

Korisnički priručnik za uređivač Boardmaker 7

Korisnički priručnik Boardmaker 7 Editor

Verzija 1.0.1

11/2020

Sva prava pridržana.

Autorska prava © Tobii AB (publ)

Nijedan dio ovog dokumenta ne smije se reproducirati, pohranjivati u sustavu za dohvaćanje ili prenositi u bilo kojem obliku, na bilo koji način (elektronički, fotokopiranje, snimanje ili na drugi način) bez prethodnog pisanog dopuštenja izdavača.

Tražena zaštita autorskih prava uključuje sve obrasce i pitanja materijala zaštićenih autorskim pravima i informacija dopuštenih zakonskim ili sudskim pravom ili u daljnjem tekstu odobrenih, uključujući, bez ograničenja, materijal generiran iz softverskih programa koji se prikazuju na zaslonu, kao što su zasloni, izbornici itd.

Informacije sadržane u ovom dokumentu vlasništvo su Tobii Dynavoxa. Zabranjena je svaka reprodukcija djelomično ili u cjelini bez prethodnog pismenog odobrenja Tobii Dynavoxa.

Proizvodi navedeni u ovom dokumentu mogu biti zaštitni znakovi i/ili registrirani zaštitni znakovi odgovarajućih vlasnika. Izdavač i autor ne polažu pravo na te zaštitne znakove.

Iako su poduzete sve mjere opreza u pripremi ovog dokumenta, izdavač i autor ne preuzimaju nikakvu odgovornost za pogreške ili propuste, kao ni za štetu nastalu korištenjem informacija sadržanih u ovom dokumentu ili korištenjem programa i izvornog koda koji ga mogu pratiti. Izdavač i autor ni u kojem slučaju neće biti odgovorni za bilo kakav gubitak dobiti ili bilo koju drugu komercijalnu štetu prouzročenu ili za koju se tvrdi da je izravno ili neizravno uzrokovana ovim dokumentom.

Sadržaj podložan promjenama bez prethodne obavijesti.

Ažurirane verzije ovog dokumenta potražite na

www.TobiiDynavox.com .

Podaci za kontakt:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D 182 53
Danderyd, Švedska
+46 8 663 69 90
Tobii Dynavox LLC

Ulica Wharton 2100, apartman 400
Pittsburgh, PA 15203
SAD
+1-800-344-1778

Tablica sadržaja

1. Uvod	6
2. Prvi koraci	6
2.1 Prijava	6
2.2 Nadzorna ploča	6
2.2.1 Nadzorna ploča – nedavno	6
2.2.2 Nadzorna ploča — Moj boardmaker	7
2.3 Uređivač	8
2.4 Aktivnosti za igru	8
2.4.1 Boardmaker 7 Centar za učenika	9
2.4.2 Aktivnosti boardmakera u Snap Core First	9
3. Osnovni alati i elementi	11
3.1 Uređivač	11
3.2 Alatna traka	12
3.3 Ploča stranice	12
3.4 Postavke aktivnosti	13
3.5 Postavke ploče	14
3.5.1 Poravnanje	14
3.5.2 Font	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
3.5.3 Tip	17
3.5.4 Sadržaj	17
3.5.5 Pozadina	20
3.5.6 Stil	20
3.5.7 Stanje/Faza	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
3.5.8 Napredno	21
3.6 Ploča sa simbolima	21
3.7 Boardmaker 7 Uređivač Softverski načini rada	22
3.8 Organizacija aktivnosti	22
3.8.1 Stvaranje mape i dodavanje aktivnosti	22
3.8.2 Preimenovanje aktivnosti	23
3.8.3 Preimenovanje stranice	23
4 Predlošci	24
4.1 Stvaranje nove aktivnosti	24
4.2 Stvaranje nove stranice iz predloška	25
4.3 Moj kurikulum	25
4.3.1 Aktivnosti za van	25
4.3.2 Osnovna prva komunikacijska knjiga	27
5 Otvori Boardmaker v5 i v6 datoteke	28
6 Crtanje i raspoređivanje objekata stranice	30
6.1 Svojstva stranice	30
6.2 Stvaranje rešetke objekata	31
6.3 Dodatni alati za uređivanje	31
7 Gumbi/polja	33
7.1 Dodavanje simbola gumbu	33
7.2 Standardne tipke	33
7.2.1 Standardna svojstva gumba	33

7.3 Grupni gumbi	34
7.3.1 Polje/Gumb za stvaranje grupe.....	34
7.3.2 Dodavanje simbola gumbu grupe	34
7.3.3 Dodavanje natpisa gumbu grupe	35
7.3.4 Promjena veličine i premještanje objekata u gumb grupe	35
7.3.5 Svojstva gumba grupe	35
7.4 Gumb simbola	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
7.4.1 Nacrtajte gumb simbola	35
7.4.2 Svojstva simbola gumba	36
7.4.3 Promjena simboličnog simbola	36
7.5 Gumbi za predviđanje riječi	36
7.5.1 Nacrtajte gumb za predviđanej riječi.....	37
7.5.2 Svojstva gumba za predviđanje riječi.....	37
7.6 Ciljane tipke/gumbi	37
7.6.1 Nacrtajte ciljni gumb.....	37
7.6.2 Svojstva ciljnog gumba	37
7.7 Prostoručni gumbi.....	37
7.7.1 Nacrtajte gumb prostoručnog oblika	37
7.7.2 Svojstva prostoručnog gumba	38
7.8 Žarišne točke	38
7.8.1 Crtanje pravokutnih žarišnih točaka.....	38
7.8.2 Crtanje prostoručnih žarišnih točaka.....	38
7.8.3 Svojstva žarišnih točaka.....	38
7.9 Oblici gumba.....	38
7.9.1 Alat za oblike	38
7.9.2 Postavka oblika — Svojstva gumba.....	39
8 Simboli.....	40
8.1 Traženje simbola	40
8.1.1 Postavke pretraživanja simbola	40
8.2 Svojstva simbola.....	41
8.3 Postavljanje jezika oznake simbola.....	41
8.4 Uređivanje simbola.....	41
9 Oznaka/Naziv	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
9.1 Nacrtajte oznaku.....	44
9.2 Svojstva oznake	44
10 Linije	45
10.1 Svojstva linija.....	45
11 Napredni objekti.....	46
11.1 Prozor s porukama	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
11.1.1 Crtanje prozora s porukom.....	46
11.1.2 Svojstva prozora s porukom.....	46
11.2 Videozapisi.....	47
11.2.1 Stvaranje video objekta	47
11.2.2 Svojstva videozapisa	47
11.3 Grupni okviri.....	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
11.3.1 Svojstva grupnog okvira	47
11.4 Potvrdni okviri i izborni gumbi.....	48
11.4.1 Svojstva potvrdnog okvira i izbornog gumba	48

11.5 Tekstni okviri	48
11.5.1 Svojstva tekstnog okvira.....	48
11.6 Kontrolni objekti kartice.....	48
11.6.1 Svojstva kontrole kartice	49
11.7 Redoslijed skeniranja.....	49
12 Stvaranje PDF-a (ispis).....	50
13 Uređivač obogaćenog teksta.....	51
14 Radnje	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
14.1 Dodavanje radnji objektu.....	52
14.2 Uređivač radnji.....	52
14.3 Kategorije radnje	54
14.4 Traženje radnji	54
15 Svojstva aktivnosti	55
16 Korisničke postavke	56
17 Načini pristupa	58
17.1 Jednostavan dodir	58
17.2 Dodir Enter	58
17.3 Izlaz na dodir	58
17.4 Skeniranje.....	58
17.5 Pauziranje miša	59
17.6 Upravljanje pogledom.....	Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.
Dodatak A Radnje	60
Dodatak B Uobičajene riječi	62

1 Uvod

Dobrodošli u Boardmaker 7 Editor, budućnost Boardmaker Software Family! Opremljen opsežnom kolekcijom moćnih predložaka, učinkovitim novim korisničkim sučeljem, integracijom s myBoardmaker.com i mnoštvom alata za uštedu vremena, Boardmaker 7 Editor pruža vam ono što vam je potrebno da brzo zadovoljite potrebe svojih učenika.

- **Jednostavan za učenje i korištenje** - Boardmaker 7 Editor ima intuitivno novo sučelje i jednostavno upravljanje stranicama.
- **Brzo stvaranje zanimljivih aktivnosti** - Odaberite između stotina moćnih i jednostavnih početnih predložaka kako biste stvorili brza rješenja za svoje učenike.
- **Svjež pogled na starog favorita** - Uvezite ploče boardmaker verzije 5 i 6 i upotrijebite Boardmaker 7 Editor za njihovo uređivanje, ispis i dijeljenje.
- **Besprijekorna integracija s myBoardmaker.com** - Preuzmite svoje mrežne datoteke za uređivanje u Boardmaker 7 Editor.

2 Početak rada

2.1 Prijavi se

Ako imate pretplatu, odaberite **Prijava** da biste unijeli e-poštu i lozinku.

Ako ste kupili trajnu licencu, odaberite **Unesi ključ licence** da biste unijeli podatke o licenci.

Odaberite **Besplatna probna verzija** koju ćete isprobati prije kupnje!



Neke od korisnika iz određenih okruga možda se neće tražiti informacije o prijavi ili licenci.

2.2 Nadzorna ploča

Nadzorna ploča vaše je glavno središte za pristup i stvaranje aktivnosti. Omogućuje vam pristup aktivnostima pohranjenim na vašem računalu i na myBoardmaker.com, kao i gumbima za najčešće zadatke uređivača Boardmaker 7:

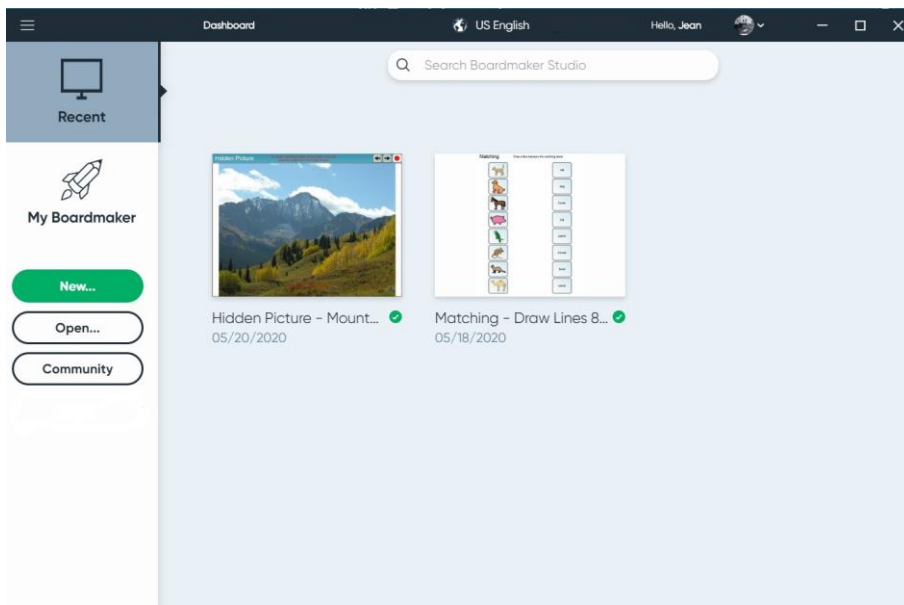
- **Novo...** — stvoriti novu praznu aktivnost ili novu aktivnost temeljenu na predlošku.
- **Otvori...** — otvorite postojeću aktivnost pohranjenu na računalu.
- **Zajednica** – otvara myBoardmaker.com u vašem pregledniku, gdje možete pronaći aktivnosti koje dijele drugi članovi Zajednice.



Da biste pristupili zajednici, morate biti prijavljeni sa svojim myBoardmaker.com računom. Možete se besplatno prijaviti za račun.

2.2.1 Nadzorna ploča — nedavno

Aktivnosti koje su nedavno otvorene prikazane su u prikazu Nedavno na nadzornoj ploči. Postavite pokazivač na bilo koju aktivnost da biste pristupili mogućnostima uređivanja i reprodukcije.



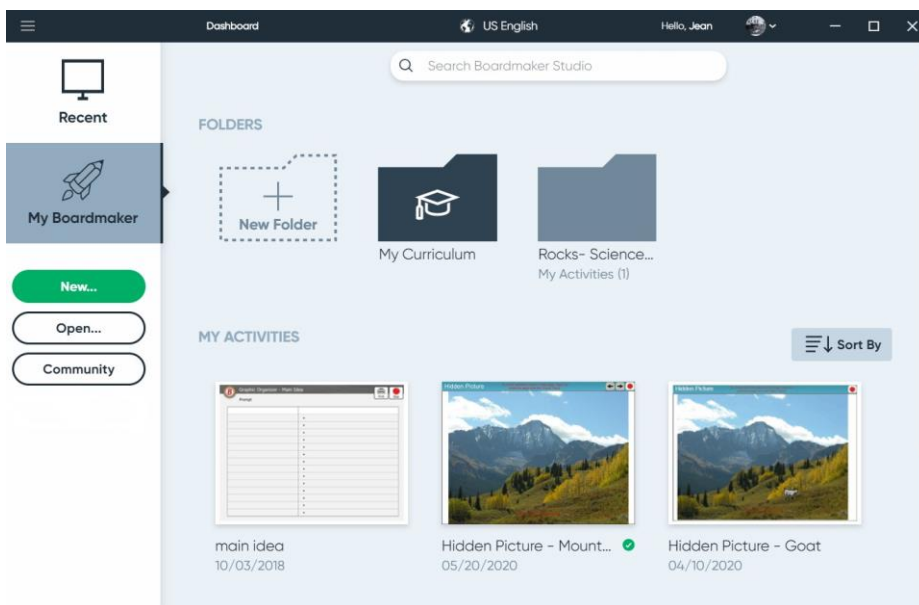
Slika 2.1 Nadzorna ploča – nedavno

2.2.2 Nadzorna ploča — Moj boardmaker

Moj boardmaker prikazuje vaše aktivnosti pohranjene na myBoardmaker.com i/ili računalu. Prijavite se pomoću adrese e-pošte i lozinke povezane s vašim myBoardmaker.com računom da biste pristupili svojim mrežnim aktivnostima. Ako nemate myBoardmaker.com račun, odaberite **Stvori račun** da biste ga besplatno izradili.





Tobii Dinavox ima jedan račun za pristup do portala i uključuje GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Centar za učenika Snap and Core First Snap Scena i sve potrebno.



Slika 2.2 Nadzorna ploča — Moj boardmaker

Aktivnosti koje se nalaze u *odjeljku Moj boardmaker* na nadzornoj ploči datoteke su koje su dostupne na vašem myBoardmaker.com račun.

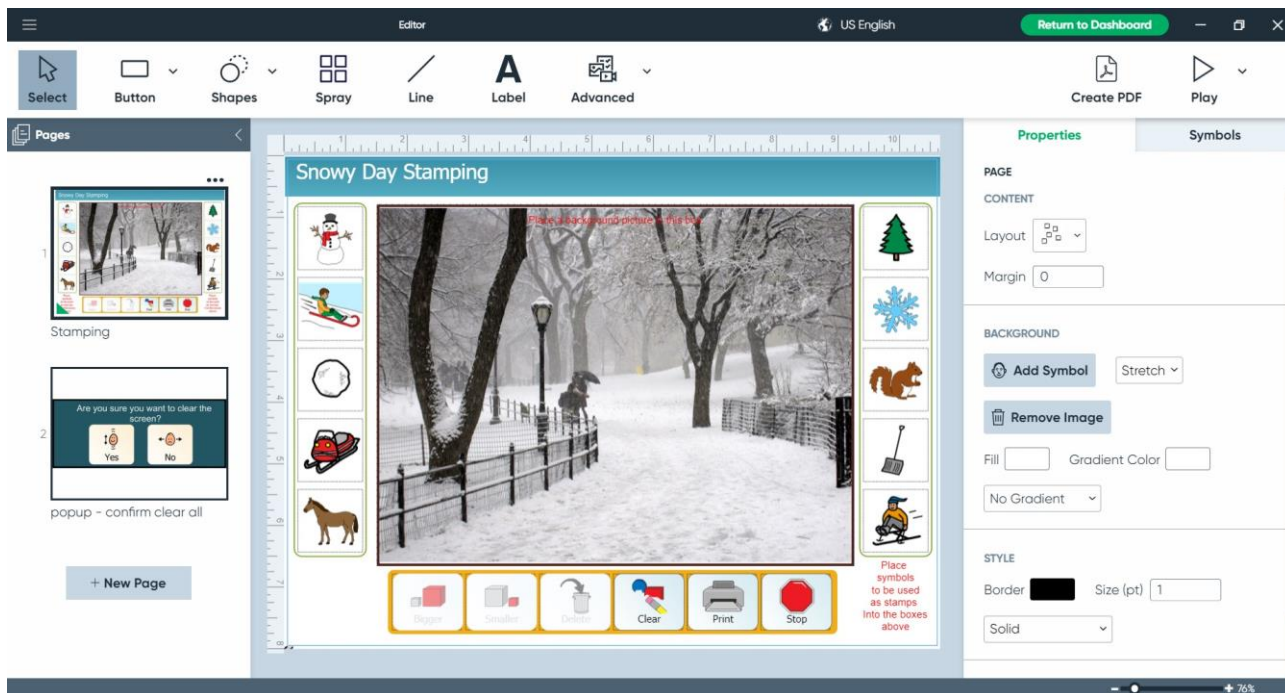
- Mape koje postoje na myBoardmaker.com pojavljuju se i na nadzornoj ploči — Moj boardmaker. Odaberite mapu za pregledavanje aktivnosti unutar nje.

- Aktivnosti s ikonom  dostupne su na myBoardmaker.com tako i na vašem računalu. Te su aktivnosti spremne za reprodukciju ili uređivanje u Boardmaker 7 Editoru u bilo kojem trenutku, čak i ako niste povezani s internetom. Promjene koje napravite na tim datotekama u programu Boardmaker 7 Editor sinkroniziraju se s datotekom myBoardmaker.com sljedeći put kada budete imali internetsku vezu.
- Aktivnosti koje nemaju  ikonu uključene su samo na myBoardmaker.com, tako da još ne možete raditi s njima u sustavu Boardmaker 7 Editor ili im pristupite dok ste povezani s internetom. Da biste te aktivnosti učinili dostupnima za reprodukciju ili uređivanje u uređivaču boardmakera 7, postavite pokazivač na aktivnost i odaberite **Preuzmi**. Nakon kratkog postupka pretvorbe aktivnost će biti dostupna za reprodukciju ili uređivanje.



Morate imati aktivnu internetsku vezu i biti prijavljeni na svoj myBoardmaker.com račun.

2.3 Uređivač



Uređivač je radni prostor u kojem uređujete, pretpregledavate i reproducirate svoje aktivnosti.

2.4 Aktivnosti za igru

Načini pretpregleda i reprodukcije u uređivaču Boardmaker 7 dizajnirani su za testiranje aktivnosti koju uređujete ili za predstavljanje grupnih uputa kada ste povezani s interaktivnom zaslonskom pločom.

Učenici moraju igrati aktivnosti putem aplikacija Boardmaker 7 Centra za učenike ili Snap Core First.



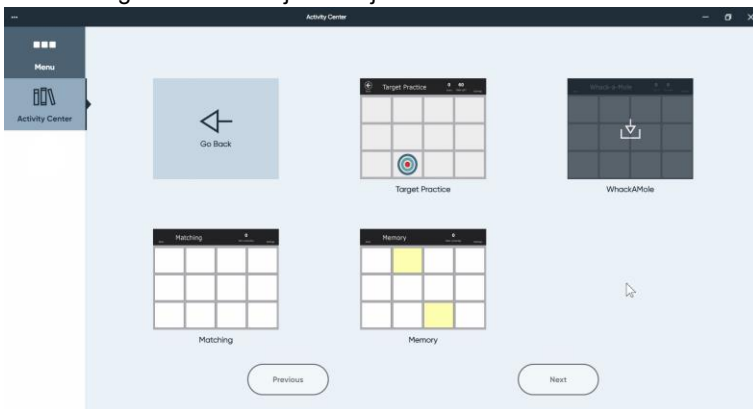
Za dodjelu aktivnosti u aplikaciji Centar za učenika Boardmaker 7 potrebna je pretplata.

2.4.1 Boardmaker 7 Centar za učenika

Aplikacija Centar za učenika Boardmaker 7 osmišljena je kako bi nastavnicima olakšala dodjeljivanje i praćenje aktivnosti za svoje učenike putem weba. Učenici dobivaju individualni pristup dodijeljenim aktivnostima i mogu koristiti bilo koji uređaj na kojem je instalirana aplikacija Centar za učenike Boardmaker 7.

Detaljne informacije potražite u korisničkom priručniku Centar za učenike Boardmaker 7.

- Pristupačnost – jednom prilagodite postavke načina pristupa učenika i imat će ih svaki put kada se prijave u aplikaciju.
- Praćenje – nastavnici mogu pratiti napredak učenika kada koriste aktivnosti omogućene za izvedbu.
- Alati za nastavnike — dodjela aktivnosti, generiranje izvješća i još mnogo toga putem myBoardmaker.com
- Besplatno za korištenje - aplikacija Boardmaker 7 Centar za učenike besplatna je za instalaciju i upotrebu na neograničenom broju uređaja!



Slika 2.3 Boardmaker 7 Centar za učenika

2.4.2 Boardmaker aktivnosti u Snap Core First



Preporučujemo svim učenicima da igraju Boardmaker aktivnosti u Centru za učenike Boardmaker 7. Centar za učenike Boardmaker 7 ima mnoge prednosti, uključujući popise za dodjelu aktivnosti, praćenje performansi i vrhunsku vjernost aktivnosti.

Učenici mogu igrati Boardmaker aktivnosti u Snap Core First. Snap Core prvo povlači aktivnosti Boardmakera iz mape Snap Aktivnosti unutar vlastitog računara Tobii Dynavox učenika. Ako ste stručnjak i želite dodijeliti aktivnosti za upotrebu putem Snap Core First, aktivnosti možete podijeliti na račun učenika Tobii Dynavox ili grupi kojoj imaju pristup, a zatim neka njihov roditelj ili skrbnik premjesti aktivnosti u odgovarajuću mapu za njih.

Detalje i upute o reprodukciji aktivnosti boardmakera [u Snap Core Firstu potražite u priručniku za prvog korisnika Snap Corea](#).



Praćenje aktivnosti omogućenih performansama nije dostupno u Snap Core First.

Neke aktivnosti Boardmakera ne funkcioniraju u Snap Coreu:

Apply Speech Style	Baciti
ChangeWordForm	Otisak
ChangeWordVariant	PrintMessageWindow
DoEmphasis	PrintProject
DoPitch	Stopa
DoRate	Spremi tekst
DoSpell	SpremiTextAs
DoVoice	SpremiToTextFile

DoVolume

FileNew

Krstionica

FontFace

Naziv datoteke

GetMessageFile

Umetni sliku

Umetni pause

UmetniZvučna datoteka

UmetniSpeechEffect

2 Prvi koraci

IsPartOfSpeech

IsWordInDictionary

Učitaj tekst

LoadTextAndSymbolate

LoadTextFromFile

LoadWordList

NewPageFromTemplate

NewSpeechStyle

PerfEvent

SpremiWordPopis

SetAccessMethod

SetBooleanSetting

SetNumberSetting

SetStringSetting

SetVoice

Glasnoća govora

Provjera pravopisa

SpellMode

SimboliTekst

Simboliraj

SymbolateWords

SimboliforWord

Simbolilz oznake

TransformWord

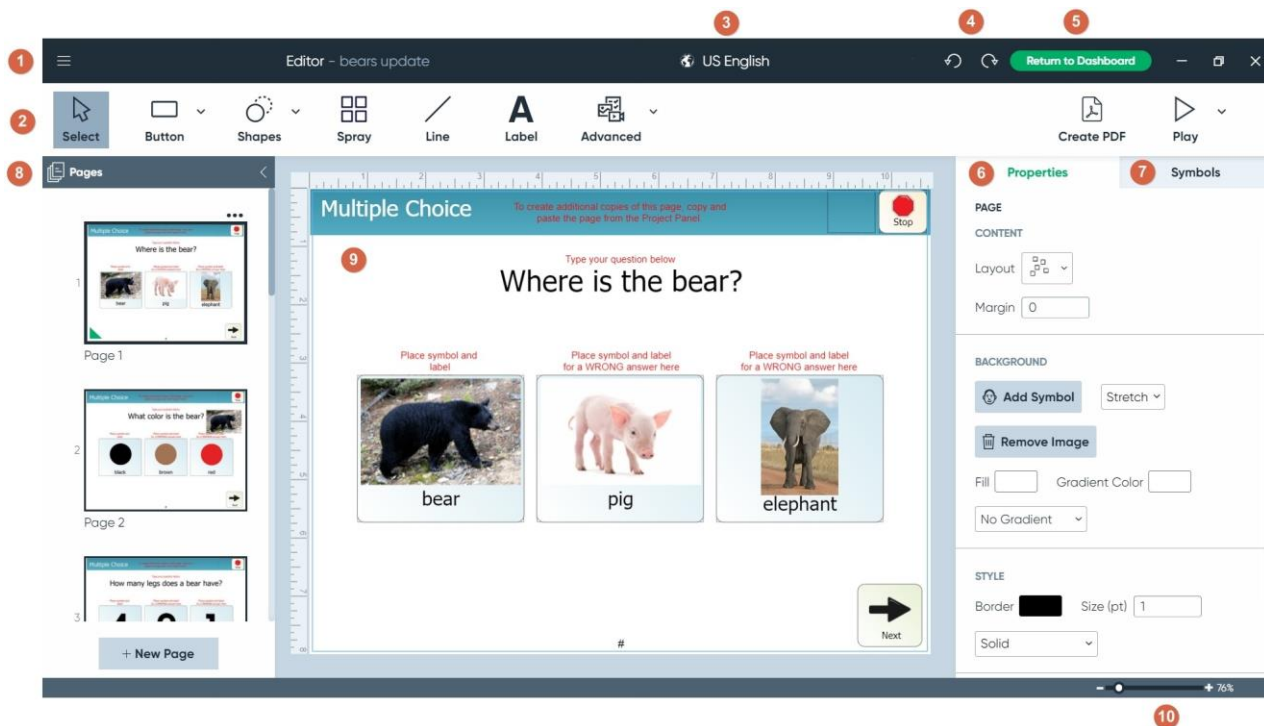
Glas

WordsFromTag

WriteTextToFile

3 Osnovni alati i elementi










3.1 Uređivač



Ime	Opis
1 Izbornik datoteka	Spremite, otvorite, uvezite, korisničke postavke, postavke i svojstva aktivnosti, pomoć i još mnogo toga.
2 Alatna traka	Sadrži alate za uređivanje i crtanje, kao i ispis i reprodukciju.
3 Jezik	Postavite softverski jezik.
4 Poništi i ponovi poništeno	Poništite i ponovite posljednju promjenu aktivnosti.
5 Povratak na nadzornu ploču	Zatvorite trenutnu aktivnost i idite na nadzornu ploču.
6 Ploča svojstava	Prikaz i uređivanje svojstava odabranih objekata.
7 Ploča sa simbolima	Potražite simbole, slike na webu ili slike prenesene u mapu Moj medijski sadržaj na myBoardmaker.com da biste dodali svoju aktivnost.
8 Ploča stranica	Prikazuje stranice u trenutnoj aktivnosti.
9 Radni prostor uređivača	Područje u kojem stvarate i uređujete stranice.
10 Kontrola zumiranja	Prilagodite prikaz radnog prostora.

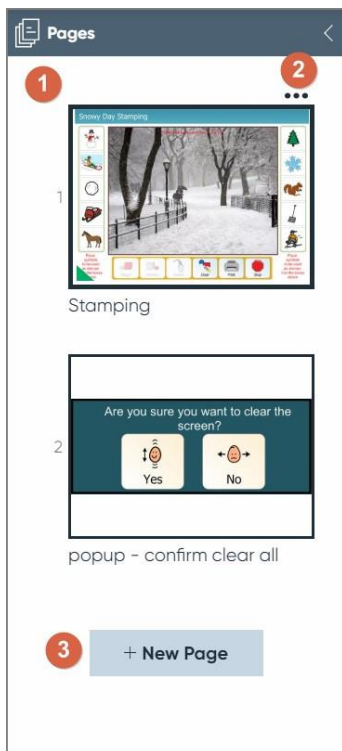
3.2 Alatna traka




Ime	Opis
1  Odaberi/brzo odaberi	Odaberite objekte na stranici ili odaberite samu stranicu.
 Gumb/polje	Stvorite gumb. Dostupne vrste gumba: Standardno, Grupiraj, Prediktor riječi, Cilj, Simbol, žarišna točka, gumb prostoručnog oblika, žarišna točka prostoručnog oblika
3  Oblik	Stvorite gumbe u različitim oblicima.
4  Raširi	Raspršite kopije odabranog objekta u rešetku.
5  Cрта	Nacrtajte vodoravnu, okomitu ili dijagonalnu crtu.
6  Naziv/oznaka	Stvorite novi tekstni natpis.
7  Napredan	Stvorite jedan od sljedećih objekata: Prozor poruke, Videozapis, Okvir grupe, Potvrdni okvir, Izborni gumb, Tekstni okvir, Kontrola kartice, Skeniranje.
8  Stvaranje PDF-a	Stvorite PDF svoje aktivnosti. PDF se zatim može ispisati.
9  Reprodukcija	Uđite u način reprodukcije da biste reproducirali aktivnost od početka ili stranice pretpregleda da biste reproducirali samo trenutnu stranicu.



3.3 Ploča stranica

Ploča Stranice prikazuje stranice u trenutnoj aktivnosti. (Pogledajte odjeljak 3.8 *Organizacija aktivnosti, stranica 23*)



	Ime	Opis
1	Stranice	Odaberite stranicu da biste je prikazali u radnom prostoru.
2	Stranica Mogućnosti	 Odaberite da biste napravili kopiju stranice, izbrisali je ili uredili zajedničke varijable.
3	Nova stranica	Dodajte novu stranicu u svoju aktivnost. Možete stvoriti praznu stranicu, kopirati stranicu iz druge aktivnosti ili kopirati stranicu iz predloška.



Odabir strelice ulijevo  da biste saželi ploču stranica. To vam daje veći prikaz stranice koja se trenutno nalazi u radnom prostoru. Da biste proširili ploču stranica, odaberite strelicu desno .

3.4 Postavke aktivnosti

Neke aktivnosti na zaslonu (interaktivne) imaju postavke aktivnosti koje kontroliraju kako aktivnost funkcionira. U mnogim ćete slučajevima prilagoditi i dodati sadržaj aktivnosti putem postavki aktivnosti, a ne uređivati stranicu. Ako ste stvorili aktivnost na zaslonu iz predloška, provjerite Postavke aktivnosti prije nego što počnete uređivati stranice.



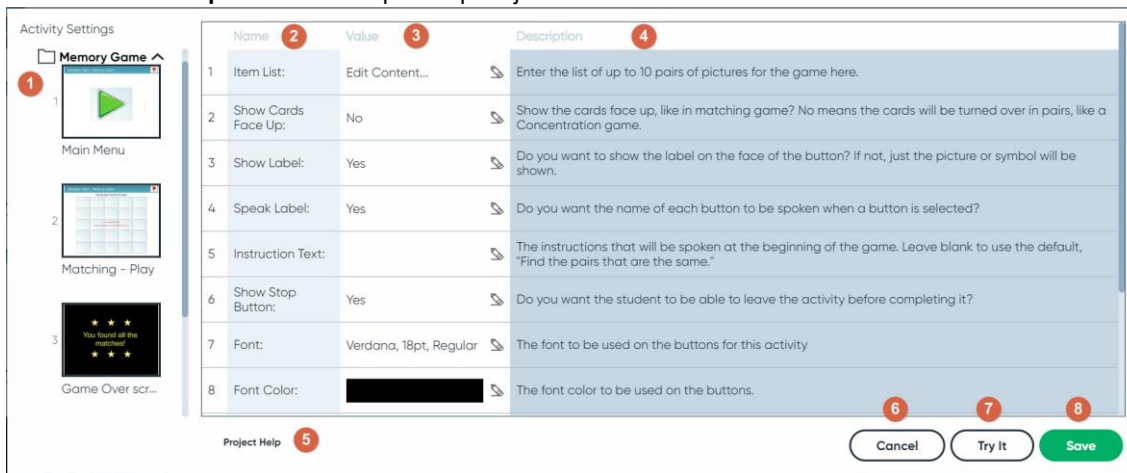
Aktivnosti koje koriste postavke aktivnosti za ključne značajke automatski će otvoriti dijaloški okvir Postavke aktivnosti kada otvorite aktivnost u uređivaču.

1. Odaberite **Izbornik datoteka > Postavke aktivnosti** da biste otvorili *dijaloški okvir* Postavke aktivnosti.
2. Za svaku postavku odaberite stupac **Vrijednost** da biste unijeli vrijednost.



Mogu postojati različite postavke za svaku stranicu, kao i na razini aktivnosti. Kliknite na svaku stranicu na ploči Aktivnost da biste vidjeli postavke stranice (ako ih ima).

- Da biste testirali postavke u načinu pretpregleda, odaberite **Isprobaj**.
- Odaberite **Spremi** da biste spremili promjene i vratili se u uređivač.



Ime	Opis
1 Ploča aktivnosti	Prikazuje aktivnost i stranice. Kliknite naziv aktivnosti pri vrhu ploče aktivnosti da biste vidjeli postavke razine aktivnosti. Odaberite stranicu da biste vidjeli postavke za tu stranicu.
2 Ime stupca	Prikazuje naziv svake postavke aktivnosti.
3 Stupac vrijednosti	Prikazuje trenutnu vrijednost za svaku postavku aktivnosti.
4 Opis stupca	Prikazuje opis svake postavke aktivnosti. Opis vam govori o tome kako se postavka koristi u aktivnosti kako biste je mogli ispravno postaviti.
5 Pomoć za aktivnost	Odaberite ovaj gumb da biste vidjeli savjete za korištenje ove aktivnosti.
6 Gumb Odustani	Odbacite promjene i vratite se uređivaču.
7 Gumb Isprobaj	Odaberite ovaj gumb da biste pretpregledali aktivnost u načinu rada za reprodukciju da biste testirali postavke aktivnosti. Kada završite s testiranjem i izađete iz načina reprodukcije, dijaloški okvir Postavke aktivnosti i dalje će biti otvoren u slučaju da trebate izvršiti bilo kakve prilagodbe.
8 Spremiti	Odaberite ovaj gumb da biste spremili promjene i vratili se u uređivač.

3.5 Postavke ploče

Mogućnosti koje se nalaze na *ploči Postavke* koriste se za prilagodbu objekata zaslona. Kada je odabran objekt (ili sama stranica), ploča *Postavke* prikazuje mogućnosti postavki dostupne za taj objekt.

i Grupe ploča svojstava razlikuju se ovisno o odabranom objektu. Uobičajena svojstva koja rade isto za nekoliko vrsta objekata opisana su u nastavku. Svojstva koja su jedinstvena za svaku vrstu objekta opisana su u sekcijama objekta.


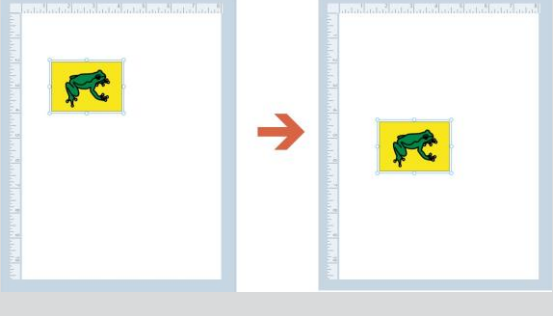
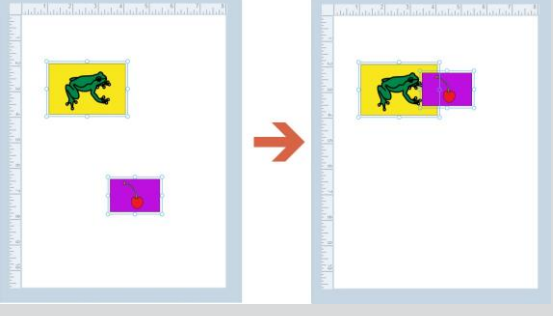

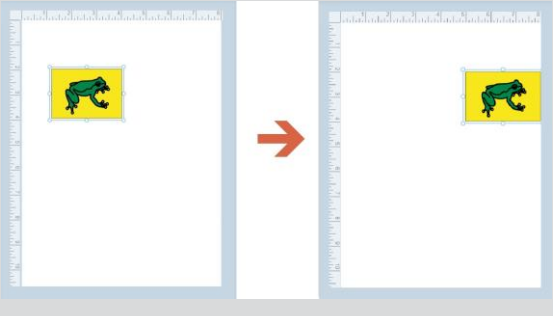
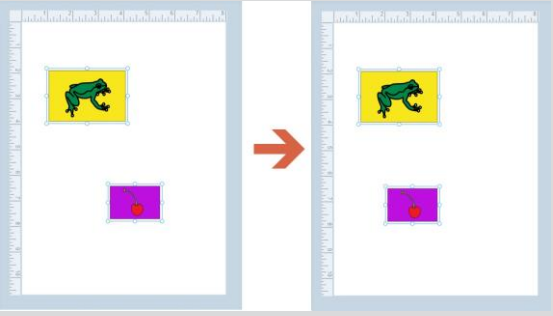

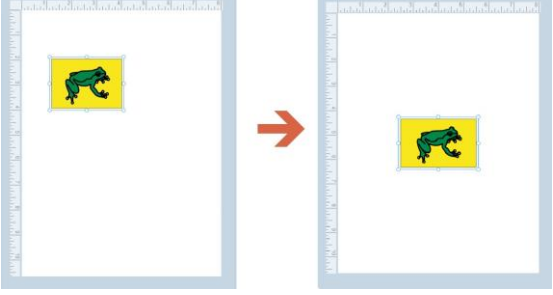
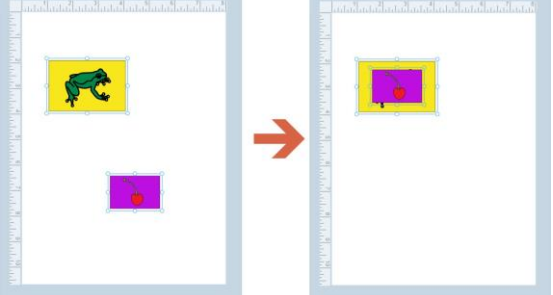

3.5.1 Poravnanje

Svojstva poravnanja usmjeravaju odabrane objekte u odnosu na dimenzije stranice ili jedni na druge. Jedan odabrani objekt usmjerava se u odnosu na dimenzije stranice. Kada je odabrano više objekata, oni se orijentiraju u odnosu na prvi odabrani objekt.



Slika 3.1 Alati za poravnanje — vrh, vodoravno središte, dno, lijevo, okomito središte, desno, sredina, poravnaj s rešetkom

Alat	Jedan objekt	Više objekata — prvi odabran žuti gumb
 Vrh		
 Vodoravno središte		
 Dno		
 Lijevo		

 <p>Okomito središte</p>		
<p>Alat</p>  <p>Desno</p>	<p>Jedan objekt</p> 	<p>Više objekata — prvi odabran žuti gumb</p> 
 <p>Središte</p>		
 <p>U rešetku*</p>		

* Rešetka stranice mora biti omogućena. Pogledajte odjeljak *16 Korisničke postavke*

3.5.2 Font

Svojstva koja se nalaze u sekciji Font koriste se za definiranje teksta na odabranom objektu.

- **Font** — Odaberite font s izbornika.
- **Veličina fonta** — Odaberite veličinu fonta.
- **Stil fonta** — Postavite trenutni tekst na podebljavanje, kursiv i/ili podcrtavanje.
- **Vodoravno poravnanje** — Lijevo poravnanje, centriranje ili desno poravnanje trenutnog teksta.
- **Okomito poravnanje** — Poravnanje gore, sredina ili dno poravnajte trenutni tekst.
- **Boja fonta** — Odaberite boju ili unesite heksadecimalnu ili RGBA vrijednost za trenutni tekst .
- **Boja isticanja fonta** — Odaberite boju ili unesite heksadecimalnu ili RGBA vrijednost za isticanje iza trenutnog teksta.



Slika 3.2 Oznaka s crnom bojom fonta i zelenom bojom isticanja

3.5.3 Tip

Upišite Svojstvo (samo gumbi)

- Odaberite vrstu gumba:
 - *Grupa* – pogledajte odjeljak 7.3 *Gumbi grupe*.
 - *Standardno* – pogledajte odjeljak 7.2 *Standardni gumbi*.
 - *Simbol* — Pogledajte odjeljak 7.4 *Gumb simbola*.
 - *Prediktor programa Word* – pogledajte odjeljak 7.5 *Gumbi za predviđanje riječi*.

3.5.4 Sadržaj



Svojstva u odjeljku Sadržaj ploče svojstava razlikuju se ovisno o trenutnoj postavci u svojstvu Izgled ako je dostupna.

Svojstva sadržaja — izgled standardnog gumba i gumba za predviđanje riječi

- **Tlocrt** — Odaberite izgled simbola i natpisa: *Oznaka na vrhu*, *Oznaka na dnu*, *Samo simbol (bez natpisa)*, *Oznaka lijevo*, *Oznaka desno*, *Samo naziv/Oznaka (bez simbola)*.

Svojstva sadržaja — odabran je prostoručni izgled obrasca

- **Izgled** — Prostoručni izgled ne primjenjuje automatsko oblikovanje. Predmeti se mogu urediti na bilo koji način.

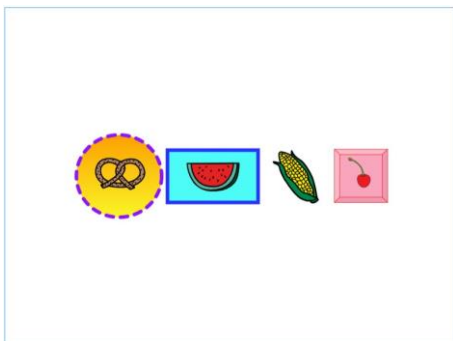


Slika 3.3 Prostoručni izgled

- **Margina** — Količina razmaka, u pikselima, za ostavljanje između objekata i ruba stranice ili objekta koji sadrži.

Svojstva sadržaja — odabran je izgled automatskog centriranja

- **Izgled** — Izgled automatskog centriranja automatski raspoređuje objekte u retke ili stupce, centrirane na stranici ili objekt koji sadrži.



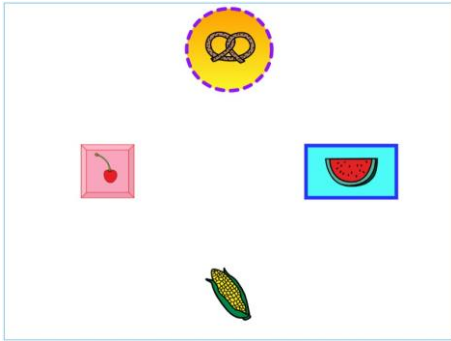
Slika 3.4 Izgled automatskog centriranja

- **Margina rešetke** — Količina razmaka, u pikselima, između objekata.
 - **Rasporedi po** — Odaberite raspoređivanje objekata u retke (vodoravno) ili stupce (okomito).
 - **Dinamičko umetanje** — **Dinamičko umetanje prikazuje pregled mjesta na koje će objekt koji vučete ići u izgledu.**
 - *Samo dizajn* — Prikaži dinamički umetak u uređivaču, ali ne u načinima pretpregleda i reprodukcije.
 - *Uvijek* — Prikažite dinamički umetak u uređivaču, načinu pretpregleda i načinu reprodukcije.
 - *Nikada* — Nikad ne pokazuj dinamički umetak.
 - **Margina** — Količina razmaka, u pikselima, za ostavljanje između objekata i ruba stranice ili objekta koji sadrži.
- Svojstva sadržaja stranice — odabran je izgled automatske rešetke**
- **Izgled** — Izgled automatske rešetke automatski raspoređuje objekte u retke ili stupce, počevši od gornjeg lijevog kuta.



Slika 3.5 Izgled automatske rešetke

- **Margina rešetke** — Količina razmaka, u pikselima, između objekata.
 - **Rasporedi po** — Odaberite raspoređivanje objekata u retke (vodoravno) ili stupce (okomito).
 - **Dinamičko umetanje** — **Dinamičko umetanje prikazuje pregled mjesta na koje će objekt koji vučete ići u izgledu.**
 - *Samo dizajn* — Prikaži dinamički umetak u uređivaču, ali ne u načinima pretpregleda i reprodukcije.
 - *Uvijek* — Prikažite dinamički umetak u uređivaču, načinu pretpregleda i načinu reprodukcije.
 - *Nikada* — Nikad ne pokazuj dinamički umetak.
 - **Margina** — Količina razmaka, u pikselima, za ostavljanje između objekata i ruba stranice ili objekta koji sadrži.
- Svojstva sadržaja — odabran je automatski kružni izgled**
- **Izgled** — Automatski kružni izgled automatski raspoređuje objekte u krug oko središta stranice ili grupnog objekta.

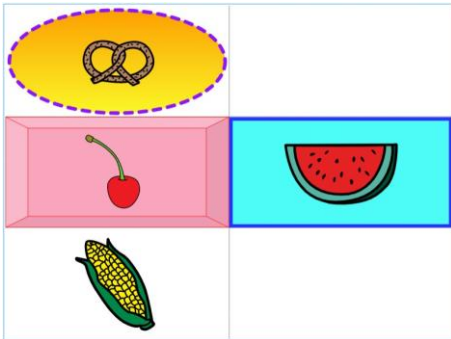


Slika 3.6 Automatski kružni izgled

- **Margina rešetke** — Količina razmaka, u pikselima, između objekata.
- **Rasporedi po** — Odaberite raspoređivanje objekata u retke (vodoravno) ili stupce (okomito).
- **Dinamičko umetanje** — **Dinamičko umetanje prikazuje pretpregled mjesta na koje će objekt koji vučete ići u izgledu stranice.**
 - *Samo dizajn* — Prikaži dinamički umetak u uređivaču, ali ne u načinima pretpregleda i reprodukcije.
 - *Uvijek* — Prikazite dinamički umetak u uređivaču, načinu pretpregleda i načinu reprodukcije.
 - *Nikada* — Nikad ne pokazuj dinamički umetak.
- **Margina** — Količina razmaka, u pikselima, za ostavljanje između objekata i ruba stranice ili objekta koji sadrži.

Svojstva sadržaja — odabran je izgled rešetke

- **Izgled** — Izgled Rešetke omogućuje stvaranje prilagođene rešetke s određenim brojem stupaca i redaka. Objekti se mogu smjestiti u bilo koju ćeliju u rešetki.



Slika 3.7 Izgled rešetke

- **Margina rešetke** — Količina razmaka, u pikselima, između objekata.
- **Stupci rešetke** — Broj stupaca u rešetki.
- **Reci rešetke** — Broj redaka u rešetki.
- **Umetni vrstu** — Odaberite kako će objekti u rešetki reagirati prilikom dodavanja novog objekta.
 - *Pomakni desno* — Kada je objekt smješten u ćeliju koja već sadrži objekt, prvi objekt pomiče jednu ćeliju udesno. Redoslijed pomicanja nastavlja se s lijeva nadesno i od vrha prema dnu.
 - *Shift Down* — Kada je objekt smješten u ćeliju koja već sadrži objekt, prvi objekt pomiče se za jednu ćeliju prema dolje. Redoslijed pomicanja nastavlja se od vrha prema dnu i s lijeva nadesno.
 - *Zamijeni* — Kada je objekt smješten u ćeliju koja već sadrži objekt, novi objekt zamjenjuje prvi objekt.
 - *Samo prazno* — Objekt se može smjestiti samo u praznu ćeliju.
 - *Zamjena* — Kada je objekt smješten u ćeliju koja već sadrži objekt, novi objekt mijenja mjesta s prvim objektom, ostavljajući sve ostale objekte u rešetki nepromijenjenima.
- **Vrsta poravnanja** — Odaberite kako će se objekt pojaviti kada se smjesti u rešetku.
 - *Središte* — Centrirajte objekt u ćeliji bez promjene veličine objekta.

- *Ispuniti* — Promijenite veličinu objekta da biste ispunili ćeliju.
- **Vidljive crte** — Odaberite kada će crte u rešetki biti vidljive.
 - *Samo dizajn* — Prikažite crte rešetke u uređivaču, ali ne u načinima pretpregleda i reprodukcije.
 - *Uvijek* — Prikažite crte rešetke u uređivaču, načinu pretpregleda i načinu reprodukcije.
 - *Nikada* — Nikad ne pokazuj crte rešetke.
- **Margina** — Količina razmaka, u pikselima, za ostavljanje između objekata stranice i ruba stranice ili objekta koji sadrži.

3.5.5 Pozadina

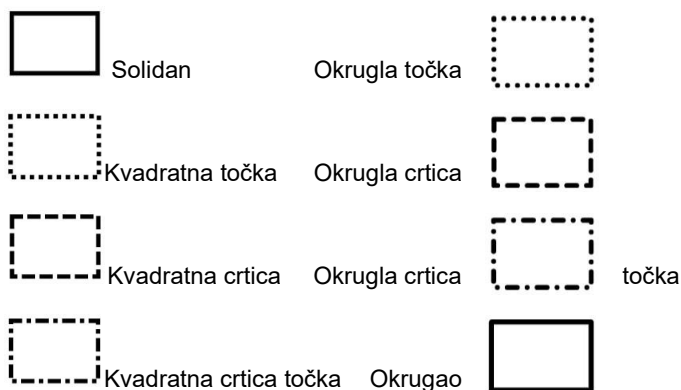
Svojstva pozadine

- **Dodaj simbol** — Odaberite simbol ili sliku koja će se prikazati kao pozadina.
- **Izgled simbola pozadine** — Odaberite kako će se simbol pojaviti u pozadini.
 - *Stvarno* — Prikažite simbol u izvornoj veličini.
 - *Rastezanje* — Rastegnite simbol tako da odgovara punim dimenzijama stranice ili objekta.
 - *Pločica* — Ponovite simbol kao pločicu kako biste ispunili pune dimenzije stranice ili objekta.
- **Ukloni sliku** — Uklonite simbol ili sliku iz pozadine.
- **Ispuna** — Odaberite boju pozadine.
- **Boja prijelaza** — Odaberite boju za gradijent pozadine.
- **Stil prijelaza** — Odaberite stil prijelaza za pozadinu.

3.5.6 Stil

- **Boja obruba** — Odaberite boju ili unesite heksadecimalnu ili RGBA vrijednost za obrub.
- **Veličina obruba** — Unesite broječanu vrijednost točke za veličinu obruba.
- **Stil obruba** — Odaberite stil obruba.

Tablica 3.1 Stilovi obruba



3.5.7 Stanje/Faza

- **Onemogućeno** — Onemogućeni objekt vidljiv je, ali se ne može odabrati u načinima pretpregleda i reprodukcije. Vizualno se može identificirati po sivom sloju boja.
- **Skriveno** — Skriveni objekt nije vidljiv niti se može odabrati u načinima pretpregleda i reprodukcije.
- **Može se odabrati** — Kada je objekt označen kao "Ne može se odabrati", izgleda vizualno normalno, ali ga nije moguće odabrati u načinima pretpregleda i reprodukcije.
- **Zaključano** — Zaključani objekt ne može se odabrati lijevim klikom u uređivaču. To štiti gumb od pomicanja ili drugog nenamjernog uređivanja. Da biste otključali i uredili zaključani objekt, desnom tipkom miša kliknite gumb u uređivaču i na izborniku odaberite Otključaj.

i Zaključani objekt ne slijedi pravila izgleda nadređenog objekta. Na primjer, ako se zaključani gumb nalazi u grupnom gumbu s izgledom koji nije prostoručni oblik, zaključani gumb ostat će u izvornom položaju kada se gumbu grupe dodaju drugi objekti.




3.5.8 Napredno

- **Naziv objekta** — Naziv objekta jedinstveno je svojstvo koje identificira objekt u programske svrhe. Softver automatski imenuje svaki objekt, ali možda će vam biti lakše promijeniti ime u nešto što možete lako identificirati.
- **Vrsta povlačenja** — Pomoću izbornika Vrsta povlačenja odaberite može li se gumb premjestiti na novo mjesto u načinima reprodukcije i pretpregleda:
 - *Nema* — Objekt se ne može pomicati.
 - *Premjesti* — Objekt se može premjestiti.
 - *Kopiraj* — Objekt stvara svoju kopiju koja se može premjestiti na novo mjesto.
- **Označeno** — Kada je omogućeno, trenutni objekt označen je kao cilj koji će prihvatiti druge objekte stranice koji se vuku ili kopiraju u njega u načinima pretpregleda i reprodukcije. Kada su onemogućeni, objekti koji se vuku ili kopiraju u njega u načinima pretpregleda i reprodukcije vratit će se na prvobitni položaj.
- **Ciljano skeniranje** — Kada koristite metode pristupa koje nisu Simple Touch, možete definirati kako se ponaša isticanje skeniranja.
 - *Skeniranje* — Istaknite cijeli gumb grupe kao jedan cilj. Objekt koji se može povući premješten u gumb Cilj nalazi se na sljedećem dostupnom mjestu kako je definirano izgledom ciljnog gumba.
 - *Skeniranje i položaj* — Pomaknite isticanje unutar gumba Cilj na određeni položaj kako je definirano izgledom gumba Cilj.
 - *Onemogućeno* — Skeniraj prijelaze isticanja preko gumba Cilj.
- **Zvučni znak** — Zvučni signal je kratka poruka koja se izgovara za identifikaciju objekta kada se pokazivač ili isticanje skeniranja pomiče preko objekta. Upišite tekstualno polje Audio Cue da biste postavili tekst zvučnog znaka.
- **Radnje** — Odaberite da biste otvorili uređivač radnji u kojem možete pregledavati, dodavati i uređivati akcije dodijeljene trenutnom objektu. Vidjeti odjeljak *14 Radnje*

3.6 Ploča sa simbolima

Pomoću ploče Simboli pronađite i dodajte simbole i slike u svoju aktivnost.



Ime	Opis
1	<p>Pretraživanje simbola Upišite tekstno polje da biste potražili simbol. Također možete pretraživati simbole po kategorijama klikom na mape.</p>
2	<p>Moji mediji Pristup slikama u odjeljku Moj medijski sadržaj na vašem myBoardmaker.com računu.</p> <p> Moj medij nije dostupan za besplatne račune zajednice. Za pristup značajku Moj medij potrebna je mrežna veza.</p>
3	<p>Web Na webu potražite slike koje odgovaraju ključnim riječima koje unesete u tekstualno polje za pretraživanje.</p> <p> Za pretraživanje weba potrebna je internetska veza.</p>
4	<p>Polje pretraživanja Upišite upit u tekstualno polje. Koristite (neobavezne) gumbе u nastavku da biste odredili u kojim dijelovima riječi treba pretraživati (Počinje s, Bilo gdje, Cijela riječ, Završava s).</p> <p> Odaberite Vrsta pretraživanja da biste odabrali Normalno, Podudara se, Uzorak ili Zvuči kao.</p> <p>Odaberite Filtre za određivanje boje ili crno-bijele te za promjenu jezika pretraživanja.</p>
5	<p>Postavke pretraživanja oznaka Odaberite mjesto na kojem želite pretraživati unutar natpisa simbola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Počinje s — Pretraži samo unutar prvog dijela naljepnice. • Bilo gdje — Pretražite unutar bilo kojeg dijela naljepnice. • Cijela riječ — Tražite samo cijelu riječ, točno onako kako ste je upisali. • Završava s — Pretraži samo unutar zadnjeg dijela naljepnice.
6	<p>Pretraživanje Rezultati pretraživanja prikazani su ovdje. Mape u ovom području možete koristiti i za traženje rezultata Simboli po kategorijama.</p>

3.7 Boardmaker 7 Uređivač softverski način rada

Boardmaker 7 Uređivački načini:

- **Nadzorna ploča** — pregledajte svoje aktivnosti i predloške.
- **Uređivač** — uredite aktivnosti dodavanjem sadržaja na stranice.
- **Reprodukcija** — gledajte svoju aktivnost onako kako će to učiniti vaši učenici. Aktivnost se reproducira s prve stranice (ne nužno stranice koja je otvorena u uređivaču).
- **Stranica pretpregleda** — reproducirajte trenutnu stranicu da biste je mogli vidjeti onako kako bi je učenik vidio.



Kada ste u načinu reprodukcije ili pretpregleda, pomoću gumba **Stop** ili tipke <Esc> na tipkovnici vratite se na Urednik.

Boardmaker 7 Editor dizajniran je za stvaranje i uređivanje aktivnosti. Učenici mogu koristiti aktivnosti Boardmakera na ekranu koje stvarate u Centru za učenike Boardmaker 7.

3.8 Organizacija aktivnosti

- **Mape** se koriste za organiziranje vaših aktivnosti. Stvaranje mapa izravno u području Moj boardmaker na nadzornoj ploči ili na myBoardmaker.com
- **Aktivnosti** su datoteke koje sadrže stranice koje se koriste zajedno. Aktivnost možete zamisliti kao knjigu koja sadrži stranice.
- **Stranice** su poput stranica knjige - sadrže sadržaj koji će korisnici čitati (ili komunicirati s njim). Ovaj se sadržaj sastoji od objekata kao što su gumbi, prozori poruka, simboli itd.

3.8.1 Stvaranje mape i dodavanje aktivnosti

1. Otvorite odjeljak **Moj boardmaker** na nadzornoj ploči.
2. Odaberite **Nova mapa**.

3. Upišite naziv nove mape.
4. Odaberite **Stvori**.
5. Kliknite i povucite aktivnosti u mapu.



Prilikom spremanja novostvorene aktivnosti možete odabrati odredišnu mapu.

3.8.2 Preimenovanje aktivnosti

1. Otvorite odjeljak **Moj boardmaker** na nadzornoj ploči.
2. Postavite pokazivač iznad aktivnosti koju želite preimenovati.
3. Odaberite ikonu s tri točke.
4. Odaberite **Preimenuj**.
5. Upišite novi naziv.
6. Odaberite **Preimenuj**.

3.8.3 Preimenovanje stranice

1. Otvorite aktivnost u uređivaču.
2. Na ploči Stranice na lijevoj strani zaslona kliknite naziv stranice.
3. Pomoću tipki tipkovnice izbrišite postojeći naziv stranice i upišite novi naziv.
4. Kliknite bilo gdje izvan teksta naziva stranice da biste spremili promjene.


4 Predložci


Predložci pružaju okvir za stvaranje vlastitih aktivnosti. Predložci su dizajnirani za brzo i jednostavno popunjavanje vlastitim sadržajem. Neki predložci imaju i oglednu verziju, unaprijed ispunjenu sadržajem koji možete odmah koristiti ili urediti kako bi odgovarao vašim potrebama.

Kada stvorite novu aktivnost ili stranicu na temelju predložka, stranice predložka kopiraju se u vašu novu aktivnost/stranicu, a zatim možete prilagoditi sadržaj kako god želite.

Predložci su dostupni za sljedeće vrste aktivnosti:

- **Umjetnost i kreativnost** - Razvijte kreativnost i umjetničko izražavanje.
- **Knjige i prezentacije** - Razvijte vještine čitanja i predstavite nove informacije.
- **Kalendari** - Pregledajte nadolazeće događaje i razvijte matematičke i vremenske vještine.
- **Rutine u učionici** - Predložci za svakodnevno pohađanje i prijavu učenika.
- **Predložci za uređaje** – izradite predložke za širok raspon digitaliziranih komunikacijskih uređaja.
- **Istraživanje** – istražite nove informacije, slike i simbole pomoću aktivnosti bez pogrešaka.
- **Kartice** - Izgradite i proširite vokabular.
- **Igre** - Pojačajte koncepte i znanje u zabavnim i zanimljivim formatima.
- **Grafički organizatori** – stvorite cikluse, karte popisa, ploče scenarija, drveće i webove da biste vizualno prikazali odnose.
- **Označavanje** - Označite dijelove cjeline.
- **Uparivanje** – spajanje riječi sa srodnim slikama ili stavkama.
- **Matematika** - Izgradite matematičke vještine u područjima kao što su brojanje, obrasci, novac i grafikoni.
- **Pitanje i odgovor** - Ojačati i procijeniti znanje u određenom području.
- **Sekvencioniranje** - Redoslijed stavki ispravnim redoslijedom.
- **Sortiranje** – sortiranje stavki u dvije, tri ili četiri grupe.
- **Vizualni rasporedi** – uvedite i pregledajte dnevne događaje i planirane prijelaze.
- **Učenje riječi** - Razvijte znanje o slovima i njihovim odgovarajućim zvukovima te razumijevanje kako skupine slova i zvukova stvaraju riječi.
- **Pisanje** - Razvijte početne kompozicijske i sintaksne vještine.

 Mnogi interaktivni predložci na zaslonu također mogu pratiti izvedbu učenika i izvijestiti o rezultatima kada aktivnosti koriste učenici povezani s myBoardmaker.com pretplatničkim računom.


Ovi predložci omogućeni za performanse označeni su ikonom  . Da biste koristili značajku praćenja izvedbe, aktivnost se mora dodijeliti učeniku, a zatim je učenik reproducira .

4.1 Stvaranje nove aktivnosti

1. Na nadzornoj ploči odaberite **Novo....** . Otvorit će se *prozor* Nova aktivnost.
2. Odaberite kategoriju predložka na lijevoj strani zaslona da biste vidjeli dostupne predložke te vrste. U odjeljku Aktivnosti za van odaberite **Ispisivo**, a zatim **Aktivnosti koja treba ići**.

Ako je primjenjivo, odaberite temu i podtemu da biste suzili pretraživanje.

3. Odaberite predložak.

 Neobavezno: odaberite **gumb Favorit** pri dnu zaslona da biste odabrani predložak dodali u kategoriju Favoriti. U bilo kojem trenutku idite u kategoriju **Favoriti** da biste brzo ponovno pronašli omiljene predložke.

4. Odaberite **Stvori (koristite prazan predložak)** ili Stvori iz uzorka (koristite unaprijed popunjeni uzorak predložka) da biste stvorili aktivnost. Stranice uključene u predložak dodaju se aktivnosti i pojavit će se na ploči *Stranice*.



Započnite s prilagodbom i dodavanjem sadržaja u novu aktivnost temeljenu na predložku pomoću postavki aktivnosti i/ili uređivanja na mjestu. Pogledajte odjeljke *3.4 Postavke aktivnosti* i *7.1 Dodavanje simbola gumbu*.

4.2 Stvaranje nove stranice iz predloška

Odaberite određenu stranicu iz predloška koju želite dodati svojoj aktivnosti.

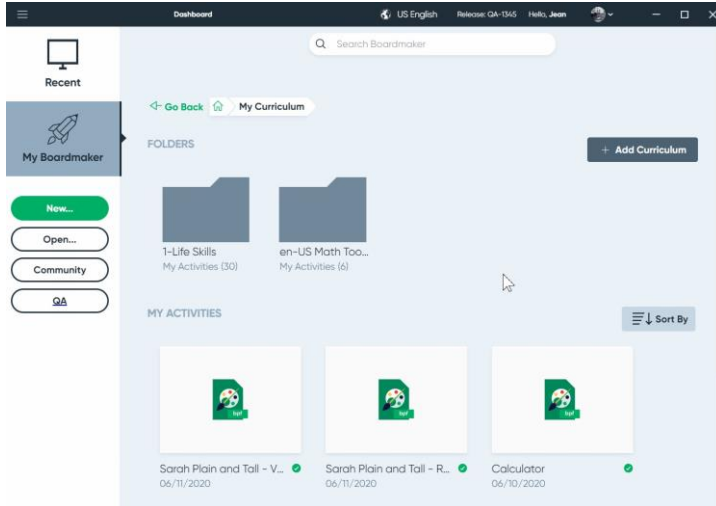
1. Otvorite aktivnost u uređivaču.
2. Na ploči *Stranice* odaberite **+ Nova stranica**.
3. Na plutajućoj alatnoj traci odaberite **Nova stranica iz predloška**.
4. Odaberite predložak s popisa predložaka.
5. Odaberite **Odaberi**.
6. Odaberite stranicu iz predloška koju želite kopirati u svoju aktivnost.
7. Odaberite **Odaberi**.

4.3 Moj kurikulum



Kompletni skupovi kurikuluma trenutno su dostupni na engleskom jeziku - SAD i engleski - Ujedinjeno Kraljevstvo

Mapa Moj kurikulum mjesto je na kojem ćete pronaći naš nastavni plan i program koji su osmislili stručnjaci: Aktivnosti za van i prvu osnovnu knjigu za komunikaciju . Kada dodate aktivnosti u Moj kurikulum, aktivnosti se preuzimaju tako da budu dostupne u Boardmaker 7 Editoru za uređivanje, ispis ili reprodukciju, čak i bez internetske veze.



Dodaj aktivnosti u moj kurikulum

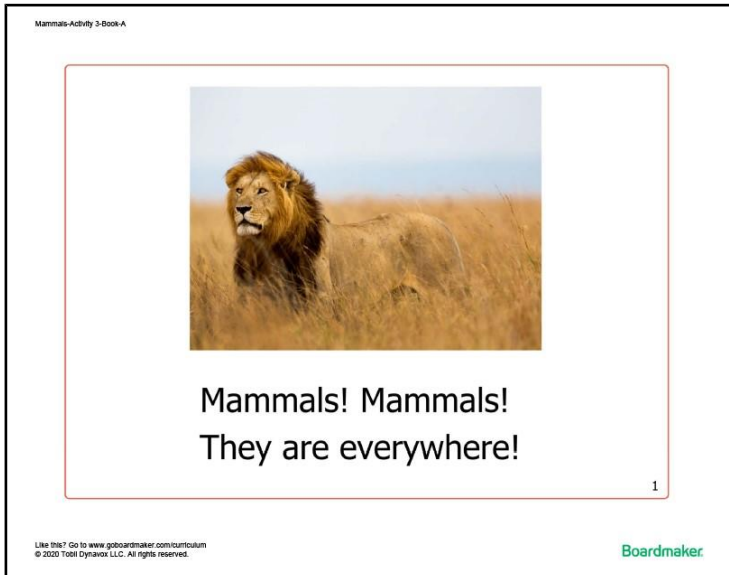
1. Na nadzornoj ploči odaberite **Moj boardmaker**.
2. Odaberite **Moj kurikulum**.



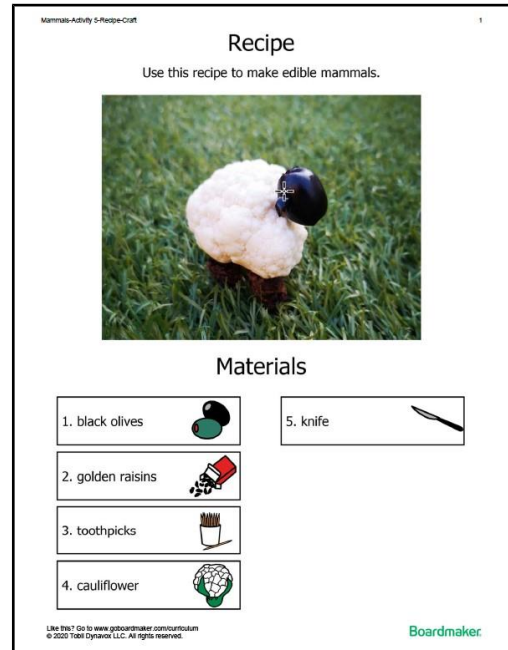
3. Odaberite **Dodaj kurikulum**.
4. Odaberite nastavni **plan i program**.
5. Krećite se kroz mape dok ne pronađete aktivnosti koje želite dodati u Moj kurikulum.
6. Odaberite **Dodaj jedinicu u moj kurikulum** da biste dodali sve aktivnosti sadržane u trenutnoj mapi. Određene mape omogućuju vam odabir određene aktivnosti i njezino pojedinačno dodavanje.
7. Pronađite drugu mapu da biste nastavili dodavati u moj kurikulum ili odaberite **Zatvori** da biste završili.

4.3.1 Aktivnosti za van

Aktivnosti za van pružaju kurikulum specifičan za temu za učenike s teškoćama u razvoju, uključujući one kojima je AAC potreban da bi bili uspješni. Usmjeren je na najčešće teme životnih vještina, znanosti i društvenih studija s ciljem pomaganja učenicima u izgradnji znanja i vokabulara. Pomoću vodiča za učitelje i aktivnosti temeljenih na jedinicama možete pružiti diferencirane upute o zajedničkoj temi zahvaljujući razinama koje pružamo. Najbolje od svega, Aktivnosti za van dizajnirane su za uređivanje, tako da ih možete jednostavno prilagoditi pomoću Boardmaker 7 Editora.



Aktivnosti za van primjer

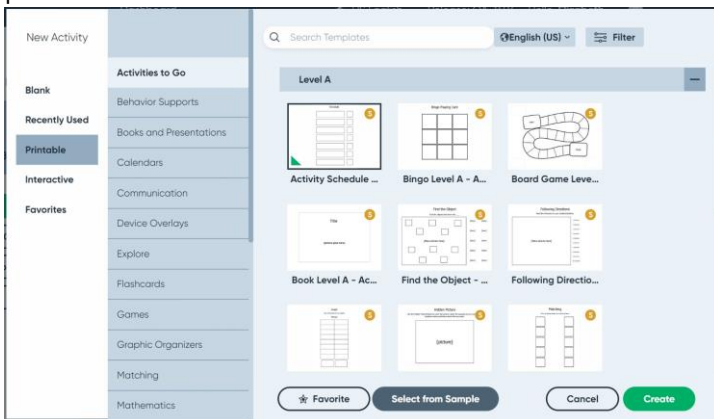


Aktivnosti za van primjer

Svaka jedinica aktivnosti za van uključuje sljedeće:

- Vodič za učitelje koji objašnjava veliku ideju, identificira ciljani vokabular i pruža ideje za poboljšanje uputa i podršku komunikaciji.
- Zanimljive aktivnosti ispisa primjerene razini, kao što su igre, komunikacijske ploče, aktivnosti pisanja, kvizovi i još mnogo toga.

Aktivnosti koje treba slijediti u mapi Moj kurikulum dovršene su i spremne za upotrebu. Možete ih preuzeti i ispisati takve kakve jesu ili ih prvo urediti. Predložci aktivnosti za van dostupni su u pregledniku Predložak, pa ih možete koristiti kao model za vlastite aktivnosti. Samo slijedite korake u odjeljku 4.1 *Stvorite novu aktivnost* da biste stvorili novu aktivnost iz predložka Aktivnosti-toGo.



Slika 4.1 Predložci aktivnosti za van

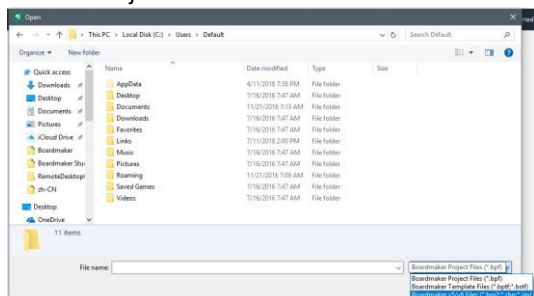
4.3.2 Osnovna prva komunikacijska knjiga

Osnovna prva komunikacijska knjiga je kartična komunikacijska knjiga za ispis koja odražava vokabular u aplikaciji Snap Core First. Uključuje osnovnu stranicu, Popise riječi, QuickFires, tipkovnicu i teme. Dostupan je u veličinama mreže 6x6 i 7x9. Upute za sastavljanje knjige mogu se naći na prvoj stranici datoteke.

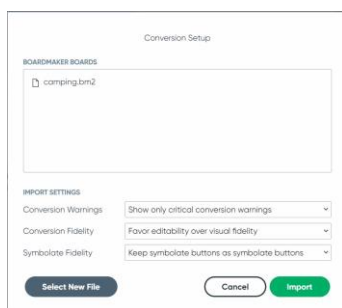
5 Otvaranje Boardmaker v5 i v6 datoteka

Možete uvesti ploče, pakete ploča i .zip datoteke koje su stvorene u Boardmakeru verzije 5 i novije. Nakon uvoza te su vam datoteke dostupne za uređivanje, ispis i reprodukciju.

1. Odaberite **Otvori ...** na zaslону nadzorne ploče.
2. U prozoru preglednika datoteka koji će se otvoriti odaberite padajući izbornik vrste datoteke i odaberite vrstu datoteke koju tražite.



3. Idite do direktorija koji sadrži željenu datoteku.
4. Odaberite .bm2 , .bzip ili .zip datoteku koju želite uvesti.
5. Odaberite **Otvori**.
Otvorit će se *dijaloški okvir* Postavljanje pretvorbe Boardmakera.



Odaberite **Odaberi novu datoteku** da biste se vratili u mapu datoteka, a zatim odaberite drugu datoteku.

6. (Neobavezno) Na padajućim popisima odaberite Upozorenja o pretvorbi, Vjernost pretvorbe i Provjeri vjernost.
7. Odaberite **Uvoz**. Aktivnost se sprema kao nova datoteka aktivnosti Boardmaker 7 Editor i otvara se u uređivaču.

5 Otvori Boardmaker v5 i v6 datoteke



Ako ste u dijaloškom okviru Postavljanje pretvorbe odabrali **Prikaži sva upozorenja o konverzijama**, otvorit će se dijaloški okvir Upozorenja o pretvorbi u kojem se navodi da su datoteke uspješno pretvorene i navode sve nedosljednosti u postupku pretvorbe. Odaberite **U redu** da biste zatvorili dijaloški okvir Upozorenje o pretvorbi.

Neke naslijeđene akcije nisu podržane u uređivaču Boardmaker 7 :

- Način pristupa
- Odustani od govora
- Hibernacija
- Infracrvene radnje
- Zaključana ploča
- Smanjiti glasnoću
- Pojačati glasnoću
- Pauzirati Govor
- Pretpregled teksta
- Pretpregled pojačavanja glasnoće
- Pretpregled smanjivanja glasnoće
- Brzi zapis
- Čitanje varijabli
- Čitanje s isticanjem (oboje)
- Uključivanje/isključivanje odmora
- Ponovno pokretanje
- Skeniraj sljedeće
- Slijed skeniranja
- Postaviti svjetlinu
- Postavi naziv
- Zatvaranje
- Govorna datoteka
- Štoperica
- Svi gumbi sadrže tekst
- Timer
- Koristi glasne postavke
- Koristi meke postavke
- Glas 1
- Glas 2
- Glas 3
- Glas 4
- Pisanje teksta u datoteku
- Napiši varijable

6 Crtanje i raspoređivanje objekata stranice

Nacrtajte objekt:

1. Odaberite alat za objekt koji želite nacrtati. Pogledajte odjeljak 3.2 *Alatna traka* da biste saznali više o alatima za objekte na alatnoj traci.
2. Premjestite pokazivač u radni prostor u koji želite smjestiti objekt.
3. Kliknite i povucite dijagonalno. (Da biste nacrtali savršeno kvadratni objekt, držite pritisnutu tipku **Tipka Shift** tijekom povlačenja.)

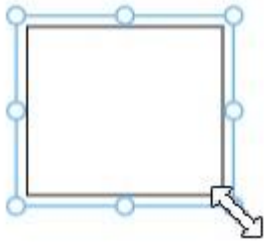


Objekt na stranicu možete dodati i tako da kliknete na alat, zatim povučete na stranicu ili odaberete alat, a zatim kliknete na stranicu.

Da biste promijenili

veličinu objekta:

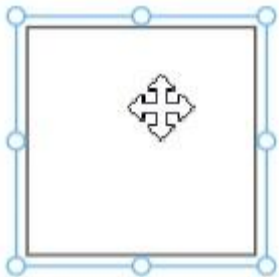
- a. Odaberite objekt.
- b. Pomaknite pokazivač preko jednog od krugova koji se pojavljuju na rubu ili kutu objekta (pojavit će se dvostruka strelica).



- c. Pritisnite i vucite dok objekt ne dobije željenu veličinu.

Da biste premjestili objekt:

- a. Odaberite objekt.
- b. Povucite ga na bilo koje mjesto u radnom prostoru.



4. Pomoću ploče Svojstva prilagodite izgled, programiranje i ponašanje objekta. Mogućnosti na ploči Svojstva razlikuju se ovisno o vrsti objekta koji ste nacrtali. Informacije o ploči svojstava potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

6.1 Svojstva stranice

Sama stranica je objekt s vlastitim svojstvima. Eksperimentirajte s različitim izgledima, bojama i pozadinama kako biste napravili privlačne aktivnosti!



Za informacije o svojstvima stranice, pogledajte odjeljak 3.5 *Postavke ploče*.

6.2 Stvaranje rešetke objekata



Pomoću alata Sprej  možete stvoriti rešetku identičnih objekata.

1. Na **alatnoj traci odaberite** alat za prskanje.
2. Postavite pokazivač iznad objekta koji želite replicirati.
3. Kliknite i povucite da biste stvorili crtu ili rešetku identičnih objekata.
4. Otpustite odabir kada ste stvorili željeni broj objekata.



Ako ste izvornom objektu dodijelili svojstva (simbol, stil, radnje itd.), Oni će se kopirati na ostale objekte u rešetki.

6.3 Dodatni alati za uređivanje

Izbornik desnog klika sadrži mnoštvo alata koji će vam pomoći da precizno podesite objekte na stranici.



Mogućnosti izbornika desnom tipkom miša razlikuju se ovisno o odabranom objektu.

Stavke izbornika desnom tipkom miša

- **Alati** — alati za odabir, prskanje, redosljed skeniranja i prikaz stranice:
 - *Alat za odabir* — —
 - *Alat za brzi odabir* — —
 - *Pravokutni sprej* — Raspršite kopije odabranih objekata u pravokutnom rasporedu rešetke.
 - *Kružni sprej* — Raspršite kopije odabranih objekata u kružnom rasporedu.
 - *Alat za redosljed skeniranja* — Pomoću alata za redosljed skeniranja definirajte redosljed skeniranja objekata. Dodatne informacije potražite u odjeljku 11.7 *Redosljed skeniranja*.
 - *Stvarna veličina* — Promijenite zumiranje da biste vidjeli stranicu u stvarnim dimenzijama. —
 - *Prilagodi zaslону* — Promijenite zumiranje tako da stane na cijelu stranicu unutar prozora.
- **Uređivanje akcija** — Uredite akcije za trenutno odabrani objekt. Dodatne informacije potražite u odjeljku 14 *Radnje*
- **Odabir sadržaja** — Odaberite sadržaj trenutno odabranog objekta.
- **Očisti sadržaj** — **Očistite sav sadržaj iz trenutno odabranog objekta.**
- **Odaberi nadređeno** — Odaberite nadređeni objekt trenutno odabranog objekta.
- **Poništi** — Poništi posljednje uređivanje.
- **Ponovi poništeno** — ponovite poništeno uređivanje koje je poništeno.
- **Izbriši** — Uklonite odabrani objekt.
- **Izreži** — Uklonite odabrani objekt i pohranite ga u međuspremnik da biste ga zalijepili negdje drugdje.
- **Kopiraj** — Kopirajte odabrani objekt u međuspremnik.
- **Lijepljenje** — Zalijepite izrezani ili kopirani objekt iz međuspremnika.
- **Kopiraj stil** — Kopiranje vrijednosti oblika, boje i obruba
- **Zalijepi stil** — Primijenite kopirane vrijednosti stila na odabrani objekt.
- **Premjesti u prvi plan** — Postavite odabrani objekt ispred objekata koji se preklapaju.
- **Pošalji u pozadinu** — Pošaljite odabrani objekt iza svih preklapajućih objekata.
- **Brava** — Zaključajte odabrani objekt kako biste ga zaštitili od slučajnih uređivanja.
- **Poravnati** — Da biste saznali više o poravnanju, pogledajte odjeljak
- **Središte** — Centriraj objekt:
 - *Vodoravno* — centrirajte objekt na vodoravnoj osi.
 - *Okomito* — centrirajte objekt na okomitoj osi.
 - *Obje* — centrirajte objekt i na okomitoj i na vodoravnoj osi.
- **Veličina** — Promjena veličine objekta:
 - *Puna širina* — Promijenite veličinu objekta na maksimalnu moguću širinu na stranici.

- *Puna visina* — Promijenite veličinu objekta na maksimalnu moguću visinu na stranici.
- *Puna veličina* — Promijenite veličinu objekta na maksimalnu moguću visinu i širinu na stranici.
- *U rešetku* — Promijenite veličinu objekta tako da stane unutar rešetke.

7 Gumbi/polja



Odaberite strelicu pokraj alata Gumb  da biste stvorili neku od sljedećih vrsta gumba:

- **Standardni gumb** — to su osnovni sastavni blokovi koji mogu sadržavati simbol, oznaku i akcije.
- **Gumb grupe** — može sadržavati više simbola ili drugih objekata.
- **Gumb Prediktor riječi** — dok korisnik upisuje u prozor poruke, gumb Word Predictor predviđa korisnikov izbor riječi.
- **Ciljni gumb** — gumb grupe koji je unaprijed konfiguriran kao odredište za gumb koji se može povući.
- **Gumb simbola** — riječi na gumbu Simbol automatski se dodaje simbol. Tekst gumba simbola unosi se u načinu uređivanja i samo je za čitanje u načinima reprodukcije i pretpregleda.



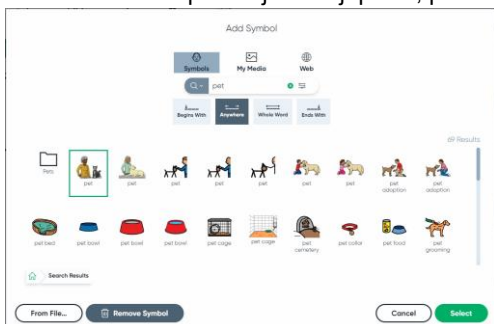
Za tekst sa simbolom koji se može uređivati u načinima reprodukcije i pretpregleda koristi simbolirani prozor poruke.

- **Žarišna točka** — nevidljivi gumb koji se obično postavlja preko slika ili određenih regija kako bi bile interaktivne.
- **Gumb Prostoručni oblik** — nacrtajte gumb bilo kojeg oblika.
- **Prostoručna žarišna točka** – nacrtajte žarišnu točku bilo kojeg oblika.

7.1 Dodavanje simbola gumbu

Samo upišite naljepnicu i odaberite simbol – to je tako jednostavno!

1. Nacrtajte standardni ili prostoručni gumb u radnom prostoru.
2. Dok je gumb odabran, upišite željenu naljepnicu. Oznaka se pojavljuje na gumbu.
3. Kada završite s upisivanjem naljepnice, pritisnite tipku **Enter** na tipkovnici. Otvorit će se *prozor* Dodaj simbol.



Prikazuju se simboli koji se podudaraju s unesenim tekstom natpisa.

4. Odaberite željeni simbol.
5. Odaberite **Odaberi**. Simbol i natpis pojavljuju se na gumbu.

7.2 Standardne tipke/gumbi

Standardni gumbi najčešće su korišteni objekti u Boardmakeru. Svaki standardni gumb može sadržavati smartsym (simbol i naljepnicu) i može se opsežno prilagoditi u smislu izgleda i funkcije pomoću ploče svojstava i akcija.

7.2.1 Standardna svojstva gumba

- **Uredi simbol** — Vidi odjeljak 8.4 *Uređivanje simbola*.
- **Uređivanje teksta** — Vidi odjeljak 13 *Uređivač obogaćenog teksta*.

Informacije o ostalim svojstvima standardnog gumba potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

7.3 Grupni gumbi

Grupni gumb je gumb u koji možete smjestiti druge objekte - djeluje kao spremnik za druge objekte. Možete postaviti više simbola (SmartSyms) u grupni gumb, dodati oznaku (ili oznake) i rasporediti objekte u grupni na bilo koji način.



Slika 7.1 Grupni gumb (raspored rešetke) s dva gumba, oznakom i SmartSymom.

Kada su objekti smješteni u grupni gumb, zadržavaju svoja izvorna svojstva, tako da se svaki objekt u grupnom gumbu može promijeniti ili premjestiti (ili programirati) pojedinačno bez utjecaja na svojstva njegovog "roditelja" - gumba grupe.

Grupni gumbi mogu se koristiti i za stvaranje grupa za skeniranje i mogu se označiti kao "ciljevi" kako bi se u njih mogli povući drugi objekti. Pogledajte odjeljak 3.5 *Postavke ploče*

7.3.1 Gumb Stvori grupu

1. Odaberite strelicu pokraj alata Gumb na alatnoj traci.



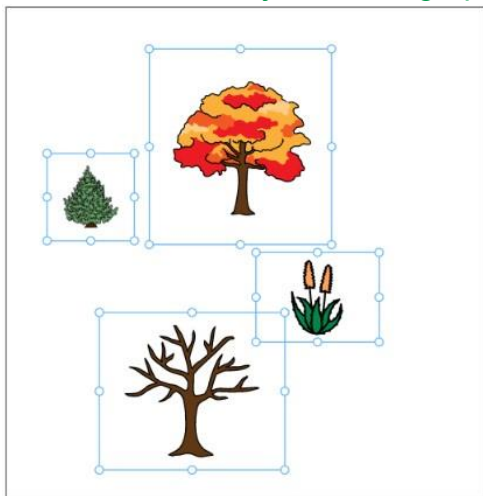
2. Odaberite **Grupiraj**.

3. Nacrtajte grupni gumb bilo gdje na stranici. Pogledajte sekciju 6 *Crtanje i raspoređivanje objekata stranice*.



Također možete koristiti izbornik Tip na ploči Svojstva gumba za pretvaranje postojećeg standardnog, simboličkog ili gumba prediktora riječi u grupni gumb.

7.3.2 Dodavanje simbola grupnom gumbu



Slika 7.2 Grupni gumb - odabrano više simbola

1. Potražite simbol. Pogledajte odjeljak 8.1 *Traženje simbola*.
2. Povucite simbol s *ploče Simboli i ispustite ga na gumb grupe*.
3. Ponovite korake 1 i 2 da biste grupnom gumbu dodali još simbola. (Možete dodati koliko god simbola želite.)



Kada dodate simbol gumbu koji već sadrži jedan ili više simbola, bit ćete upitani želite li dodati ili zamijeniti postojeće simbole. Odaberite nešto od sljedećeg:

- **Dodajte u** ako želite zadržati postojeće simbole i dodati novi simbol.
- **Zamijenite** ako postojeće simbole želite zamijeniti novim simbolom.
- **Odustanite** da biste ostavili gumb kakav jest, bez dodavanja novog simbola.

7.3.3 Dodavanje natpisa gumbu grupe

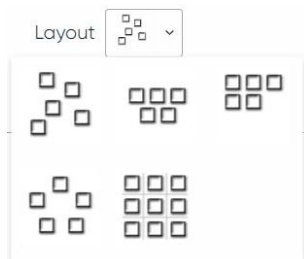
1. Nacrtajte natpis u gumbu grupe. Pogledajte sekciju 6 *Crtanje i raspoređivanje objekata stranice*.
2. Unesite i oblikujte tekst natpisa. Pogledajte odjeljak 9 *Oznaka/Naziv*.

7.3.4 Promjena veličine i premještanje objekata u gumb grupe

Objekte unutar Grupnog gumba možete ručno premjestiti i promijeniti im veličinu na isti način kao što biste to učinili da se nalaze na stranici. Da biste istovremeno promijenili veličinu više objekata, držite tipku **Ctrl** i kliknite svaki objekt koji želite odabrati. Kada odaberete željene objekte, promijenite veličinu bilo kojeg odabranog objekta da biste im promijenili veličinu.



Zadani (prostoručni) izgled daje vam potpunu kontrolu za ručnu veličinu i smještanje objekata u gumbu Grupiraj kako god želite. Pomoću padajućeg izbornika Izgled u gumbu Grupiraj svojstva automatski organizirajte sadržaj grupnog gumba na različite načine. Pogledajte odjeljak 3.5.4. *Sadržaj*.



Slika 7.3 Padajući izbornik Izgled grupnog gumba

7.3.5 Svojstva grupnog gumba

Informacije o svojstvima grupnog gumba potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

7.4 Gumb simbola

Dok upisujete gumb simbola, simbol riječi koje upišete pojavljuje se automatski. Tekst u gumbima Simbola postavljen je u uređivaču i ne može se uređivati u načinu reprodukcije.



Ako želite dodati simbol tekstu koji se može uređivati u načinu reprodukcije, stvorite prozor poruke i postavite Simbolički način rada na Uključeno.

7.4.1 Crtanje simboličkog gumba

1. Na alatnoj traci odaberite padajući izbornik Gumb.
2. Odaberite **.Simboliraj**.
3. Nacrtajte gumb Simbol bilo gdje na stranici. Pogledajte sekciju 6 *Crtanje i raspoređivanje objekata stranice*.

4. Odaberite gumb Simboliraj.
5. Pomoću kontrola na ploči Svojstva gumba prilagodite gumb Simboliraj .

7.4.2 Simboliraj svojstva gumba

Svojstva sadržaja

- **Margina** — Količina prostora u pikselima za ostavljanje između teksta/simbola i ruba gumba.
- **Simboliziraj** — Odaberite vrste riječi koje će simbolizirati.
 - *Sve* — Simbolizirajte sve riječi koje imaju simbole.
 - *Imenice* — Simboliziraju samo imenice.
 - *Glagoli* — Simboliziraju samo glagole.
 - *Pridjevi* — Simboliziraju samo pridjeve.
 - *Riječi sadržaja* — Simbolizirajte samo riječi sadržaja. Riječi sadržaja uključuju imenice, glagole, pridjeve i neke uobičajene priloge kao što su "brzo" i "polako".
 - *Riječi na popisu* — Riječi s popisa riječi koje ste odabrali simboliziraju se (pogledajte **svojstvo Popis riječi**).
 - *Riječi koje nisu na popisu* — Simbolizirajte sve riječi koje imaju simbole osim riječi s popisa riječi (pogledajte **Svojstvo Popis riječi**).
 - *Riječi koje nisu uobičajene* — Simbolizirajte samo riječi koje nisu na popisu uobičajenih riječi. Pogledajte **Dodatak B Uobičajene riječi**.
- **Mjesto simbola** — Odaberite mjesto na kojem se simbol prikazuje u odnosu na riječ s kojom je uparen.
- **Visina simbola** — Unesite cijeli broj između 10 i 100 da biste postavili visinu simbola u pikselima.
- **Sve iste širine** — Kada je omogućeno, simboli se prikazuju u jednolikoj širini, tako da riječi imaju jednak razmak od drugih riječi.
- **Popis riječi** — Ova je mogućnost dostupna samo kada je svojstvo Simbol postavljeno *na Riječi na popisu* ili *Riječi koje nisu na popisu*. Odaberite gumb Popis riječi da biste ručno dodali riječi ili prenijeli popis riječi iz datoteke.

Informacije o svojstvima gumba Poravnanje, Vrsta, Font, Pozadina, Stil, Stanje i Napredni simbol potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

7.4.3 Promjena simboličkog simbola

Boardmaker 7 Editor koristi unaprijed definirana uparivanja riječi/simbola. Ponekad prvi simbol koji se pojavi možda nije prikladan za kontekst u kojem se simbol koristi. Možete promijeniti simbol za tu instancu uparivanja riječi i simbola.

1. Desnom tipkom miša kliknite simbol (ne riječ) koji želite promijeniti. Otvorit će se *dijaloški okvir* Dodavanje simbola.
2. Odaberite simbol koji želite koristiti.
3. Odaberite **Odaberi**. Simbol te instance riječi zamjenjuje se simbolom koji ste odabrali.

7.5 Gumbi prediktori riječi

Predviđanje riječi može biti vrlo korisno u pomaganju korisnicima u procesu pisanja. Boardmaker 7 Editor koristi predviđanje prirodnog jezika, koje ispituje prethodne dvije riječi unesene u prozor poruke, a zatim predviđa sljedeću riječ na temelju riječi koje bi obično slijedile dvije riječi koje je korisnik unio.

Dok korisnik sastavlja poruku u prozoru poruke, značajka predviđanja riječi predviđa korisnikov izbor riječi i prikazuje različite mogućnosti u gumbima prediktora riječi. Korisnik tada može odabrati gumb prediktora riječi, a riječ na gumbu odmah se šalje u prozor poruke.

Značajka predviđanja riječi štedi vrijeme i trud oslobađajući korisnika od potrebe za upisivanjem svakog slova svake riječi u prozor poruke.

7.5.1 Gumb Za predviđanje riječi

Obično se gumbi za predviđanje riječi koriste u retku od četiri ili pet, koji se nalazi neposredno iznad, ispod ili sa strane prozora poruke. Prvo stvorite početni gumb prediktora riječi i definirajte njegova svojstva. Zatim napravite koliko god kopija gumba želite - kopije će imati isti izgled i svojstva kao i prvi gumb.

1. Odaberite strelicu desno od alata Gumb na alatnoj traci.
2. Odaberite **Prediktor riječi**.
3. Pomaknite pokazivač u područje ispod ili pored prozora poruke gdje želite smjestiti prvi gumb. (Ne morate biti precizni - gumb možete pomaknuti kasnije.)
4. Držite pritisnutu tipku miša i povucite dijagonalno. (Da biste nacrtali kvadratni gumb, držite pritisnutu tipku **Tipka Shift** tijekom povlačenja.)
5. Otpustite tipku miša kada je prediktor riječi željene veličine i oblika.



Nakon što ste stvorili početni gumb prediktora riječi i postavili svojstva, upotrijebite alat Proširi da biste stvorili identične kopije gumba.


7.5.2 Svojstva gumba Prediktor riječi

Dodatne informacije o svojstvima gumba za predviđanje programa Word potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

7.6 Ciljani gumbi

Ciljani gumb je grupni gumb s unaprijed dodijeljenim svojstvom cilja. Ciljni gumbi omogućuju korisniku premještanje drugih objekata na stranici u gumb u načinima pretpregleda i reprodukcije. Možete, na primjer, dizajnirati aktivnost u kojoj korisnik odgovara oblicima ili bojama povlačenjem objekata određenog oblika ili boje u grupni gumb. Tada biste mogli programirati grupni gumb s radnjama za reprodukciju zvuka ili izgovaranje fraze kada korisnik premjesti objekt u gumb (*truba* - "To je kvadrat, dobro za vas!" ili "Oprostite, pokušajte ponovno.")

7.6.1 Crtanje ciljanog gumba


1. Na alatnoj traci odaberite padajući izbornik Gumb.
2. Odaberite  **Cilj**.
3. Nacrtajte gumb Cilj bilo gdje na stranici.
Pogledajte sekciju 6 *Crtanje i raspoređivanje objekata stranice*.
4. Pomoću kontrola na ploči **Svojstva gumba** prilagodite gumb Cilj.

7.6.2 Svojstva ciljnog gumba

Informacije o svojstvima ciljnog gumba potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

7.7 Prostoručni gumbi

7.7.1 Crtanje gumba prostoručnog oblika

1. Na alatnoj traci odaberite padajući izbornik Gumb.
2. Odaberite  **Gumb Prostoručni oblik**.
3. Nacrtajte željeni oblik prostoručnog gumba na stranici:
 - Da biste nacrtali prostoručni gumb: Kliknite i povucite po želji da biste stvorili oblik gumba. Otpustite tipku miša da biste dovršili gumb. Gumb će automatski zatvoriti oblik ravnom linijom između prve i posljednje točke crtanja.

- Da biste nacrtali višekutnu tipku: Držite pritisnutu tipku **Ctrl** i kliknite da biste postavili kut gumba. Nastavite držati pritisnutu tipku Ctrl i ponovno kliknite da biste postavili svaki kut mnogokuta. Otpustite tipku Ctrl kada je poligon željenog oblika.
- Da biste nacrtali prostoručnu tipku s ravnim i prostoručni bočnim stranama: Držite pritisnutu tipku **Ctrl**, kliknite i povucite da biste nacrtali prvu ravnu stranu poligona. Nastavite držati pritisnutu tipku Ctrl i ponovno kliknite da biste postavili sljedeći kut poligona (po želji). Otpustite tipku Ctrl i povucite okolo da biste dovršili prostoručni dio gumba. Otpustite tipku miša kada je tipka željenog oblika.

7.7.2 Svojstva prostoručnog gumba

Informacije o svojstvima gumba Prostoručni oblik potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

7.8 Žarišne točke

Pomoću alata Žarišne točke na padajućem popisu Gumb stvorite pravokutnu "žarišnu točku". Žarišnoj točki mogu biti dodijeljene akcije, ali je nevidljiva u načinima pretpregleda i reprodukcije. Nema obruba, boje, simbola ili drugih vidljivih karakteristika.

Žarišne točke obično se postavljaju preko slika ili scena na stranici. Žarišna točka tada se može programirati tako da se, kada je odabrana, izvrši radnja (na primjer, reproducira se zvuk, izgovara se poruka ili otvara stranica).

7.8.1 Crtanje pravokutnih žarišnih točaka

1. Odaberite strelicu desno od alata Gumb na alatnoj traci, a zatim odaberite **Žarišna točka**.
2. Kliknite i povucite dijagonalno u radnom prostoru. (Da biste nacrtali kvadratnu žarišnu točku, držite pritisnutu tipku **Tipka Shift** dok vučete.
3. Otpustite tipku miša kada je nova žarišna točka željene veličine i oblika.

7.8.2 Crtanje žarišnih točaka prostoručnog oblika

1. Odaberite strelicu desno od alata Gumb na alatnoj traci, a zatim odaberite **Prostoručni žarišna točka**.
2. U radnom prostoru kliknite, držite i povucite da biste stvorili žarišnu točku u željenom obliku.
3. Otpustite tipku miša da biste automatski zatvorili žarišnu točku ravnom linijom između trenutnog položaja miša i točke na kojoj ste počeli crtati žarišnu točku.


7.8.3 Svojstva žarišne točke

Informacije o svojstvima žarišnih točaka potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

7.9 Oblici gumba

Gumbi Standard, Grupiraj, Simboli i Prediktor riječi mogu se stvarati u različitim oblicima. Postoje dva načina stvaranja različitih oblika gumba: Alat Oblici na alatnoj traci i Postavka Oblik na ploči Svojstva gumba.

7.9.1 Alat za oblike

1. Na  alatnoj traci odaberite alat Oblici.
2. Odaberite oblik.
3. Nacrtajte gumb bilo gdje na stranici.
Pogledajte sekciju 6 *Crtanje i raspoređivanje objekata stranice*.
4. Pomoću kontrola na ploči Svojstva gumba prilagodite gumb.



Zadana vrsta gumba je Standardno. Vrstu gumba možete promijeniti u grupa, simboliranje ili predikcija riječi pomoću izbornika Vrsta na ploči Svojstva.

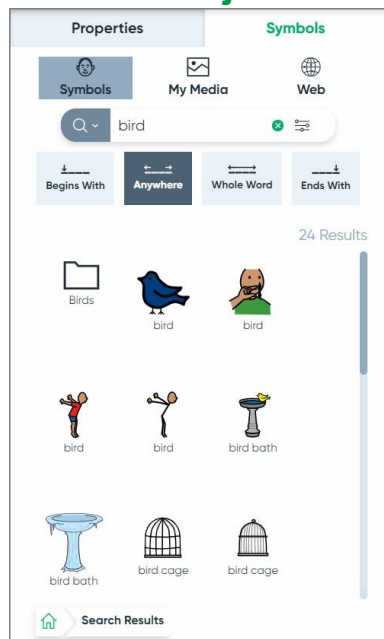
7.9.2 Postavka oblika — Svojstva gumba

1. Nacrtajte ili odaberite gumb Standard, Grupa, Simbol ili Prediktor riječi.
2. Na ploči Svojstva pomaknite se prema dolje do odjeljka Stil.
3. Odaberite izbornik Oblik i odaberite oblik.

8 Simboli

SmartSyms su parovi simbola/oznaka koji se ponašaju kao jedan objekt. SmartSym možete smjestiti izravno na stranicu, na objekt na stranici ili koristiti SmartSym kao pozadinu stranice. SmartSymsu se također mogu dodijeliti akcije.

8.1 Traženje simbola



Slika 8.1 Potražite "pticu" koja prikazuje rezultate mape kategorija i pojedinačnih simbola.

Simbole možete pronaći na ploči *Simboli* ili u prozoru *Dodaj simbol*.

Pregledajte na ploči *Simboli*:

1. Izaberite stavku **Simboli** na desnoj strani zaslona.

Pregledajte u prozoru *Dodaj simbol*.


1. Odaberite stranicu ili objekt koji može sadržavati simbol (Standardni gumb, Gumb grupe itd.).
2. Na ploči Svojstva odaberite **Dodaj simbol**. Otvorit će se prozor *Dodaj simbol*.



Prozor *Dodaj simbol* možete otvoriti i putem "uredi na mjestu" — odaberite ili stvorite prazan gumb, upišite riječ, a zatim pritisnite tipku Enter na tipkovnici. Otvorit će se prozor *Dodaj simbol* i prikazati simbole povezane s natpisom.

8.1.1 Postavke pretraživanja simbola

Vrsta pretraživanja simbola

1. Na ploči *Simboli* odaberite  **Vrsta pretraživanja**.
2. Odaberite neku mogućnost:
 - **Normalno** — potražite točan upit koji upišete u polje za pretraživanje.
 - **Podudara se** — potražite riječi koje se podudara s upitom za pretraživanje.
 - **Uzorak** — potražite CVC, CCVC ili CVCC riječi.

- **Zvuči kao** — pretraživanje po zvukovima. Upišite upit (tj. reproduciraj), a zatim odaberite zvukove unutar tog upita koje želite uključiti u pretraživanje (tj. p,l,e).

Filtri za pretraživanje simbola



1. Na ploči Simboli odaberite Filtri .
2. Odaberite **moгуćnosti izbornika Boja simbola da biste odabrali traženje simbola u boji ili crno-bijelih simbola.**
3. Odaberite izbornik **Jezik pretraživanja** da biste postavili jezik koji želite koristiti za traženje simbola.
4. Odaberite **Primijeni** da biste koristili odabrane filtre.



Odabirati **Vrati izvorne filtre** da biste vratili zadane postavke filtra.

Modifikatori pretraživanja simbola

- **Počinje s** — vratite samo rezultate koji počinju upitom. Na primjer, upit "pas" vratit će rezultate koji uključuju "pse" i "pseći krevet", ali ne i "napast".
- **Bilo gdje** — vratite rezultate koji sadrže upit za pretraživanje bilo gdje na naljepnici. Na primjer, upit "pas" vratit će rezultate koji uključuju "pseći krevet" napast".
- **Cijela riječ** — vratite samo točna podudaranja upita. Na primjer, upit "pas" vratit će samo simbole s točnom oznakom, "pas", a ne "psi" ili krevet za pse."
- **Završava s** — vrati samo rezultate koji završavaju upitom. Na primjer, upit "pas" vratit će rezultate koji uključuju "psa" i "prerijskog psa", ali ne i "pseći krevet".

8.2 Svojstva simbola

- **Zadrži aspekt** — Kada je omogućen, simbol zadržava svoj izvorni omjer slike kada mu se promijeni veličina.
- **Vrsta odabira** — Odaberite područje koje se može odabrati za simbol.
 - *Nema* — Simbol se ne može odabrati u načinima pretpregleda i reprodukcije.
 - *Pravokutnik* — Kliknite bilo gdje unutar graničnog pravokutnika oko simbola da biste ga odabrali u načinima pretpregleda i reprodukcije.
 - *Sadržaj* — Korisnik mora kliknuti na tekst simbola ili natpisa da bi odabrao simbol u načinima pretpregleda i reprodukcije.

Informacije o ostalim svojstvima simbola potražite u odjeljku 3.5 *Ploča svojstava*.

8.3 Postavljanje jezika natpisa simbola

Odaberite određeni jezik za pretraživanja simbola i za oznaku prikazanu sa simbolima. Za pretraživanje simbola i tekst natpisa možete koristiti različite jezike.



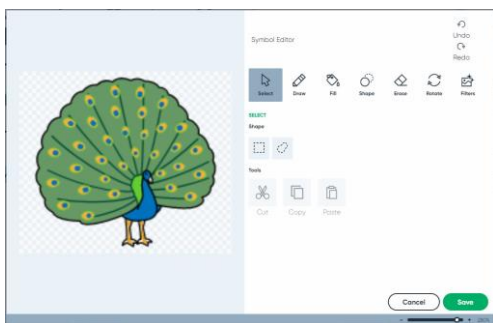
Promjena jezika simbola neće promijeniti postojeće oznake u vašim aktivnostima.

1. Odaberite **Izbornik datoteka**, a zatim **Korisničke postavke**. Otvorit će se *dijaloški okvir* Korisničke postavke.
2. Odaberite **Simbol i jezik**.
3. Odaberite **Jezik**.
4. Odaberite željene jezike u **izbornicima** Jezik oznake i Jezik pretraživanja.

8.4 Uređivanje simbola

Uz Boardmaker 7 Editor možete koristiti Uređivač simbola za prilagodbu bilo kojeg simbola prema vašim potrebama i željama.

1. Desnom tipkom miša kliknite simbol koji želite prilagoditi, a zatim odaberite **Uredi u uređivaču simbola**. Otvorit će se prozor Uređivač simbola.



Uredi Simbol u Svojstvima

Uređivač simbola dostupan je i na ploči sa svojstvima. Odaberite simbol na stranici, a zatim odaberite

2. Pomoću alata na alatnoj traci Uređivač simbola prilagodite simbol.
3. Odaberite **Spremi da biste** primijenili promjene na simbol ili **Odustani da biste** odbacili promjene.



Promjene simbola u uređivaču simbola primjenjuju se samo na tu instancu simbola.

Alati za uređivanje simbola tablice 8.1

Alat

Opis



Odaberite područje simbola.



Odabirati

Pomoću mogućnosti ploče Oblik odredite oblik područja koje odabirete.



Pomoću alata **Izreži** uklonite odabrano područje iz simbola i spremite ga u međuspremnik.

Pomoću alata Kopiraj **kopirajte** odabrano područje u međuspremnik.

Odaberite **Zalijepi** za lijepljenje iz međuspremnika.



Nacrtajte crtu prostoručnog oblika na simbolu. Pomoću mogućnosti Četka i Boja prilagodite širinu i boju crte.

Crtati



Odaberite boju u simbolu i svi pikseli iste boje (unutar omeđenog područja) bit će ispunjeni novom bojom. Odaberite mogućnost Boja da biste prilagodili novu boju.

Ispuniti

Da biste ispunili svaki piksel iste boje u simbolu (zanemarujući obrubljena područja), potvrdite okvir Ispuni sve .



Nacrtajte oblik. Pomoću ploče alata Oblik odaberite određeni oblik, a zatim odaberite Boja da biste odabrali boju.

Oblik



Odaberite alat Izbrisi da biste izbrisali dio simbola. Pomoću ploče Četka odaberite veličinu i oblik alata za brisanje.

Izbrisati

Alat**Opis**

Promjena usmjerenja simbola: Zrcali vodoravno, Zrcali okomito, Rotiraj ulijevo ili Rotiraj udesno.

Okretati

Simbolu dodajte filtre boja: Inverzno, Sivo, Sepia i Crno i bijelo.
Na istoj slici može se koristiti više filtara.

Filteri

Poništite posljednju promjenu simbola. Povijest poništavanja briše se kada odaberete Spremi ili Odustani.

Poništiti

Ponovite posljednje poništavanje. Povijest ponavljanja poništenih briše se kada odaberete Spremi ili Odustani.

Ponoviti

Pomoću klizača skale u donjem desnom kutu prozora uređivača simbola zumirajte simbol.

9 Oznake/Nazivi

Pomoću alata za oznake smjestite tekst bilo gdje na stranici. Oznaku možete koristiti za stavljanje naslova na stranicu ili objekt, davanje uputa ili pisanje opisa ili priče. Oznaka može imati dodijeljenu radnju, simbolizirati tekst natpisa i još mnogo toga!



Ako stavite oznaku na bilo koju vrstu gumba, oznaka zadržava vlastita svojstva; ne postaje dio gumba.

9.1 Crtanje oznake/natpisa

1. Na alatnoj traci **A** odaberite Alat za oznake.
2. Nacrtajte okvir koji graniči oznaku na stranici.
Dodatne informacije potražite u odjeljku 6 *Crtanje i raspoređivanje objekata stranice, stranica 30*.
3. Upišite željeni tekst natpisa.
4. Pomoću kontrola na ploči Svojstva natpisa definirajte svojstva natpisa.

9.2 Svojstva oznake/natpisa

- Način simboliranja — Odaberite želite li simbolizirati riječi na naljepnici.
 - *Isključeno* — Nemojte simbolizirati riječi na naljepnici.
 - *Uključeno* — Simbolizirajte riječi na naljepnici.
 - *Odgoda* — Slijedite simboličnu postavku nadređenog objekta.
- **Automatski rast** — Odaberite kako tekst natpisa stane u okvir koji graniči s naljepnicama.
 - *Nema* — Granični okvir ne proširuje se automatski kako bi se prilagodio tekstu natpisa. Tekst natpisa koji se ne uklapa je odrezan.



Ako je automatsko rasteње postavljeno na *Ništa*, neće se dati vizualna indikacija ako tekst ne stane u granični okvir i stoga je odrezan.

- *Širina* — Granični okvir se širi kako bi se prilagodio tekstu natpisa.
- *Visina* — Granični okvir postaje viši kako bi se prilagodio tekstu naljepnice.
- *Oboje* — Granični okvir postaje širi i viši kako bi se prilagodio tekstu natpisa.


Vrsta odabira — Odaberite područje koje se može odabrati za natpis.

- *Nema* — Oznaka se ne može odabrati u načinima pretpregleda i reprodukcije.
- *Pravokutnik* — Kliknite bilo gdje unutar graničnog pravokutnika oko naljepnice da biste ga odabrali u načinima pretpregleda i reprodukcije.
- *Sadržaj* — Korisnik mora kliknuti tekst naljepnice da bi odabrao oznaku u načinima pretpregleda i reprodukcije.

Informacije o ostalim svojstvima naljepnica potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

10 Linije

Linijski alat omogućuje vam crtanje slobodnih ravnih linija.

1. Na  **alatnoj traci odaberite** Alat za crte.
2. Kliknite, držite i povucite da biste nacrtali crtu.



Crta Nacrtano počevši od gumba odrezat će se na obrubu gumba.

3. Prilagodite crtu pomoću kontrola na ploči Svojstva.

10.1 Svojstva retka

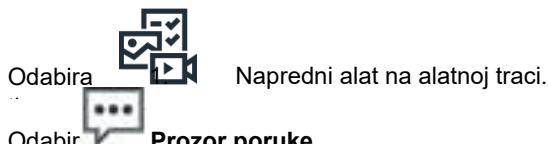
Informacije o svojstvima retka potražite u odjeljku [3.5 Postavke ploče](#).

11 Napredni objekti

11.1 Prozor s porukama

Prozori poruka prvenstveno se koriste za prikaz ili sastavljanje teksta. Gumbi i drugi objekti mogu se programirati radnjama koje šalju tekst, simbole i zvučne datoteke u prozor poruke ili kontroliraju njegovo ponašanje.

11.1.1 Crtanje prozora poruke



Na stranici možete nacrtati više prozora poruke.

4. Odaberite prozor poruke. Otvorit će se ploča Svojstva prozora poruke.
5. Pomoću kontrola na ploči svojstva prozora s porukama definirajte prozor poruke.

11.1.2 Svojstva prozora poruke

- **Način simboliranja** — Odaberite hoće li riječi u prozoru poruke prikazivati pridruženi simbol.
 - *Isključeno* — ne prikazuj simbole s riječima u prozoru poruke.
 - *Uključeno* — prikaži simbole riječima u prozoru poruke.
 - *Odgoda* — koristite pravilo simbola kako je definirano postavkom Korisnik. Pogledajte odjeljak *16 Korisničke postavke Zadane postavke prozora poruke*.
- **Spremi u načinu reprodukcije** — Kada je omogućeno, sadržaj prozora poruke pohranjuje se kada se Boardmaker zatvori.
Kada se aktivnost sljedeći put otvori, sadržaj prozora poruke automatski se vraća
- **Vrsta odgovora** — Definirajte ponašanje prozora poruke kada je odabran:
 - *Govori* — izgovara se trenutni tekst prozora poruke.
 - *Premjesti pokazivač* — postavite pokazivač na odabrano mjesto u tekstu.
 - *Govori riječ* — odabrana riječ je izgovorena.
 - *Prikaži simbol* — prikažite simbol trenutno odabrane riječi.
- **Način pomicanja** — Definirajte kako prozor poruke pomiče tekst:
 - *Redak po redak* — Pomičite tekst prozora poruke jedan po jedan redak.
 - *Stranica po stranica* — Pomičite tekst prozora poruke po cijelim stranicama.
- **Načini uređivanja** — Odaberite koji softverski načini rada dopuštaju unos teksta u prozor poruke.
- **Pravopis** — Postavite preference provjere pravopisa za prozor poruke:
 - *Nema* — provjera pravopisa je onemogućena.
 - *Pokaži* — pogrešno napisane riječi podcrtane su crvenom bojom.
 - *Prikaži i predloži* — podcrtajte pogrešno napisane riječi i prikažite predložene zamjene. (U načinu dizajna desnom tipkom miša kliknite pogrešno napisanu riječ da biste vidjeli prijedloge.)
- **Namjera tipkovnice** – prilikom unosa teksta u prozor poruke koristite posebnu zaslonsku tipkovnicu.
 - *Tekstualna poruka*
 - *Obogaćeni tekst*
 - *Broj*
 - *Internet*
 - *Telefon*
 - *Datum i vrijeme*
 - *Nema* — Koristite standardnu tipkovnicu.

Informacije o drugim svojstvima prozora poruke potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

11.2 Video

Dodavanje videozapisa na stranicu može učiniti vaše aktivnosti zanimljivijima za učenike.

11.2.1 Stvaranje objekta videozapisa



1. Izaberite stavku **Napredan** na alatnoj traci.
2. Odabirati **Video**.
3. Pomoću **alata za videozapise** nacrtajte videoobjekt bilo gdje na stranici. Dodatne informacije potražite u *odjeljku 6 Crtanje i raspoređivanje objekata stranice*.



Slika 11.1 Video objekt

4. Odaberite videoobjekt. Otvorit će se ploča Svojstva videozapisa.
5. Na ploči Svojstva odaberite **Pregledaj**.
6. Odaberite videodatoteku koju želite reproducirati u objektu Videozapis, a zatim odaberite **Otvori**.
7. Pomoću kontrola na ploči *Svojstva videozapisa* definirajte svojstva videozapisa.

11.2.2 Svojstva videozapisa

- **Dodirnite videozapis** – kada je omogućen, korisnik može odabrati videozapis u načinu reprodukcije za prebacivanje reprodukcije ili pauziranje. Kada je onemogućen, videozapis se mora aktivirati za reprodukciju ili pauziranje drugog objekta programiranog odgovarajućom radnjom.
- **Ponovi videozapis** — Kada je omogućen, videozapis se ponavlja sve dok ga akcija ne zaustavi ili dok se stranica ne zatvori.
- **Pokaži kontrole** — Kada je omogućeno, kontrole reprodukcije videozapisa prikazuju se ispod videozapisa.

Informacije o ostalim svojstvima videozapisa potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

11.3 Grupni okviri

Grupni okvir djeluje kao spremnik za grupe gumba, potvrđnih okvira, radijskih gumba ili drugih objekata. Objekti u grupnom okviru - ili nacrtani u okviru ili premješteni u njega - zadržavaju svoja pojedinačna svojstva, ali će se pomicati kao jedinica kada se premjesti grupni okvir. Grupni okviri mogu se označiti kao ciljevi, a u njih se mogu premjestiti i drugi objekti - što vam omogućuje stvaranje izazovnih interaktivnih aktivnosti.

Jedna od primarnih upotreba grupnih okvira je stvaranje grupa za skeniranje - zbirka gumba (ili drugih objekata) može se grupirati unutar grupnog okvira. Kada korisnik odabere grupni okvir, uzorak skeniranja probijati će se kroz sve objekte u njemu redosljedom skeniranja koji ste odredili.

11.3.1 Svojstva grupnog okvira

Informacije o svojstvima okvira grupe potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

11.4 Potvrdni okviri i izborni gumbi

Možete koristiti radio gumb i potvrдне okvire za stvaranje kontrolnih popisa, aktivnosti pitanja i odgovora, jednostavnih obrazaca i još mnogo toga. Prema zadanim postavkama, svaki izborni gumb ili potvrdni okvir uključuje okvir u kojem će se simbol pojaviti kada je odabran. Radio Gumbi i potvrdni okviri nacrtani su na potpuno isti način i dijele ista svojstva. Glavna razlika između njih je u tome što je u svakoj skupini izbornih gumba dopušten samo jedan odabir. To jest, svaki put kada je izborni gumb označen u jednoj grupi (u grupnom gumbu ili grupnom okviru ili na stranici), drugi izborni gumbi vratit će se u neprovereno stanje. Radijski gumbi vrlo su korisni za jednostavna "da/ne" pitanja ili za bilo koju aktivnost (posebno aktivnosti s višestrukim izborom) u kojoj postoji samo jedan točan odgovor. Potvrdni okviri obrađuju se pojedinačno i ne utječu na druge potvrдне okvire. Potvrдне okvire koristite kada je dopušteno više odabira, na primjer na popisu.

11.4.1 Svojstva potvrdnog okvira i izbornog gumba

- **Upišite** — Potvrdite *okvir* ili *izborni gumb*.
- **Označeni simbol** — Odaberite simbol koji se pojavljuje unutar potvrdnog okvira ili izbornog gumba kada je potvrđen.
- **Nepotvrđeni simbol** — Odaberite simbol koji se pojavljuje unutar potvrdnog okvira ili izbornog gumba kada nije potvrđen.
- **Pokreni provjeru** — Kada je omogućeno, potvrdni okvir ili izborni gumb provjerava se prilikom pokretanja aktivnosti.
- **Zadrži aspekt** — Kada je omogućeno, potvrdni okvir ili izborni gumb zadržava svoj izvorni omjer slike kada mu se promijeni veličina.
- **Pokaži okvir** — Kada je omogućeno, vidljiva je granica oko gumba za provjeru ili radija (ne teksta).

Informacije o drugim svojstvima potvrdnog okvira i izbornog gumba potražite u odjeljku *3.5 Ploča svojstava*.

11.5 Tekstni okviri

Tekstni okviri slični su prozorima poruka po tome što prikazuju tekstualne poruke unesene unosom tipkovnice u načinima pretpregleda i reprodukcije. Oni se razlikuju od prozora poruka, po tome što se tekstualni okviri koriste za kratke unose teksta - samo jednu riječ ili redak teksta. Tekstni okviri također se razlikuju od prozora poruka po tome što nemaju svojstva simbola.

11.5.1 Svojstva tekstnog okvira

- **Je lozinka** — Kada je omogućeno, tekstni okvir će funkcionirati kao polje lozinke.
- **Namjera tipkovnice** – prilikom unosa teksta u prozor poruke koristite posebnu zaslonsku tipkovnicu.
 - *Tekstualna poruka*
 - *Obogaćeni tekst*
 - *Broj*
 - *Internet*
 - *Telefon*
 - *Datum i vrijeme*
 - *Nema* — Koristite standardnu tipkovnicu.

Informacije o drugim svojstvima tekstnog okvira potražite u odjeljku *3.5 Ploča svojstava*.

11.6 Objekti kontrole kartica

Pomoću alata Kontrola kartica stvorite novu kontrolu kartica na stranici. Kontrole kartica vrlo su slične karticama mapa datoteka i omogućuju stvaranje više slojeva. Objekte, kao što su simboli, gumbi ili natpisi, možete smjestiti u okno kartice za svaku karticu u kontroli kartica, a za svaku karticu možete odabrati jedinstveni stil - svaka kartica može imati drugačiji izgled, natpis, simbol i zvučni signal.

11.6.1 Svojstva kontrole kartice

- **Dodaj karticu** — Stvorite novu karticu na kontroli kartica.
- **Izbriši karticu** — Izbrišite trenutno odabranu karticu na kontroli kartica. U kontroli tabulatora mora uvijek postojati barem jedna kartica, tako da se posljednja (samo) kartica ne može izbrisati.
- **Širina kartice** — Postavite širinu (u pikselima) kartica na kontroli kartica.
- **Visina tabulatora** — Postavite visinu (u pikselima) kartica na kontroli kartica.

Informacije o drugim svojstvima kontrole kartica potražite u odjeljku 3.5 *Postavke ploče*.

11.7 Redosljed skeniranja

Kada je skeniranje odabrana metoda odabira, softver zadano određuje redosljed skeniranja redaka/stupca. Objekti na stranici skeniraju se red po redak, s lijeva nadesno, a zatim od vrha prema dnu. Ako želite skenirati objekte određenim redosljedom na stranici, upotrijebite alat Redosljed skeniranja da biste odredili redosljed kojim će se objekti skenirati.



1. Izaberite stavku **Napredan** na alatnoj traci.
2. Odabirati **Skenirati**.
3. Kliknite na objekte stranice redosljedom kojim želite da se skeniraju.

12 Stvori PDF (ispis)

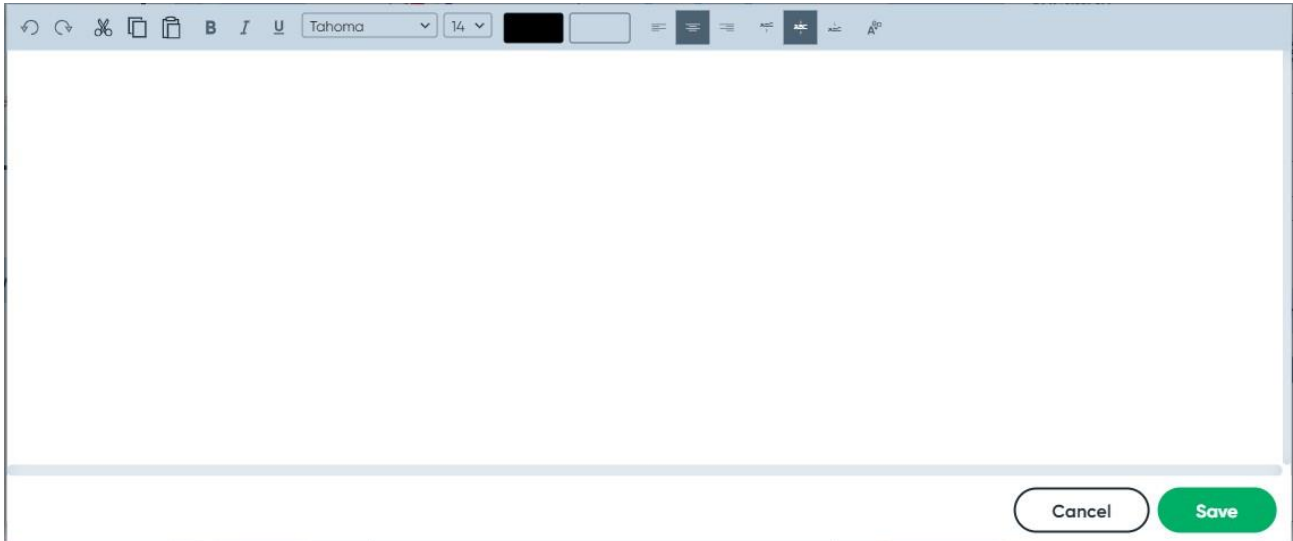
1. Na alatnoj traci odaberite Stvori PDF. Otvorit će se dijaloški okvir Stvaranje PDF-a.
2. Pomoću postavki prilagodite stvaranje PDF-a. Ako PDF želite prikazati na pravi način, omogućite **Otvori nakon stvaranja**.
3. Odaberite **Stvori**. Otvorit će se preglednik datoteka.
4. Dođite do direktorija u koji želite spremiti PDF, a zatim odaberite **Odaberi**. Stvara se PDF datoteka vaše aktivnosti.



Ako želite ispisati aktivnost na papiru, otvorite PDF datoteku u PDF pregledniku kao što je Adobe Acrobat i upotrijebite funkciju Ispis u PDF pregledniku da biste aktivnost poslali pisaču.

13 Uređivač obogaćenog teksta

Pomoću *uređivača obogaćenog teksta* dodajte posebno oblikovanje tekstu koji postavite na objekt. Da biste otvorili *uređivač obogaćenog teksta*, odaberite **gumb Uredi** tekst u *grupi Svojstva sadržaja* za objekt koji može sadržavati tekst.



Slika 13.1 Uređivač obogaćenog teksta

14 Radnje

Radnje su vrlo jednostavne naredbe koje vaše aktivnosti na zaslonu čine interaktivnima. Lako je programirati objekt u Boardmaker 7 Editor pomoću radnji. Samo dodajte jednu ili više radnji objektu pomoću *uređivača radnji*.



Ako vam nije ugodno raditi s uređivačem radnji, imajte na umu da su interaktivni predlošci unaprijed programirani za vas!

14.1 Dodavanje radnji objektu

1. Odaberite objekt (ili samu stranicu) kojoj želite dodati radnje. Otvorit će se ploča Svojstva za taj objekt.
2. Odaberite gumb **Radnje** u odjeljku Dodatno na ploči Svojstva. Otvorit će se *Uređivač radnji* koji prikazuje sve radnje koje su trenutno dodijeljene objektu.



Ti može i dvokliknuti objekt da bi otvorio uređivač radnji.

3. Odaberite **+Dodaj radnju**. Možeš:
 - Potražite radnju. Pogledajte odjeljak *14.4 Traženje radnji*.
 - Pregledajte pomoću popisa kategorija radnji. Vidjeti odjeljak *14.3 Kategorije radnji*.

Odaberite radnju da biste je dodijelili objektu.



Ako su za odabranu radnju potrebne dodatne informacije - na primjer, naziv stranice za otvaranje ili zvuk za reprodukciju - otvorit će se izbornik ili dijaloški okvir. Da biste dovršili radnju, morate odabrati ili unijeti potrebne podatke.

4. Odaberite **Spremi i zatvori**.

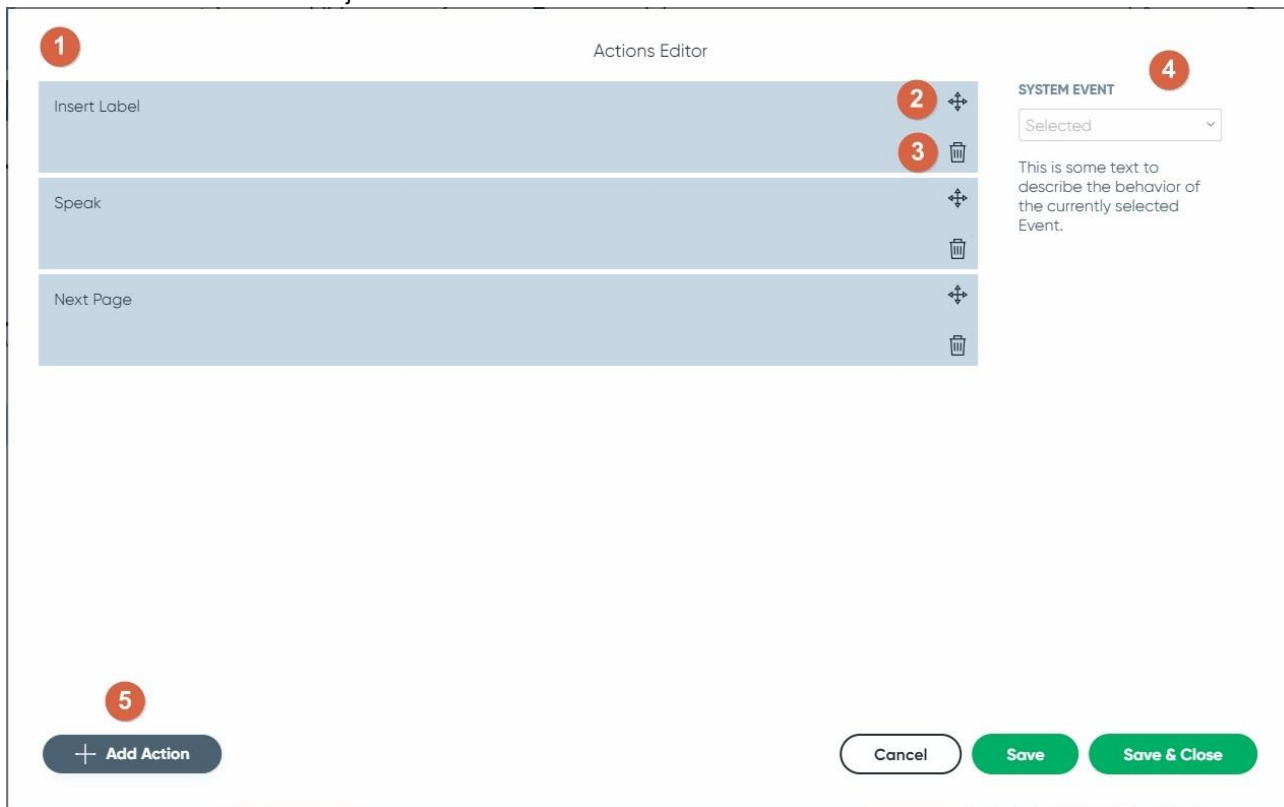
14.2 Uređivač radnji

Pomoću uređivača radnji *dodijelite radnju objektu ili stranici ili uredite već dodijeljene radnje*.

Da biste pristupili *uređivaču radnji*:

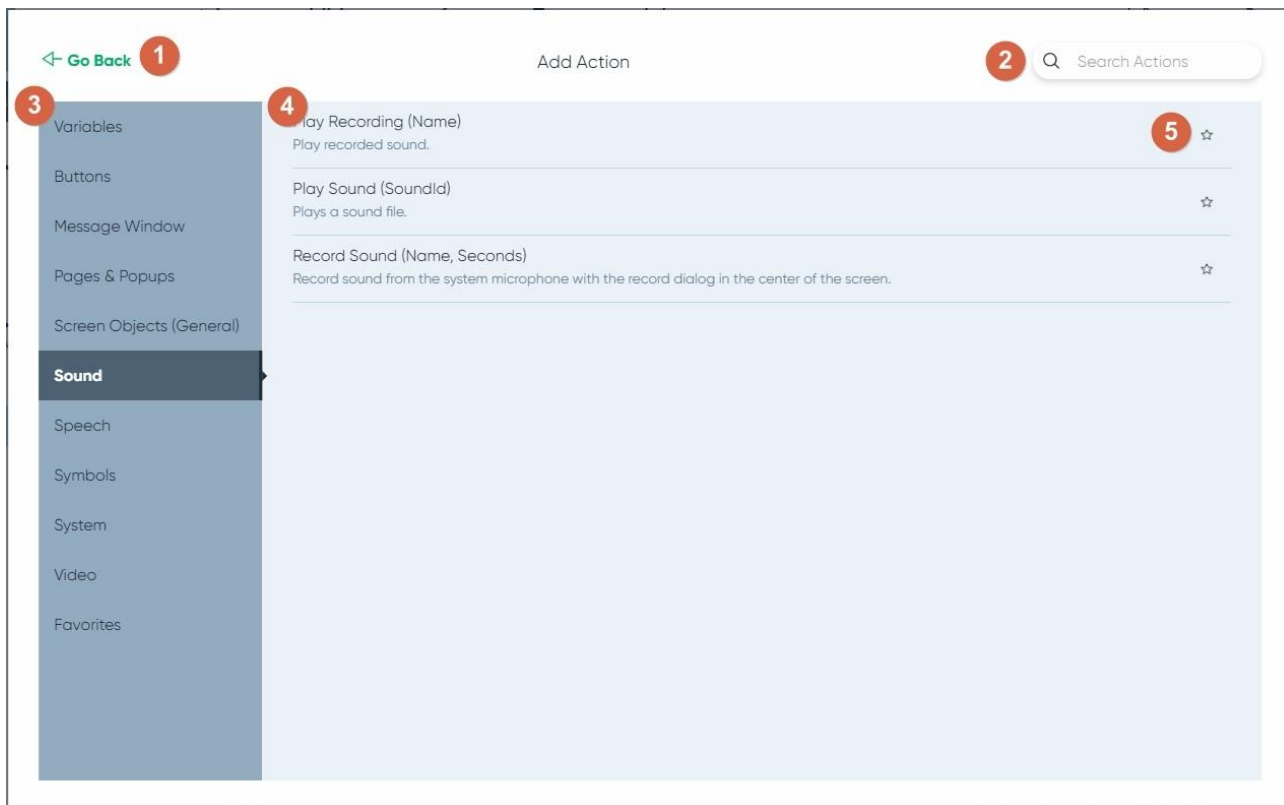
- Odaberite gumb **Radnje** na ploči Svojstva bilo kojeg programabilnog objekta *ili*

- Dvokliknite izravno na objekt.



Slika 14.1 Uređivač radnji

	Ime	Opis
1	Popis dodijeljenih radnji	Prikazuje sve radnje dodijeljene trenutnom objektu. (radnje se izvode redoslijedom u kojem su navedene.)
2	Micati	Kliknite i povucite da biste radnju premjestili gore ili dolje na popisu.
3	Izbrisati	Uklonite radnju iz objekta.
4	Događaj sustava	Sistemske događaje je pojava koja pokreće pokretanje dodijeljenih radnji. Odaberite događaj kojem želite dodati radnju (kao što su "Odabrano" ili "Otvorena stranica"). Za objekt možete imati nekoliko vrsta događaja, od kojih svaka ima različite radnje.
5	Dodaj radnju	Otvoren prozor Dodavanje radnji za pretraživanje ili traženje radnji za dodavanje objektu.



Slika 14.2 Dodaj radnju

	Ime	Opis
1	Vrati se	Vratite se u uređivač radnji.
2	Pretraživanje tekstni okvir	Unesite kriterije pretraživanja. Pritisnite tipku Enter na tipkovnici da biste izvršili pretraživanje.
3	Popis kategorija	Popis kategorija radnji, raspoređenih po grupi kategorija.
4	Radnje	Radnje u trenutno odabranoj kategoriji. Odaberite radnju da biste je dodijelili objektu.
5	Favorit	Odaberite zvjezdicu pored bilo koje akcije da biste je dodali u kategoriju Favoriti.

14.3 Kategorije radnji

Radnje možete potražiti pomoću popisa kategorija na lijevoj strani prozora *Dodaj radnju*.

Odaberite kategoriju radnji da biste vidjeli sve radnje u toj kategoriji - uključujući kratak opis svake radnje. Odaberite radnju da biste je dodali u skriptu radnji za objekt ili stranicu koju programirate.



Odaberite zvjezdicu pored bilo koje radnje da biste je dodali u *Favoriti* kategorija.

14.4 Traženje radnji

Pomoću tekstnog polja Radnje pretraživanja potražite radnje po ključnoj riječi.

1. U uređivač radnji upišite ključnu riječ u tekstni okvir **Radnje pretraživanja**.
2. Pritisnite tipku **Enter** na tipkovnici da biste prikazali rezultate pretraživanja.
3. Odaberite radnju u rezultatima pretraživanja da biste je dodijelili objektu koji programirate.



Odaberite zvjezdicu pored bilo koje radnje da biste je dodali u *kategoriju Favoriti*.

Da biste pogledali cijeli popis dostupnih radnji, pogledajte *Dodatak Radnje A*.

15 Svojstva aktivnosti

Da biste postavili svojstva predloška, otvorite izbornik Datoteka i odaberite Svojstva aktivnosti:

- **Naziv** — Ovo polje prikazuje naziv datoteke aktivnosti. Naziv u ovom polju ne možete uređivati. Ako želite preimenovati aktivnost, spremite je pod drugim nazivom datoteke.
- **Autor** — Ako je potrebno, unesite svoje ime. Ovo polje nije obavezno, ali ako planirate dijeliti s drugim korisnicima ili koristiti aktivnosti drugih korisnika, možda ćete htjeti dodati svoje ime kako biste ubuduće mogli identificirati svoje aktivnosti.
- **Opis** — Unesite opis aktivnosti. Ako planirate zajednički koristiti aktivnost s drugim korisnicima, obavezno uključite opis onoga što aktivnost radi.
- **Oznake** — Unesite jednu ili više oznaka za pretraživanje kako biste vi ili drugi korisnici boardmakera lakše pronašli aktivnost u pretraživanju. Odvojite više oznaka zarezom (,). Na primjer, ako je predložak za knjigu o uobičajenim školskim aktivnostima, možete unijeti sljedeće oznake: knjiga,škola,matematika.
Oznake za pretraživanje olakšavaju vama i drugim korisnicima boardmakera pronalaženje aktivnosti. Kada tražite na *myBoardmaker.com*, pretraživanje će vratiti sve predloške s oznakama koje usko odgovaraju kriterijima pretraživanja.

Prilikom odabira oznaka za aktivnost pokušajte uključiti oznake koje opisuju scenarij ili vrstu aktivnosti u kojoj korisnik želi koristiti aktivnost.



Prilikom unosa oznake možete koristiti slova, brojeve i podvlake (_). Ne možete koristiti razmake ili interpunkciju.

- **Verzija** — (*neobavezno*) Unesite broj verzije za aktivnost.
- **Vrsta sadržaja** — Definirajte radi li se o aktivnosti na zaslonu ili ispisu.
- **Minijatura** — Odaberite minijaturu slike aktivnosti. Odaberite **Promijeni** da biste pronašli sliku na računalo. Da biste koristili zadanu minijaturu, odaberite Vрати izvorno.

16 Korisničke postavke

Da biste uredili korisničke postavke, odaberite **izbornik Datoteka**, a zatim **Korisničke postavke**.

Općenito

- **Prilikom pokretanja** — Postavite način rada ili aktivnost da se otvore prilikom pokretanja boardmakera (nadzorna ploča ili posljednji projekt).
- **Zvuk** — Postavite uređaj da se koristi za audio ulaz.

Sučelje

- **Prikaži jedinice** — Odaberite jedinice koje će se prikazati na ravnalu u radnom prostoru.
- **Rešetka** — Kada je omogućeno, rešetka se prikazuje u radnom prostoru u načinu uređivanja.
- **Poravnaj s rešetkom** — Kada je omogućeno, objekti se poravnavaju s najbližim položajem u rešetki.
- **Razmak rešetke** — Definirajte veličinu rešetke stranice.
- **Razmak između objekata** — Definirajte zadani razmak između objekata kada koristite alat Proširi.
- **Ravnalo** — Kada je omogućeno, ravnalo se prikazuje na rubovima radnog prostora u uređivaču.

Način reprodukcije

- **Način pristupa** — Odaberite način pristupa koji će se koristiti u načinu reprodukcije. Opise i pojedinosti o postavljanju potražite u odjeljku 17.
- **Zvučni znak** — Kada je omogućeno, reproduciraju se zvučni znakovi (za objekte koji ih imaju) kada je objekt istaknut.
- **Zaslon gumba Stop** — Odaberite kada želite prikazati gumb Zaustavi u načinu rada za reprodukciju (dostupno tj. kada koristite metodu pristupa koja nije jednostavan dodir, Uvijek ili nikad).
- **Zadane postavke prozora poruke** — Imajte na umu da se neke od ovih postavki mogu nadjačati na pojedinačnim objektima prozora poruke podešavanjem svojstava objekta.
 - *Automatsko pisanje velikih slova* — Automatski piši velikim slovom prvu riječ u prozoru poruke i prvu riječ u svakoj rečenici.
 - *Automatski razmak* — Automatski umetnite razmak između svake riječi u prozoru poruke.
 - *Koristi simbole* — Simbolirajte riječi u prozoru poruke.
 - *Govori pri ulasku* — Kada se tekst unese u prozor poruke, on se također izgovara.
 - *Očisti nakon govora* — Nakon izgovaranja prozora poruke očistite sadržaj prozora poruke.
 - *Debeli pokazivač* — Proširite pokazivač prozora poruke da biste ga lakše vidjeli.
 - *Usmjerenje ispisa* — Postavite zadano usmjerenje prilikom ispisa. – *Ispiši margine* — Postavite zadane margine stranice prilikom ispisa.
- **Stanje držanja pokazivača iznad** — Kada je omogućeno, objekti koji se mogu odabrati ističu kada se pokazivač pomiče preko njih. (Isticanje stanja držanja iznad pojavljuje se samo u načinima reprodukcije i pretpregleda.)

Tekst u govor

- **Glas** — Glas koji se koristi za pretvaranje teksta u govor.
- **Brzina glasa** — brzina izgovaranja teksta. To će možda biti potrebno prilagoditi ako promijenite postavku Glas.
- **Vrsta isticanja** — Odaberite način na koji se tekst i simboli ističu prilikom izgovaranja teksta. Da biste onemogućili isticanje, odaberite Ništa.
- **Stil isticanja** — Odaberite stil i boju isticanja.

Simbol i jezik

- **Upravljanje simbolima** — Odaberite biblioteke simbola koje želite koristiti s boardmakerom 7.
- **Redoslijed pretraživanja simbola** — Dajte prednost simbolima tako da se željeni simboli pojave prvi u pretraživanju simbola.
 - **Redoslijed prezentacije** — Odaberite skup simbola, a zatim ga pomoću gumba Gore i Dolje premjestite gore ili dolje na popisu. Skup simbola pri vrhu pojaviti će se prvi u rezultatima pretraživanja simbola.
 - **Oblik** — Preferirani stil prikaza ljudi u simbolima.
 - **Spol** - Preferirani spol ljudi u simbolima.
 - **Boja kože** - Preferirani ton kože ljudi u simbolima.
 - **Dob** - Poželjna dob ljudi u simbolima.
 - **Boja simbola** — Odaberite zadane postavke boje simbola: simbole boje ili crno-bijele simbole. Ta se postavka može nadjačati u filtrima ploče Simboli.

- **Filtriranje sadržaja** — Odaberite prikaz svih simbola (bez filtriranja sadržaja), Sakrij eksplicitne simbole (simbol crteža je eksplicitan tj. jasno i precizno nacrtan) ili Sakrij simbole zrelih riječi (simboli povezani sa zrelim temama).
- **Jezik** — Postavite zadani jezik natpisa i jezik pretraživanja. Postavka Jezik pretraživanja može se nadjačati na ploči Simboli filtri.

17 Načini pristupa

17.1 Jednostavan dodir

Ovo je zadana postavka za softver. Objekt se odmah odabire kada ga kliknete.

17.2 Dodirnite Enter

Dodirnite Enter funkcioniira slično kao jednostavan dodir, jer kliknete da biste odabrali. Dodirnite Enter ima prednost što vam omogućuje podešavanje vremena zadržavanja i otpuštanja kako biste spriječili slučajne odabire za podršku kretanja motora.

Ovo je dobra metoda pristupa za učenika koji je u stanju koristiti miša, ali može imati smanjene motoričke sposobnosti koje uzrokuju smanjenu točnost.

Dodirnite Unesite postavke

- **Vrijeme zadržavanja** — Da biste spriječili nenamjerne odabire, kliknite objekt i držite pritisnutu tipku miša određeno vremensko razdoblje (vrijeme zadržavanja) da biste odabrali objekt. Vrijeme zadržavanja je vrijeme tijekom kojeg morate održavati kontakt s objektom zaslona (držite pritisnutu tipku miša) prije nego što odaberete objekt.
- **Vrijeme izdavanja** — Vrijeme izdavanja je vremenski okvir nakon odabira objekta zaslona tijekom kojeg softver neće prihvatiti novi odabir. To može spriječiti slučajne odabire. Odbrojavanje vremena otpuštanja započinje otpuštanjem tipke miša. Ako je prije zatvaranja vremenskog prozora za puštanje odabran drugi objekt, sat će početi ispočetka

17.3 Dodirni izlaz

Pritisnete objekt, držite pritisnutu tipku miša određeno vrijeme (vrijeme zadržavanja), a zatim otpustite tipku miša. Objekt se odabire kada se otpusti tipka miša. Također možete prilagoditi vrijeme izdavanja za ovaj način pristupa.

Ovo je dobra metoda pristupa za učenika čije su motoričke sposobnosti narušene.

Postavke izlaza na dodir

- **Vrijeme zadržavanja** — Da biste spriječili nenamjerne odabire, kliknite objekt i držite pritisnutu tipku miša određeno vremensko razdoblje (vrijeme zadržavanja) da biste odabrali objekt. Vrijeme zadržavanja je vrijeme tijekom kojeg morate održavati kontakt s objektom zaslona (držite pritisnutu tipku miša) prije nego što odaberete objekt.
- **Vrijeme izdavanja** — Vrijeme izdavanja je vremenski okvir nakon odabira objekta zaslona tijekom kojeg softver neće prihvatiti novi odabir. To može spriječiti slučajne odabire. Odbrojavanje vremena otpuštanja započinje otpuštanjem tipke miša. Ako je prije zatvaranja vremenskog prozora za otpuštanje odabran drugi objekt, sat će početi ispočetka.
- **Isticanje** — Odaberite stil i boju isticanja koje se prikazuje kada je objekt odabran.

17.4 Skeniranje

Ako vas motoričke sposobnosti sprječavaju da koristite jednu od metoda odabira dodira, Skeniranje je idealna metoda odabira. Kada je skeniranje aktivno, objekti na zaslonu bit će označeni određenim uzorkom.

Vrsta skeniranja

- **1 Prebacivanje automatskog** skeniranja — Softver automatski skenira stranicu brzinom i pomoću uzorka skeniranja koji ste odabrali.
- **2 Prebacivanje skeniranja** — Jedan prekidač (tipka tipkovnice ili tipka miša) koristi se za pomicanje isticanja skeniranja, a drugi prekidač (tipka tipkovnice ili tipka miša) koristi se za odabir.

Promjena unosa

- Prekidač je način na koji će korisnik odabirati. Postavit ćete jedan ulaz prekidača za 1 Switch Autoscan Scan Type. Vrsta skeniranja 2 prekidača zahtijeva da definirate dva različita ulaza prekidača.

Ostale postavke skeniranja

- **Brzina** — brzina kojom će se isticanje skeniranja kretati kroz objekte na stranici (samo automatsko skeniranje).
- **Vrijeme prijelaza** — vrijeme pauze između razina u uzorku skeniranja (samo automatsko skeniranje).
- **Vrijeme zadržavanja** — Da biste spriječili nenamjerne odabire, kliknite objekt i držite pritisnutu tipku miša određeno vremensko razdoblje (vrijeme zadržavanja) da biste odabrali objekt. Vrijeme zadržavanja je vrijeme tijekom kojeg morate održavati kontakt s objektom zaslona (držite pritisnutu tipku miša) prije nego što odaberete objekt.
- **Omogući natrag** — Kada je omogućeno, pojavljuje se gumb Natrag i dostupan je skeniranjem.
- **Omogući resetiranje** – kada je omogućeno, pojavljuje se gumb Resetiraj i dostupan je skeniranjem.
- **Prvo skeniraj natrag/resetiraj** – kada je omogućeno, uzorak skeniranja uvijek započinje gumbima Natrag i/ili Resetiraj.
- **Uzorak skeniranja** — redoslijed kojim će se objekti skenirati – bilo po recima, stupcima ili linearno (počevši od gornjeg lijevog kuta, krećući se udesno, a zatim dolje).
- **Broj prolaza** — Postavite koliko puta treba skenirati redak ili stupac bez odabira.
- **Zatim** — Odaberite što će se dogoditi kada automatsko skeniranje dovrši određeni broj propusnica (ne primjenjuje se na beskonačne propusnice).
- **Isticanje** — Odaberite stil i boju isticanja koje se prikazuje kada je objekt odabran.
- **Zumiranje** — Kada je omogućeno, objekti zaslona zumiraju dok se skeniraju. Prilikom skeniranja više objekata (redaka ili stupaca), objekt koji je prvi u uzorku je zumiran, a ostali objekti su označeni kako je određeno postavkom Stil isticanja .

17.5 Pauziranje mišem

Odaberite objekt pomicanjem pokazivača preko objekta i pauziranjem na određeno vrijeme. Kada prođe dodijeljeno vrijeme, a pokazivač ostane pauziran na objektu, objekt je odabran. Ovo je dobra opcija metode pristupa ako možete manevrirati mišem, ali imate poteškoća s pritiskom na tipku miša za odabir.

Postavke pauziranja mišem

- **Isticanje** — Odaberite stil i boju isticanja koje pokazuje kada je objekt odabran.

17.6 Upravljanje pogledom

Pomaknite pokazivač očima. Odabiri se vrši gledanjem u objekt određeno vrijeme ili aktiviranjem prekidača.



Ova metoda pristupa zahtijeva kompatibilan hardver upravljanja pogledom.

Upravljanje pogledom — Postavke zadržavanja

- **Vrijeme zadržavanja** — postavite vrijeme koje pogled mora ostati na objektu kako biste ga odabrali.
- **Vrsta povratne informacije** – Povratne informacije iz pogleda vizualni su znak koji korisniku pokazuje gdje se njegov pogled registrira na zaslonu, kako dosljedno i koliko dugo. Postavite stil, boju i veličinu povratnih informacija iz pogleda.

Upravljanje pogledom – promjena postavki

- **Promjena vremena čekanja** — vrijeme koje korisnik mora čekati između aktivacije prekidača. Prije nego što se to vrijeme zadovolji, sve dodatne aktivacije prekidača zanemaruju se.
- **Vrsta povratne informacije** – Povratne informacije iz pogleda vizualni su znak koji korisniku pokazuje gdje se njegov pogled registrira na zaslonu, kako dosljedno i koliko dugo. Postavite stil, boju i veličinu povratnih informacija iz pogleda.

Radnje dodatka A

Radnje se mogu pronaći pregledavanjem kategorija radnji na lijevoj strani dijaloškog okvira Dodavanje radnji ili upitom ključnih riječi u polju za pretraživanje radnji. Detaljne upute potražite u odjeljku 14.

Radnja	Opis
Prikaz prethodne stranice	Prikaz prethodne stranice u povijesti stranice.
Očisti prozor poruke	Očistite sadržaj prozora poruke.
Ukloni sve simbole	Uklonite sve simbole iz simboliranog teksta u određenom objektu zaslona.
Onemogućí (objekt)	Onemogućite određeni objekt zaslona.
Omogućí(objekt)	Omogućite određeni objekt zaslona.
Izlaz	Izađite iz trenutne aplikacije i vratite se odakle ste došli.
Sakrij(objekt)	Sakrijte određeni objekt zaslona.
Umetanje Oznaka	Umetnite tekst natpisa iz objekta koji sadrži ovu akciju u prozor poruke.
Umetanje oznake objekta	Umetnite tekst natpisa iz određenog objekta u prozor poruke.
Umetanje Simbola	Umetnite simbol iz objekta koji sadrži ovu akciju u prozor poruke.
Umetanje simbola objekta	Umetnite simbol iz određenog objekta u prozor poruke.
Umetni tekst(tekst)	Umetnite određeni tekst u prozor poruke.
Pokreni aplikaciju	Pokrenite vanjsku aplikaciju.
Pokreni datoteku	Pokrenite datoteku pomoću pridružene aplikacije.
Pokreni web stranicu	Pokrenite određeno web-mjesto pomoću zadanog web-preglednika.
Umetni tekst i simbol	Pitaj za tekstualnu datoteku, a zatim umetnite i simbolizirajte tekst iz datoteke u prozoru poruke na trenutnom položaju pokazivača.
Sljedeća stranica()	Prelazak na sljedeću stranicu trenutne aktivnosti.
Otvori video	Otvorite reproduktor videozapisa koji sadrži određenu videodatoteku.
Zaustavi video	Pauzirajte trenutni videozapis u određenom videoobjektu.
Zvuk slike	Umetnite natpis i simbol ovog objekta u prozor poruke, ali reproducirajte određenu zvučnu datoteku umjesto da izgovarate natpis.
Izgovori tekst slike	Umetnite natpis i simbol ovog objekta u prozor poruke, ali izgovorite navedeni tekst umjesto da izgovarate natpis.
Reproduciraj snimljeni zvuk	Reproducirajte određeni snimljeni zvuk.
Reproduciraj zvuk	Reproducirajte određeni zvuk.
Reproduciraj video	Reproducirajte trenutno učitani videozapis u navedenom objektu videozapisa.
Video u skočnom prozoru	Reproducirajte navedeni videozapis u skočnom prozoru preko cijelog zaslona. Skočni prozor automatski se zatvara kada videozapis završi.
Video u skočnom prozoru(margina)	Reproducirajte navedeni videozapis u skočnom prozoru. Odredite marginu u pikselima koja okružuje skočni prozor videozapisa s cijelog zaslona. Skočni prozor automatski se zatvara kada videozapis završi.
Prethodna stranica	Otvorite prethodnu stranicu u trenutnoj aktivnosti.
Ispis	Ispišite trenutnu aktivnost.

Ispiši sadržaj prozora	Ispišite sadržaj prozora trenutne poruke.
Čitaj i istakni tekst	Govorite i istaknite tekst u određenom objektu.

Akcije dodatka A

Radnja	Opis
Snimi zvuk(naziv, sekunde)	Snimajte zvuk iz mikrofona sustava pomoću dijaložkog okvira Snimanje u sredini zaslona. Navedite naziv datoteke snimanja i maksimalan broj sekundi za snimanje.
Skiveni set(objekt, vrijednost)	Skup skriveno/vidljivo stanje određenog objekta zaslona. Da biste sakrili objekt, postavite vrijednost = TRUE. Da bi objekt bio vidljiv, postavite vrijednost = FALSE.
Postavi svojstvo za objekt(objekt, naziv svojstva, vrijednost)	Postavite imenovano prilagođeno svojstvo za određeni objekt zaslona. Objekti zaslona mogu pohraniti bilo koji broj prilagođenih svojstava dostupnih tekstnim nazivom. propertyName = naziv vrijednosti prilagođenog svojstva = vrijednost za prilagođeno svojstvo
Postavi tekst (objekt, tekst)	Skup Tekst u određenom objektu zaslona.
Postavi glasnoću(objekt, vrijednost)	Postavite glasnoću (0–100) određenog videoobjekta.
Pokaži(objekt)	Učinite vidljivim određeni objekt zaslona.
Pokaži prozor simbola()	Prikažite prozor zumiranog simbola za tu riječ na trenutnom položaju pokazivača prozora poruke.
Stanje mirovanja(sekunde)	Prije izvođenja sljedeće akcije pauzirajte određeni broj sekundi.
Govor()	Izgovorite sadržaj prozora trenutne poruke.
Izgovor(contentType)	Izgovorite navedenu vrstu teksta u prozoru trenutne poruke. ContentType = "Sve", "Odabir", "Riječ", "Rečenica" ili "Odlomak"
Izgovori oznaku()	Izgovorite oznaku trenutnog objekta.
Izgovori oznaku(objekt)	Izgovorite oznaku određenog objekta.
Izgovori oznaku (objekt, pričekaj)	Izgovorite oznaku određenog objekta, a zatim pričekajte određeni broj sekundi prije izvođenja sljedeće akcije.
Izgovori tekst(tekst)	Izgovorite navedeni tekst.
Izgovori tekst(tekst, pričekaj)	Izgovorite naznačeni tekst, a zatim pričekajte određeni broj sekundi prije izvođenja sljedeće akcije.
Zaustavi sve zvukove()	Zaustavite sav zvuk koji se trenutno reproducira.
Zaustavi video(objekt)	Zaustavite videozapis na određenom videoobjektu.
Simboliziraj sve (objekt)	Simbolizirajte sav tekst u određenom objektu.
Uključivanje (objekt)	Uključivanje/isključivanje isključivanja zvuka na određenom videoobjektu.
Uključi/isključi/ (objekt)	Uključivanje/isključivanje ponavljanja reprodukcije na određenom videoobjektu.
varijabla [= vrijednost]	Stvorite izjavu o dodjeli varijable. varijabla = jedinstvena vrijednost naziva varijable = vrijednost koju treba dodijeliti imenovanoj varijabli

Dodatak B Uobičajene riječi

"Uobičajene riječi" su riječi koje se široko koriste u normalnom razgovoru. Prilikom definiranja simboličkih svojstava prozora poruke, natpisa ili gumba simbola, imate mogućnost simboliziranja "uobičajene riječi" ili "neuobičajenih riječi".

Tablica B.1 Uobičajene riječi

a	poziv	smiješan	upravo	samo	prestati	zašto
o	došao	dala	čuvati	otvoren	uzeti	volja
nakon	konzerva	dobiti	vrsta	ili	reći	želja
ponovo	nositi	dati	znati	naš	Deset	sa
sve	čist	ići	smijeh	van	zatim	rad
uvijek	hladan	ide	pustiti	preko	tamo	bi
sam	doći	ići	svjetlo	vlastiti	ovi	pisati
neki	mogao	dobar	kao	odabrati	oni	
i	rezati	Dobio	malen	igrati	misлити	
ikakav	uradio	zelen	živjeti	Molim	one	
su	činiti	rasti	dug	Lijep	Tri	
okolo	čini	imali	izgledati	vući	do	
kao	učinjeno	ima	napravljen	staviti	Danas	
pitati	Nemoj	imati	praviti	Ran	zajedno	
u	dolje	on	mnogi	čitati	previše	
Pojeo	crtati	pomoć	Svibanj	crven	pokušaj	
odsutan	piti	njen	mene	vožnja	Dva	
biti	jesti	ovdje	puno	Desno	pod	
jer	Osam	njega	morati	vidjeti	gore	
je bio	svaki	njegov	moj	Sedam	na	
prije	pasti	držati	sebe	jaki oblik	nama	
najbolji	daleko	vruć	nikada	ona	korištenje	
bolji	brz	kako	nov	pokazati	prati	
velik	naći	boljeti	Ne	pjevati	mi	
crn	prvi	Ja	ne	sjesti	bunar	
plav	Pet	ako	sada	Šest	je otišao	
oba	letjeti	u	od	spavati	bili	
donijeti	za	u	isključeno	malen	što	
smeđ	pronađen	je	star	dakle	kada	
ali	Četiri	to	na	neki	gdje	
kupiti	od	njegov	jednom	uskoro	koji	
pored	pun	skok	Jedan	početak	tko	

Podrška za Tvoj Tobii Dinavos Uređaj

Dobrodošle i Poveza

Vidjeti specifičan za Podrška stranica tvoj Tobii Dinavos uređaj. T sadržava najnoviji informacija o pitanja i savjet i Trikovi povezan proizvod. Naći naš Podrška stranice povezan: www.TobiiDynavox.com/support-training

Kontakt Tvoj Otopina Konzultant ili Prodavača

Za pitanja ili problemi sa tvoj proizvod kontakt tvoj Tobii Dinavos otopina konzultant ili autoriziran prodavača pomoć. Oni su najviše poznata tvoj ličan možeš kontaktirati pomoći sa savjet proizvod buka. Za kontakt detalji posjet www.TobiiDynavox.com/contact