruchamianie aplikacji

Możesz uruchomić inne aplikacje, dokumenty lub pliki z programu poprzez połączenie programu lub pliku z komórką. Przypisanie komórce akcji **Uruchom aplikację** (zakładka **Akcje dodatkowe**) oraz wybranie odpowiedniego skrótu stworzy komórkę uruchamiającą.

Uwaga: Najpierw musisz stworzyć skrót do programu lub pliku w folderze **SDP Zewnętrzne**. Zobacz *Rozdział 19 - Inne pomocne funkcje programu*.



## Zakładki

Użytkownik może ustawić zakładkę do tablicy, do której będzie chciał wrócić. Wybranie akcji **Ustaw zakładkę** (kategoria **Zmiana tablicy**) umieszcza zakładkę na aktualnej tablicy. Wybranie komórki z przypisaną akcją **Wróć do zakładki** (kategoria **Zmiana tablicy**) otwiera zaznaczoną tablicę. Jest tylko jedna zakładka, dlatego też za każdym razem, gdy umieszczasz zakładkę na nowej tablicy stracisz połączenie z poprzednio zaznaczoną tablicą.

## Regulacja głośności

Ta opcja, dostępna w menu **Tablice dynamiczne**, pozwala zmienić głośność dźwięków komunikatów głosowych lub nagranych, dźwięków podglądu (podpowiedzi głosowe), dźwięków kliknięcia komórki (aktywacja) oraz dźwięków skanowania komórki (przemieszczanie się skanowania). Istnieją również funkcje dzięki którym można skonfigurować sposób odtwarzania dźwięków przez głośniki, słuchawki lub wzmacniacze podłączone do głośników.

Jeśli chcesz, aby dźwięki podpowiedzi głosowych odtwarzane były przez słuchawki, albo głośniczek poduszkowy tak, aby tylko użytkownik mógł je słyszeć, użyj tego okna, aby określić gdzie będą słyszalne konkretne dźwięki. Opcje związane z separacją dźwięków będą zależne od typu komputera, którego używasz. Zobacz *Rozdział 19 – Inne pomocne funkcje programu*.

## Ustawianie SDP dla wielu użytkowników na jednym komputerze

Jeżeli z jednego komputera korzysta kilka osób, konieczne będzie zazwyczaj stworzenie oddzielnych folderów z tablicami dla każdego użytkownika. W każdym z tych folderów można stworzyć dostosowane do potrzeb użytkownika pliki, folder z plikami komunikatów lub folder ze słownikami. Pozwala to zachować indywidualne ustawienia użytkownika programu. Otwieranie programu poprzez kliknięcie na którąś z tablic użytkownika lub

na skrót do tablicy spowoduje, że program będzie używał preferencji lub plików ze słownikami umieszczonymi w tych folderach użytkownika.

#### **Aby stworzyć indywidualny plik dla SDP**

Zrób kopię pliku **PrefsSDP** umieszczonego zazwyczaj w folderze **Moje dokumenty** (jeśli nie możesz znaleźć tego pliku odszukaj folder **Moje tablice** używany przez **SDP** oraz **PrefsSDP** zapisany w tym samym miejscu). Plik ten zawiera wszystkie indywidualne ustawienia programu. Wklej kopię pliku **PrefsSDP** do twojego indywidualnego folderu z tablicami.

#### **Aby stworzyć indywidualny folder z plikami komunikatów:**

Stwórz kopię folderu **Pliki komunikatów SDP** znajdującego się w folderze **Boardmaker with SD Pro w Program files**. Wszystkie zapisane przez użytkownika dokumenty są przechowywane w tym folderze. Wklej folder **Pliki komunikatów SDP** do twojego indywidualnego folderu z tablicami.

**Uwaga:** Kliknij dwa razy na jedną z tablic w indywidualnym folderze, aby uruchomić tablice pliku **PrefsSDP** lub folderu **Pliki komunikatów SDP**. Po uruchomieniu programu wszelkie zmiany ustawień lub słownika będą zapisane w tych folderach użytkownika.

# Dodatek A

## Skróty klawiszowe

Większość z wymienionych poniżej skrótów klawiszowych jest również wymieniona w różnych częściach menu obok komend, którym skróty te odpowiadają.

### Okno rysowania

|                                   |                                                |                         |                                               |
|-----------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Ctrl + D</b><br><i>lub ESC</i> | Przejdź do Trybu Projektowania                 | <b>Ctrl + B</b>         | Otwórz Wyszukiwarę symboli                    |
| <b>Ctrl + U</b>                   | Przejdź do Trybu Pracy                         | <b>Ctrl + F1</b>        | Wybierz Narzędzie wskaźnik                    |
| <b>Ctrl + N</b>                   | Nowa tablica                                   | <b>Ctrl + F2</b>        | Wybierz Narzędzie Rozsiewania komórek         |
| <b>Ctrl + O</b>                   | Otwórz tablicę                                 | <b>Ctrl + F3</b>        | Wybierz Narzędzie Komórka                     |
| <b>Ctrl + S</b>                   | Zapisz tablicę                                 | <b>Ctrl + F4</b>        | Wybierz Narzędzie Linia                       |
| <b>Ctrl + P</b>                   | Drukuj tablicę                                 | <b>Ctrl + F5</b>        | Wybierz Narzędzie Tekst                       |
| <b>Ctrl + Q</b>                   | Zamknij aplikację                              | <b>Ctrl + F7</b>        | Wybierz Narzędzie Komórka swobodnego kształtu |
| <b>Ctrl + Z</b>                   | Cofnij (cofa ostatnio wykonaną komendę)        | <b>Ctrl + →</b>         | Otwórz nową tablicę w folderze                |
| <b>Ctrl + A</b>                   | Zaznacz wszystko                               | <b>Ctrl + ←</b>         | Otwórz poprzednią tablicę w folderze          |
| <b>Ctrl + X</b>                   | Wytnij zaznaczenie                             | <b>Ctrl + F6</b>        | Podgląd następnej otwartej tablicy            |
| <b>Ctrl + C</b>                   | Kopiuuj zaznaczenie                            |                         |                                               |
| <b>Ctrl + V</b>                   | Wklej ze schowka                               |                         |                                               |
| <b>Ctrl + G</b>                   | Stwórz grupę skanowania z zaznaczonych komórek |                         |                                               |
| <b>Ctrl + R</b>                   | Pokaż podziałki                                |                         |                                               |
| <b>Delete</b>                     | Usuń zaznaczenie                               |                         |                                               |
| <b>Ctrl + 1</b>                   | Widok rzeczywistego rozmiaru okna              | <b>Zaznaczony tekst</b> |                                               |
| <b>Ctrl + 2</b>                   | Widok okna pomniejszonego o połowę             | <b>Ctrl + "+"</b>       | Zwiększ rozmiar czcionki                      |
| <b>Ctrl + 3</b>                   | Dopasuj do okna                                | <b>Ctrl + "-"</b>       | Zmniejsz rozmiar czcionki                     |
| <b>Ctrl + 4</b>                   | Widok okna powiększonego dwukrotnie            | <b>Tab</b>              | Zaznacz cały tekst                            |

**Zaznaczony tekst symbolizowania**

|                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| <b>Ctrl</b> + “+” | Zwiększ rozmiar symbolu  |
| <b>Ctrl</b> + “-” | Zmniejsz rozmiar symbolu |

**Wyszukiwarka symboli**

|                                       |                                                          |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| <b>Ctrl</b> + <b>T</b>                | Wyświetl widok miniatur                                  |
| <b>Ctrl</b> + <b>L</b>                | Zaznacz kategorie                                        |
| →                                     | Następny symbol w wyszukiwarce                           |
| ←                                     | Poprzedni symbol w wyszukiwarce                          |
| <b>Ctrl</b> + <b>H</b>                | Ukryj język pierwszej linii                              |
| <b>Ctrl</b> + <b>1</b>                | Zmień język pierwszej linii na angielski                 |
| <b>Ctrl</b> + <b>(2 - 9)</b>          | Zmień język pierwszej linii na odpowiadający             |
| <b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> + <b>C</b> | Kopiuje aktualny symbol w postaci bitmapy, nie metapliku |

**Wklejanie grafiki**

|                      |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| <b>Ctrl</b> + wklej  | Rozmiar dla komórki 2” x 2”    |
| <b>Shift</b> + wklej | Użyj pierwotnej rozdzielczości |
| <b>Alt</b> + wklej   | Wycofaj etykietę               |

**Mieszanie komórek**

|                       |                                               |
|-----------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Ctrl</b> + mieszaj | Upewnij się czy każda komórka zmienia miejsce |
|-----------------------|-----------------------------------------------|

**Przemieszczanie komórek**

|                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| <b>Alt</b> + przeciągnij | Zamień zawartość komórek |
|--------------------------|--------------------------|

**Symbolizowanie**

|                   |                                                     |
|-------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>Alt</b> + pisz | Nie zmieniaj symbolu podczas zmiany wyrazu          |
| <b>Esc</b>        | Otwórz dialog Proponowane symbole                   |
| <b>Alt</b> + “_”  | Wstaw podkreślenie zamiast pseudo-spacji            |
| “_”               | Wstaw spację lecz nie twórz nowej pary wyraz-symbol |

**Zmiana wielkości komórek**

|                                           |                                                  |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| <b>Ctrl</b> + zmień wielkość              | Zmień wielkość elementów komórki                 |
| <b>Shift</b> + zmień wielkość             | Zachowaj proporcje                               |
| <b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> + zmień wielkość | Zmień wielkość zawartości komórki (poza tekstem) |

**Narzędzie Komórka swobodnego kształtu**

|                                                 |                             |
|-------------------------------------------------|-----------------------------|
| <b>Ctrl</b> + kliknij                           | Ustaw wierzchołek wielokąta |
| <b>Shift</b> + zaznacz wielokąt w Narzędziu Róg | Zmień wielokąt na foremny   |

**Zaznaczanie za pomocą Narzędzia wskaźnik**

|                                                            |                                               |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Shift</b> + kliknij (żaden element nie jest zaznaczony) | Zaznacz komórkę                               |
| <b>Shift</b> + kliknij (elementy zaznaczone)               | Zaznacz/Odznacz dodatkowy element/komórkę     |
| <b>Shift</b> + kliknij (element nałożony zaznaczony)       | Zaznacz wszystkie nałożone na siebie elementy |
| <b>Ctrl</b> + przeciągnij                                  | Zaznacz i jednocześnie przesunąć komórkę      |

# Dodatek B

## Akcje komórek

Akcje komórek przyporządkowane są do określonych kategorii.

### Podstawowe

Powiedz komunikat  
Wpisz komunikat  
Odtwarzaj nagrany komunikat  
Zmień tablicę  
Zmień tablicę na poprzednią  
Tekst podglądu  
Podgląd głosowy  
Podgląd nagrany  
Wyczyść Wyświetlanie wiadomości  
Symbol komórki

### Komunikaty

Wpisz komunikat  
Powiedz komunikat  
Powiedz zaznaczenie  
Usuń  
Usuń ostatni komunikat  
Wyczyść Wyświetlanie wiadomości  
Zaznacz wszystko  
Wytnij  
Kopij  
Wklej  
Drukuj komunikat  
Następny wielkimi literami  
Włącz wielkie litery  
Wyłącz wielkie litery  
Symbol komórki  
Mowa symbolu  
Dźwięk symbolu  
Rozwiń skrót

### Pliki komunikatów

Nowy plik komunikatów  
Otwórz plik komunikatów  
Zapisz plik komunikatów  
Zapisz plik komunikatów jako  
Usuń plik komunikatów  
OK  
Anuluj  
Następne pliki komunikatów  
Poprzednie pliki komunikatów  
Nazwa pliku komunikatów  
Powiedz Plik

### Zmiana tablicy

Zmień tablicę  
Zmień tablicę na następną  
Zmień tablicę na poprzednią  
Wróć do ostatniej tablicy  
Ustaw zakładkę  
Wróć do zakładki  
Przejdź do tablicy wyskakującej

### Tekst i kursor

Przesuń w górę  
Przesuń w dół  
Przewiń w górę  
Przewiń w dół  
Przesuń o znak w lewo  
Przesuń o słowo w lewo  
Przesuń o zdanie w lewo  
Przesuń o akapit w lewo  
Przejdź na początek  
Przesuń o znak w prawo  
Przesuń o słowo w prawo  
Przesuń o zdanie w prawo  
Przesuń o akapit w prawo  
Przejdź na koniec  
Zaznacz znak z lewej  
Zaznacz słowo z lewej  
Zaznacz zdanie z lewej  
Zaznacz akapit z lewej  
Zaznacz wszystko z lewej  
Zaznacz znak z prawej  
Zaznacz słowo z prawej  
Zaznacz zdanie z prawej  
Zaznacz akapit z prawej  
Zaznacz wszystko z prawej  
Odznacz znak z lewej  
Odznacz słowo z lewej  
Odznacz zdanie z lewej  
Odznacz akapit z lewej  
Odznacz znak z prawej  
Odznacz słowo z prawej  
Odznacz zdanie z prawej  
Odznacz akapit z prawej

### Ustawienia

Zwiększ normalną głośność  
Zmniejsz normalną głośność  
Podgląd głośniej  
Podgląd ciszej  
Użyj głośnych ustawień  
Użyj cichych ustawień  
Metoda dostępu  
Tryb projektowania  
Przełącz blokadę  
Przełącz predykcję słowa  
Ustawienia skrótów pisania  
Wyzeruj stoper  
Użyj głosu 1  
Użyj głosu 2  
Użyj głosu 3  
Użyj głosu 4  
Wyjdź  
Zamknij

### Zmienne

Powiedz komunikat  
Wpisz komunikat  
Odtwarzaj nagrany komunikat  
Przypisz zmienną  
Przypisz zmienną z Wyświetlania  
Dostosuj zmienną  
Powiedz zmienną  
Wprowadź zmienną  
Jeżeli  
Inaczej jeżeli  
W przeciwnym razie  
Zakończ jeżeli  
Zmienna do szybkiego tekstu  
Komentarz

### Szybkie akcje

Szybki tekst  
Szybka mowa  
Szybkie wpisywanie  
Wyświetlanie do szybkiego tekstu  
Szybki tekst do wyświetlania  
Zmienna do szybkiego tekstu  
Szybki symbol  
Kopij do szybkiego symbolu  
Szybkie nagranie  
Ustaw szybkie nagranie  
Szybki dzień  
Szybka data  
Szybka godzina  
Powiedz  
Dzień/Datę/Godzinę/Predykcję  
Wpisz Dzień/Datę/Godzinę

### Akcje dodatkowe

Uruchom aplikację  
Odtwórz film  
Losuj  
Zakończ Losuj  
Zatrzymaj mowę  
Anuluj mowę  
Ustaw symbol komórki  
Ustaw etykietę komórki  
Ustaw właściwości komórki  
Opóźnienie  
Aktywuj Makro  
Drukuj tablicę

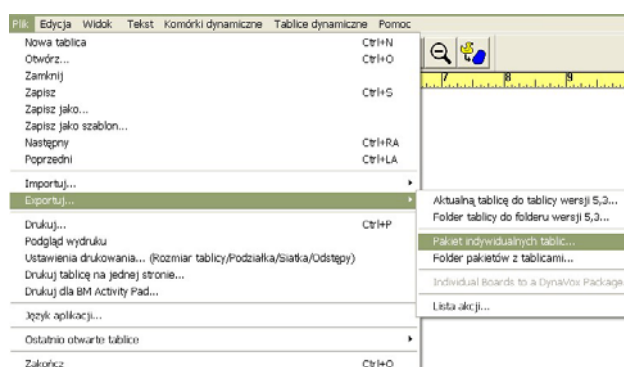
# Dodatek C

## Eksportowanie i importowanie pakietów tablic

Boardmaker umożliwia przesyłanie tablic między komputerami. W poprzednich wersjach programu przenoszenie tablic nie było proste. Teraz z pojedynczych tablic lub całego folderu tablic można stworzyć jeden, łatwy do przesłania, skompresowany plik. Po przesłaniu, przed użyciem tablicy plik należy importować

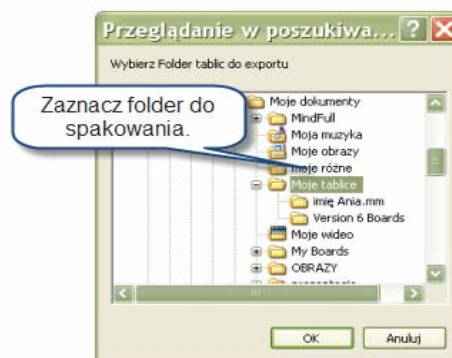
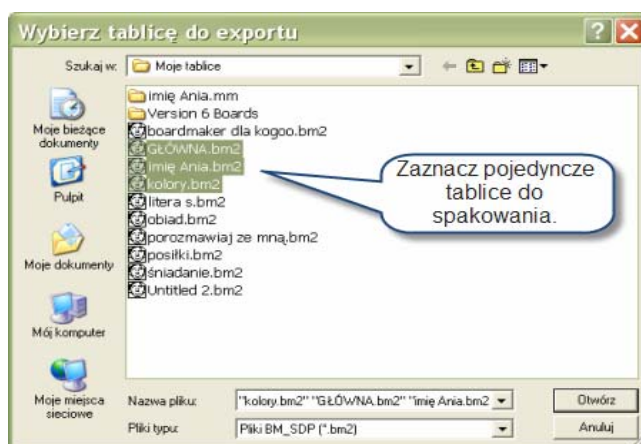
### Eksportowanie zestawu tablic

Wybierz **Plik>Eksportuj** a następnie z podmenu wybierz **Pakiet indywidualnych tablic** lub **Folder pakietów z tablicami**.



Wybierz tablicę, kilka tablic lub folder do spakowania.

Kliknij przycisk **Otwórz** lub **Wybierz**.



**Wskazówka:** Kilka tablic jednocześnie można zaznaczyć przytrzymując klawisz Ctrl podczas klikania na poszczególne tablice.

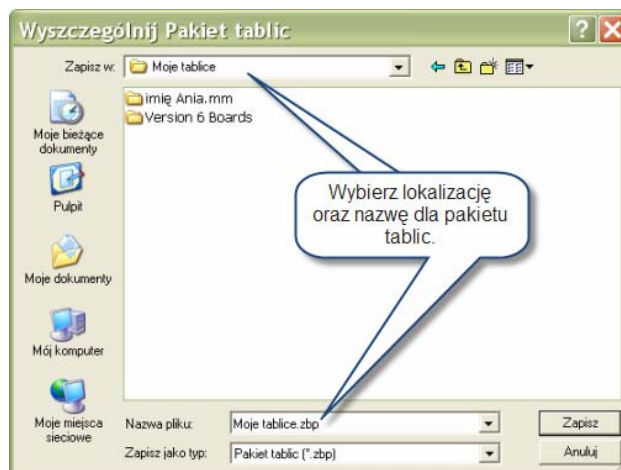
**Uwaga:** Pliki multimedialne (np. dźwiękowe, video) połączone z zaznaczonymi tablicami będą automatycznie dołączone do pakietu tablic.

3

Wybierz lokalizację oraz wpisz nazwę dla pakietu tablic. domyślnie pakiety tablic zapisywane są w folderze **Moje tablice**..

Kliknij przycisk **Zapisz**.

Taki zapisany pakiet tablic można wysłać email, zapisywać na karcie pamięci, przysyłać za pomocą sieci lub archiwizować jako kopię zapasową.



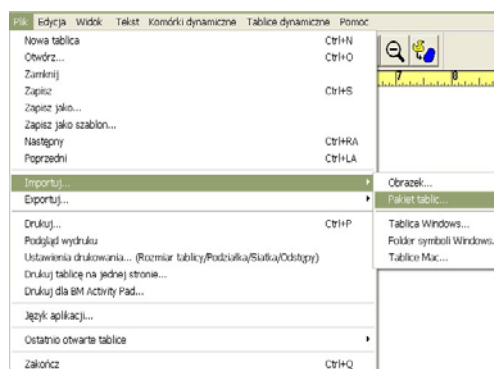
4

### Importowanie pakietu tablic

Skompresowany zestaw tablic musi zostać zaimportowany przed użyciem tablic które on zawiera.

Wybierz **Plik>Importuj>Pakiet tablic**.

**Uwaga:** Import tablic możliwy jest tylko w aplikacji Boardmaker wersji 6 oraz nowszych.



5

Wybierz plik pakietu tablic a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.

**Uwaga:** Pakiet tablic posiada rozszerzenie zbp.



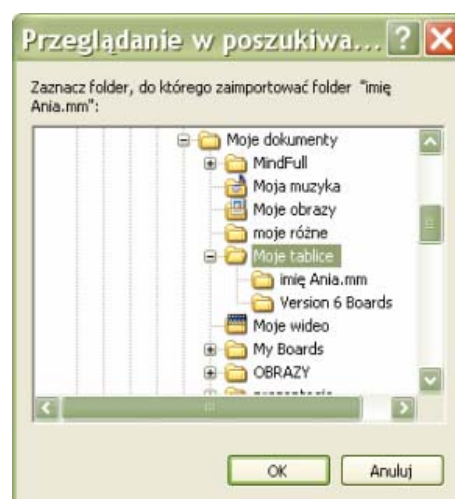
Wybierz miejsce w którym tablice mają być zapisane. Domyślna lokalizacja tablic to folder **Moje tablice**, lecz można w prosty sposób wybrać inną lokalizację.

Kliknij przycisk **Wybierz**. Rozwinięta zostanie lista pakietów tablic.

Kliknij **Plik>Otwórz** aby otworzyć importowane tablice.

**6**

**Uwaga:** Jeśli będziesz próbował importować tablicę lub folder tablic o takiej samej nazwie jak tablica lub folder już zapisany w wybranym miejscu zostaniesz zapytany czy chcesz nadpisać tablicę lub folder na już istniejący.



## Dodatek D

# Eksportowanie tablic do programu wersji 5.3

Dodanie nowych funkcji do Boardmaker'a wersji 6 spowodowało, również zmianę formatu zapisu tablic. Z tego powodu wersja 6 programu nie jest kompatybilna z wersją 5,3, Mimo to użytkownicy wersji 6 mogą dzielić się tablicami z użytkownikami wersji 5,3,.. Jeżeli chcesz otworzyć tablice stworzone w programie wersji 5.3 będziesz musiał je najpierw eksportować wybierając z menu **Plik** odpowiednią opcję eksportu.

**Uwaga:** W aplikacji wersji 6 można bezpośrednio otwierać tablicę wersji 5,3 bez konieczności ich importowania/eksportowania. Gdy tylko to będzie możliwe tablice wersji 6 będą zapisywane w formacie wersji 5,3 w celu zachowania kompatybilności.

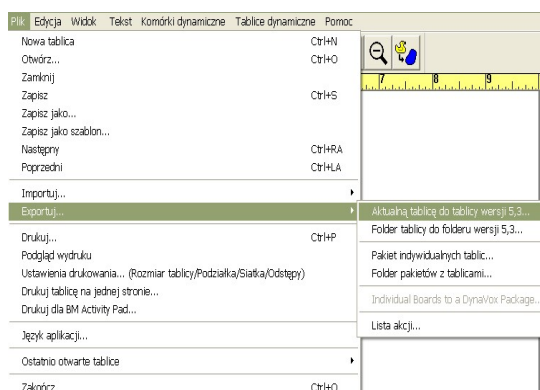
Boardmaker pozwala na eksport pojedynczej tablicy lub folderu tablic.

Aby eksportować aktualnie otwartą tablicę wybierz **Plik>Eksportuj> Aktualną tablicę do tablicy wersji 5,3**.

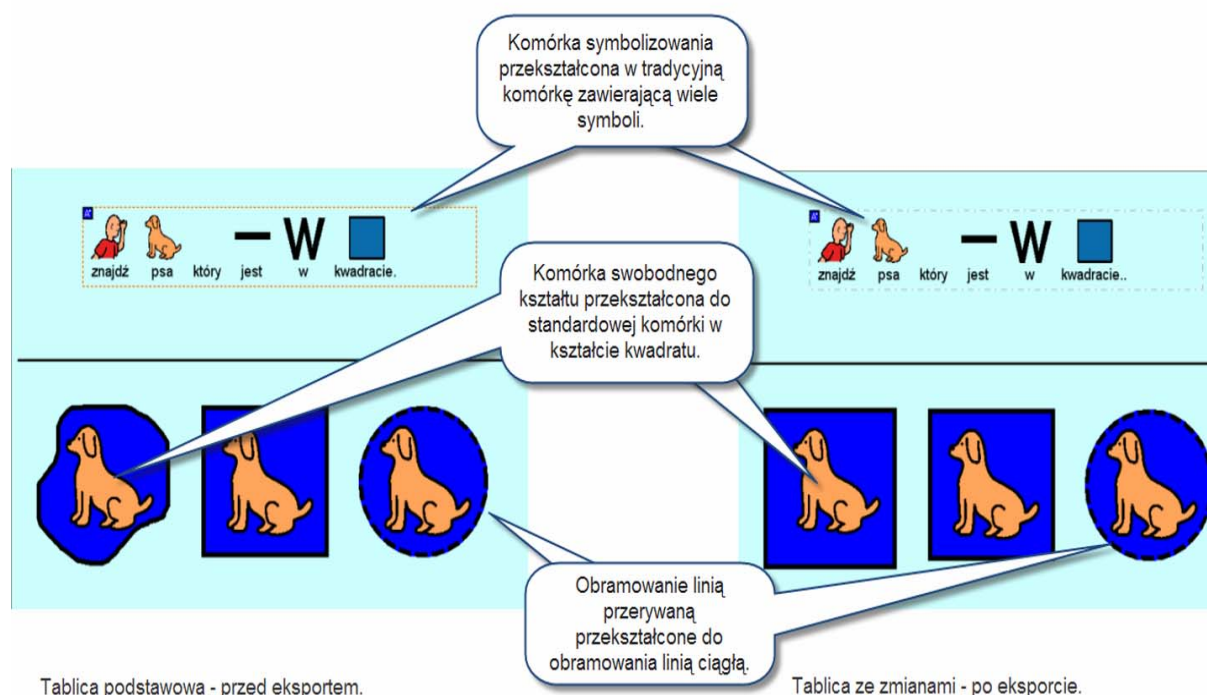
**Uwaga:** Jeśli tablica nie została jeszcze zapisana konieczne będzie nazwanie tablicy oraz wybranie miejsca jej zapisu.

Aby eksportować folder tablic wybierz **Plik>Eksportuj>Folder tablic do folderu wersji 5,3**, Spowoduje to stworzenie folderu o takiej samej nazwie jak docelowy lecz z dodaną informacją „5,3”.

**Uwaga:** Nowy folder zostanie zapisany w tym samym miejscu co docelowy.



Taki eksportowany folder tablicy lub tablic można następnie przenosić na komputer z zainstalowanym Boardmakerem wersji 5,3. Wówczas folder tablicy lub tablic można otwierać bezpośrednio.



**Ostrzeżenie:** Jeżeli eksportowane tablice mają przypisane funkcje, które nie są wspierane przez program wersji 5 zostanie ostrzeżony o braku kompatybilności. W przypadku kontynuacji eksportu niekompatybilne funkcje zostaną pominięte lub zastąpione innymi, odpowiednimi.

### Funkcje Boardmaker'a wersji 6 nie wspierane przez wersję 5.3:

- Linie przerywane
- Komórki symbolizowania
- Komórka swobodnego kształtu (zastępowana kwadratem)
- Zakotwiczenie grafiki w tle

### Funkcje SDP version 6 nie wspierane przez wersję 5.3:

- Przyciski ruchome
- Akcje otwierania tablic
- Makra
- Zaawansowane zmienne
- Zaawansowane twierdzenia warunkowe
- Zagnieżdżone, nie zaznaczalne, ukryte komórki, oraz nazwy komórek

### **Akcje komórek wersji 6 nie wspierane w wersji 5.3:**

- Zmień tablicę na poprzednią
- Zmień tablicę na następną
- Szybkie nagrywanie
- Ustaw etykiety komórki
- Ustaw właściwości komórki
- Wyzeruj stoper
- Szybkie pisanie
- Szybki obrazek
- Dostosuj zmienną
- Ustaw obrazek komórki
- Czytaj z wyróżnieniem
- Aktywuj Makro

# Dodatek E

## Tworzenie szablonu tablicy

Szablony tablice tworzone są tak, aby niemożliwe było zapisanie na nich czegokolwiek. Każda stworzona przez użytkownika tablica może być zapisana jako taki zabezpieczony szablon.

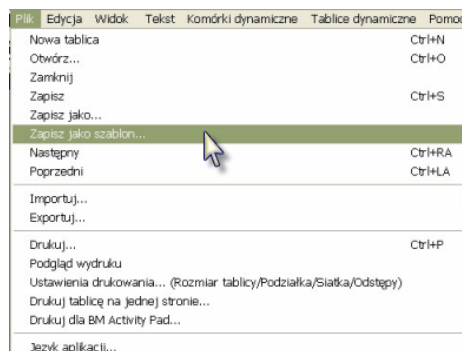
1

Wszystkie szablony przechowywane są w folderze **Szablony**. Znajduje się on w folderze **Moje tablice** (zazwyczaj na dysku **C:\Program Files**).



2

Jeżeli stworzyłeś tablicę, którą chcesz zapisać jako szablon wybierz **Plik>Zapisz jako szablon**.

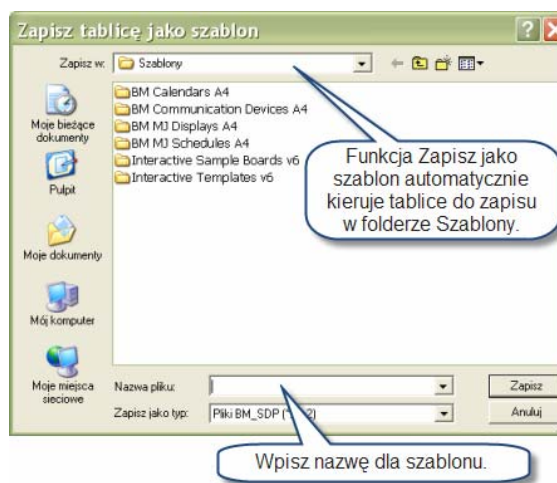


3

Wprowadź nazwę dla nowego wzoru i w folderze **Szablony** wybierz odpowiedni podfolder.

Kliknij przycisk **Zapisz**. Tablica zostanie zapisana i automatycznie przekształcona na plik "tylko do odczytu".

Po otwarciu taki szablon tablicy wyświetlany jest jako „Nienazwany”. Za każdym razem gdy użytkownik chce stworzyć tablicę z wykorzystaniem szablonu musi nadać jej nową nazwę, dzięki temu szablon jest zachowany bez zmian.

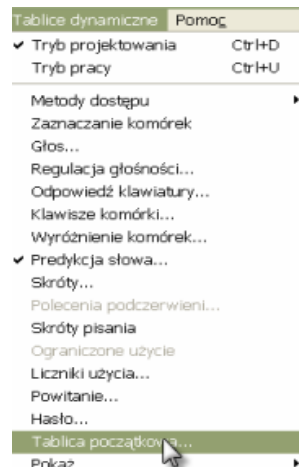


# Dodatek F

## Uruchamianie tablicy przy starcie programu

Komputer można tak ustawić, aby określona tablica otwierana była automatycznie przy starcie programu. Jest to szczególnie pomocna opcja w przypadku komputerów wspierających komunikację kilku użytkowników.

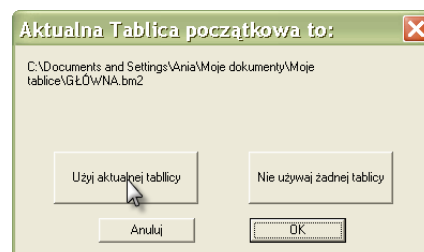
Otwórz tablicę, która ma być otwierana przez program przy starcie. Wybierz **Tablice dynamiczne>Tablica początkowa**.



Kliknij przycisk **Użyj aktualnej tablicy**, a następnie kliknij przycisk **OK**. Aplikacja będzie otwierała tablicę w **Trybie pracy** pod warunkiem, że wybrana tablica jest tablicą programu.

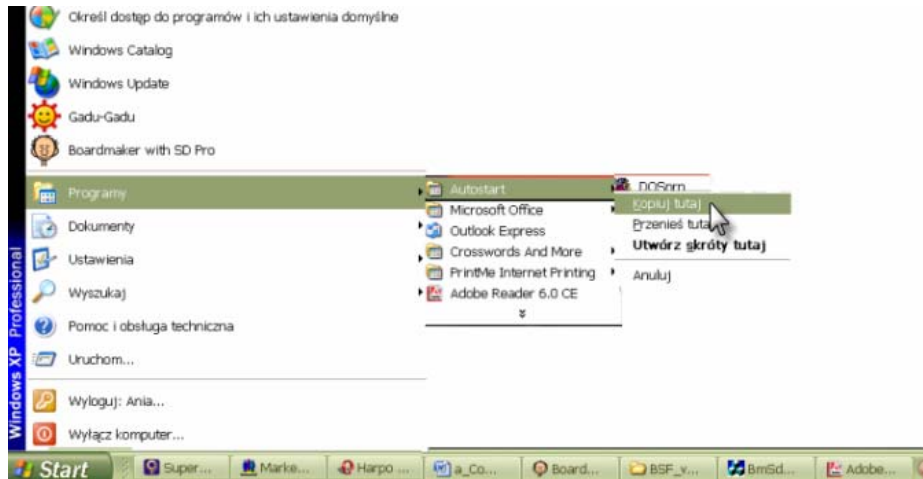
2

**Uwaga:** Tablicę początkową można zmienić lub usunąć postępując zgodnie z opisanymi powyżej instrukcjami.



3

Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i przytrzymując przycisk myszy przeciągnij skrót do menu **Start>Programy>Autostart**. Umieść skrót w podmenu **Autostart**, po czym zwolnij prawy przycisk myszy. W menu kontekstowym, które się pojawi wybierz **Kopiuj tutaj**.



4

Komputer jest teraz ustawiony tak, że wybrana tablica otwierana jest w **Trybie pracy** podczas uruchamiania programu.

# Dodatek G

## Zaawansowane wskazówki dotyczące projektowania tablic

Wskazówki te przeznaczone są dla zaawansowanych użytkowników programu i mają na celu przekazanie informacji dzięki którym użytkownik może zaoszczędzić czas podczas tworzenia tablic.

### Rozsiewanie wcześniej zaprojektowanych komórek

Jeśli chcesz stworzyć kilka komórek wykonujących te same akcje lecz różniących się zawartością narysuj jedną komórkę oraz przypisz jej żądane akcje. Następnie użyj **Narzędzia Rozsiewanie komórek**, aby stworzyć siatkę składającą się z kopii tej komórki. Teraz wszystko co musisz zrobić to edycja zawartości każdej komórki ponieważ akcje są już przypisane do skopiowanych komórek. Pozwala to zaoszczędzić wiele czasu. Więcej informacji na ten temat znaleźć można w *rozdziale 15 Tablice z opcją „Użyj tekstu komórki”*.

### Modyfikacja istniejącej tablicy i zapisywanie jej pod nową nazwą

Jeśli chciałbyś wykorzystywać wygląd oraz funkcje istniejącej już tablicy możesz utworzyć kopię tej tablicy a następnie dostosować jej zawartość w zależności od potrzeb. Aby szybko utworzyć kopię tablicy użyj komendy **Zapisz jako** dostępnej w menu **Plik** umożliwiającej szybkie zapisanie tablicy pod nową nazwą. Taką zapisaną pod nową nazwą kopię tablicy możesz następnie w dowolny sposób modyfikować nie dokonując zmian w oryginalnej tablicy.

### Kopiowanie i wklejanie komórek pomiędzy tablicami

W programie możliwe jest otwarcie oraz edytowanie kilku tablic jednocześnie. Dzięki temu można w prosty sposób kopiować i wklejać już zaprojektowane komórki z jednej tablicy do drugiej.

Wskazówka: Jeśli chcesz, aby istniejące już zestaw tablic wykorzystywany był przez nowego użytkownika lecz dla tego użytkownika konieczne jest zredukowanie wyboru tematów na tablicy głównej możesz wyciąć niepożądane komórki z tej tablicy i wkleić je do nowej tablicy. Dzięki temu nie utracisz tych komórek, ponieważ będą one przechowywane. Takie przechowywane komórki tematyczne wycięte z tablicy głównej mogą być dodane do tej tablicy w późniejszym czasie gdy poszerzył się zasób słownictwa użytkownika.

### Funkcja kliknięcia prawym przyciskiem myszy

Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na komórkę, symbol, tekst, tło, okno Wyświetlania wiadomości oraz Wyświetlania podglądu otworzy się dodatkowe menu umożliwiające edycję zaznaczonych elementów.

### Używanie Kursora umieszczania

Za pomocą **Kursora umieszczania** kliknij i przeciągnij pole zaznaczenia o żądanym rozmiarze. Wklejony symbol zostanie wyskalowany do rozmiarów zaznaczonego pola.

Uwaga: Opcja ta jest szczególnie pomocna gdy pracujesz tylko z symbolami, a nie z symbolami i tekstem. Użyj klawisza **Tab**, aby usunąć tekst w polu **Alternatywne nazwy symbolu** lub ustaw **Język pierwszej linii** na **Ukryty**.

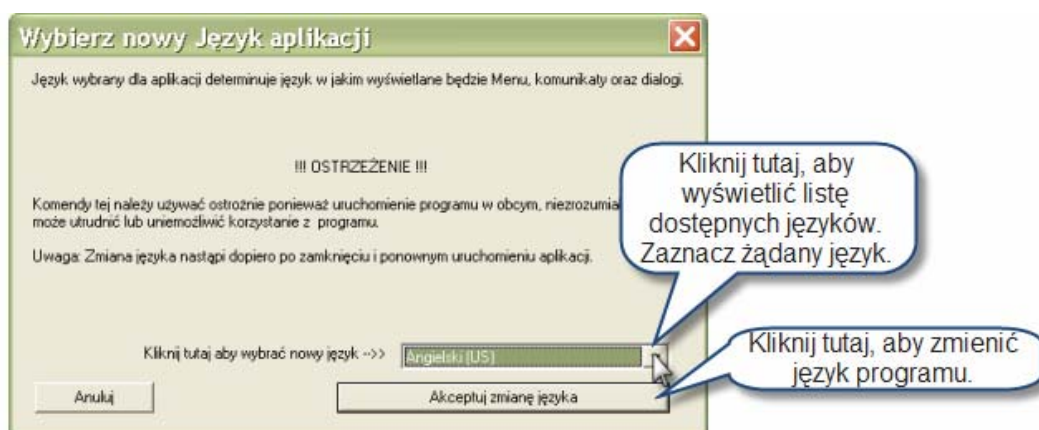
# Dodatek H

## Język aplikacji

Menu, komunikaty, dialogi, foldery oraz pliki wspierające mogą być wyświetlane w różnych językach. Program odzyskuje tekst z nimi związany ze specjalnego folderu z zasobami językowymi. Możesz zmienić język programu na którykolwiek z aktualnie dostępnych.

**Uwaga:** Jeśli korzystasz z systemu Windows NT, 2000, oraz XP musisz posiadać uprawnienia administratora, aby zmienić język. Skontaktuj się z administratorem sieci.

Z menu **Plik** wybierz **Język aplikacji**. Pojawi się poniższe pole dialogowe.



Kliknij na rozwijaną listę, aby zobaczyć listę aktualnie dostępnych języków. Zaznacz język, którego chcesz użyć.

**Uwaga:** Dodatkowe pliki z zasobami językowymi mogą być dostępne w przyszłości. Skontaktuj się z Mayer-Johnson, Inc w celu uzyskania większej ilości informacji.

Kliknij na przycisk **Akceptuj zmianę języka**. Język programu został teraz ustawiony na wybrany.

Wyjdź z programu i uruchom go ponownie, aby zastosować zmiany.

**Uwaga:** Ponieważ zmiana języka aplikacji powoduje również zmianę nazw niektórych plików oraz folderów wspierających zalecane jest natychmiastowe jej zamknięcie oraz ponowne uruchomienie.