

# Upute za uporabu sustava Propyx

## Sadržaj

1. Prijava u sustav .....	2
2. Učeničko sučelje .....	3
3. Nastavničko sučelje .....	5
3. a. Unos i prikaz razreda .....	5
3. b. Unos i prikaz učenika .....	6
3. c. Unos i prikaz predmeta .....	6
3. d. Definiranje dijelova gradiva .....	7
3. e. Unos pitanja .....	7
3. f. Prikaz i izmjene pitanja .....	9
3. g. Stvaranje zadatke – Vježba .....	10
3. h. Stvaranje zadatke – Ponavljanje .....	11
3. i. Rukovanje zadacima Vježba i Ponavljanje .....	12
4. Napomene .....	12

Korisničko sučelje sustava napravljeno je vrlo jednostavno i mnogim će se korisnicima učiniti kako su navedene upute nepotrebne. Ipak, u verziji 2.0 neophodno je objasniti nove mogućnosti i poboljšanja.

## 1. Prijava u sustav

Postoje dva osnovna tipa korisnika: **učenik** i **nastavnik**. I jedan i drugi prijavljuju se na isti način.



Na početnoj stranici korisnik se prijavljuje pomoću svojih pristupnih podataka, bez obzira radi li se o AAI identitetu ili o podacima koje je kreirao nastavnik (za učenike koji nemaju AAI identitet). AAI podatke treba unositi nakon klika na AAI logo i tada se pojavljuje sljedeća slika:

Prilikom prve prijave sustav će tražiti provjeru vaših podataka te ispravak eventualnih netočnosti. Ovo se naročito odnosi na učenike koji pripadaju određenom razredu. Za razred će najvjerojatnije biti napisano kako slijedi, npr.: **2012::1a**, i taj je podatak potrebno ispraviti u **1. a** odnosno u onaj oblik koji je u vašoj školi uobičajen (iza rednog broja, iza točke dolazi obvezan razmak). Ovo napominjemo iz dvaju razloga: vidljivo je da je učenik upisan 2012. g. u **prvi a** razred, ali se ove godine vjerojatno već nalazi u drugom razredu; i drugo školski administratori najčešće ove podatke ne ažuriraju i zato ih je potrebno ispravno upisati. Svaki će korisnik e-poštom dobiti potvrdu o izvršenoj autorizaciji.

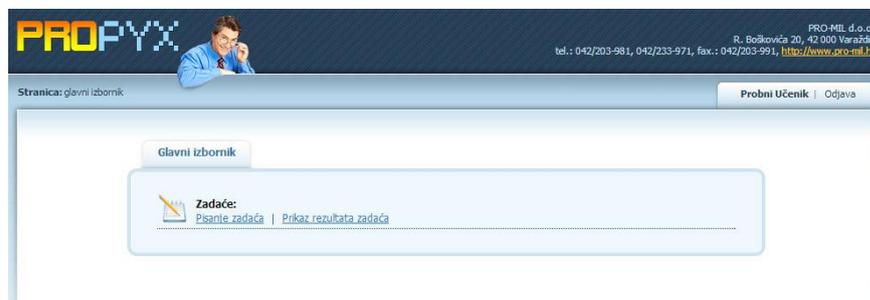
Ako ste korisnik koji nema svoj AAI identitet ili želite koristiti javne korisničke račune, kliknite na početnoj stranici na link dolje desno (*ovdje*). Tada će se pojaviti druga forma za prijavu.

**NAPOMENA:** Nastavnici NE MORAJU kreirati razrede za učenike koji posjeduju AAI identitet (a to su zapravo svi učenici u našem sustavu osnovnog, srednjeg i visokoškolskog obrazovanja) jer će se ti razredi formirati prijavom učenika i autorizacijom koju mi obavljamo!



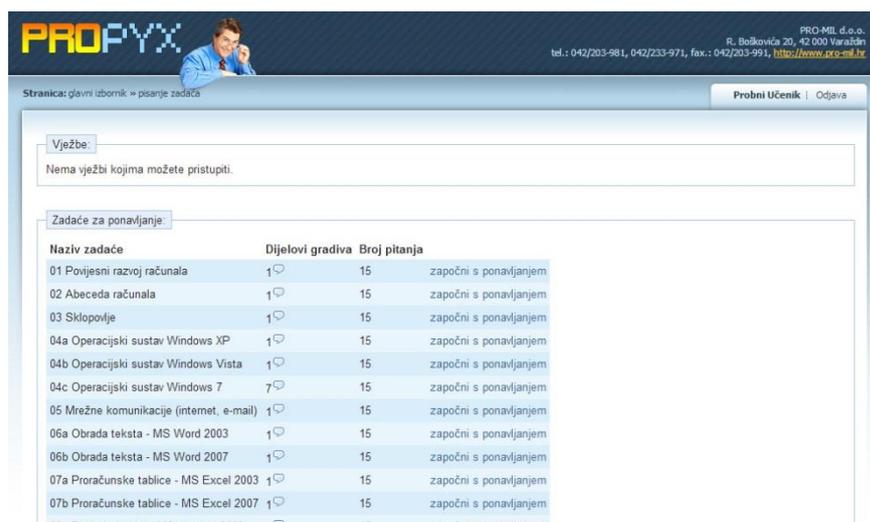
Prema pristupnim podacima sustav razlikuje radi li se o učeniku ili o nastavniku i ovisno o tome pojavljuje se odgovarajuće korisničko sučelje.

## 2. Učeničko sučelje



Klikom na link *Prikaz rezultata zadaća* pojavljuje se pregled dosad riješenih vježbi s odgovarajućim podacima (datum, predmet, naziv zadaće, uspjeh itd.). Pomoću toga, na primjer, roditelji mogu kontinuirano pratiti napredovanje svog učenika.

Klikom na link *Pisanje zadaća* pojavit će se sljedeća ili slična slika:



Stranica: glavni izbornik » pisanje zadaća

PRO-MIL d.o.o.  
R. Boškovića 20, 42 000 Varaždin  
tel.: 042/203-981, 042/233-971, fax.: 042/203-991, <http://www.pro-mil.hr>

Stranica: glavni izbornik » pisanje zadaća

Vježbe:

Naziv zadaće	Dijelovi gradiva	Broj pitanja	Bodova za ocjenu 2	Bodova za ocjenu 3	Bodova za ocjenu 4	Bodova za ocjenu 5	Bodovi za točan odgovor	Bodovi za netočan odgovor	
6. vježba	1	10	10	13	16	18	+2	0	započni s rješavanjem

Zadaci za ponavljanje:

Nema zadaća za ponavljanje kojima možete pristupiti.

Javno dostupne zadaci za ponavljanje:

Naziv zadaće	Dijelovi gradiva	Broj pitanja	
01 Povijesni razvoj računala	1	15	započni s ponavljanjem
02 Abeceda računala	1	15	započni s ponavljanjem

Prikazane su sve trenutno aktivne zadaće, vježbe i zadaci za ponavljanje. Prikazani su i mnogi drugi podatci o zadaćama kao što su naziv, obuhvaćeni dijelovi gradiva, broj bodova, kriterij uspješnosti itd. Pitanja su izabrana iz baze i mogu biti ista za sve učenike ili slučajno odabrana, ovisno o tome što je odredio nastavnik prilikom stvaranja zadaće. Bez obzira kako su pitanja odabrana, poredak pitanja i odgovora u zadaći uvijek će biti slučajno odabran i činit će se da svaki učenik ima drugačija pitanja.

Potrebno je napomenuti da se zadaci za ponavljanje mogu pokretati više puta i njihovi rezultati nigdje se ne bilježe. Vježbe se mogu rješavati samo jednom i rezultati ostaju zapisani u bazi za daljnju uporabu, sve dok ih nastavnik koji je stvorio zadaću ne obriše.

Stranica: glavni izbornik » pisanje zadaća

PRO-MIL d.o.o.  
R. Boškovića 20, 42 000 Varaždin  
tel.: 042/203-981, 042/233-971, fax.: 042/203-991, <http://www.pro-mil.hr>

Stranica: glavni izbornik » pisanje zadaća

Probni Učenik | Odjava

Probni Učenik, Informatika/Računalstvo  
08. 03. 2014.  
Ponavljanje: 03 Sklopovlje

1. Osnovna jedinica čitanja i pisanja na tvrdi disk jest:

- staza
- spirala
- cilindar
- sektor
- Bez odgovora

2. Broj iglica kod igličnog pisača najčešće jest:

- 24
- 7
- 16
- 32
- Bez odgovora

3. Dijelove računala koji su izrađeni od tvrde materije na hrvatskom nazivamo:

- aplikacije
- sklopovlje
- Bez odgovora

Zadaci se rješavaju na tri načina: obilježavanjem točnog odgovora (ili više njih ako je tako postavljeno pitanje), izravnim upisom odgovora u za to pripremljeno polje i klikom na područje slike, za koje mislimo da predstavlja odgovor. Vrijeme rješavanja zadaće određuje nastavnik i u sustavu nije automatski ograničeno.

Nakon odgovora na sva pitanja, klikom na *Predaj zadaću*, završavamo rješavanje. Pojavit će se sljedeća slika.

Stranica: glavni izbornik » provjera vježbe

PRO-MIL d.o.o.  
R. Boškovića 20, 42 000 Varaždin  
tel.: 042/203-981, 042/233-971, fax.: 042/203-991, <http://www.pro-mil.hr>

Probni Učenic, Informatika/Računalstvo  
08. 03. 2014.  
Ponavljjanje: 03 Sklopovlje

**Rezultat zadaće:**

Ukupan broj pitanja:	15
Točno odgovorenih pitanja:	11 (73.33%)
Netočno odgovorenih pitanja:	1 (6.67%)
Neodgovorenih pitanja:	3 (20%)

3. Osnovna jedinica čitanja i pisanja na tvrdi disk jest:  
Vaš odgovor: sektor ✓

2. Broj iglica kod igličnog pisača najčešće jest:  
Vaš odgovor: 24 ✓

3. Dijelove računala koji su izrađeni od tvrde materije na hrvatskom nazivamo:  
Vaš odgovor: sklopovlje ✓

Osim podataka koji su vidljivi na gornjoj slici, pojavit će se i napomena kod pogrešnih odgovora. Dobit ćete naputak na kojoj stranici u udžbeniku možete potražiti objašnjenje ili odgovor.

### 3. Nastavničko sučelje

Stranica: glavni izbornik

PRO-MIL d.o.o.  
R. Boškovića 20, 42 000 Varaždin  
tel.: 042/203-981, 042/233-971, fax.: 042/203-991, <http://www.pro-mil.hr>

Stjepan Husak | Odjava

Glavni izbornik

- Razredi:** [Unos razreda](#) | [Prikaz razreda](#)
- Učenici:** [Unos učenika](#) | [Prikaz učenika](#)
- Predmeti:** [Unos predmeta](#) | [Prikaz predmeta](#)
- Gradivo:** [Definiranje dijelova gradiva](#) | [Unos pitanja](#) | [Prikaz pitanja](#)
- Zadaće:** [Stvaranje zadaće](#) | [Vježbe](#) | [Ponavljjanja](#)
- SHS:** [Potvrdna poruka](#) | [Grupna poruka](#) | [Prikaz poslanih sms poruka](#)

Kratke upute za uporabu sustava »

#### 3. a. Unos i prikaz razreda

Razred predstavlja grupu učenika koja će pisati zadaće, a koje ćete u sljedećim koracima stvoriti. Ako se učenici prijavljuju pomoću AAI identiteta, razred će automatski biti stvoren nakon prijave prvog učenika. Tako će nastali razred biti dostupan svim nastavnicima iz ustanove kojoj pripada učenik. Pomoću linka *Unos razreda* stvarate svoj vlastiti razred (koji će biti dostupan samo vama), a to je potrebno samo u slučaju učenika koji nemaju AAI identitet (npr. obrazovanje odraslih).

Stranica: glavni izbornik » unos razreda

PRO-MIL d.o.o.  
R. Boškovića 20, 42 000 Varaždin  
tel.: 042/203-981, 042/233-971, fax.: 042/203-991, <http://www.pro-mil.hr>

Stjepan Husak | Odjava

Unos razreda

Ime razreda:

[Povratak na glavni izbornik...](#)

### 3. b. Unos i prikaz učenika

Nije potrebno unositi podatke o učenicima. Prijavom pomoću AAI identiteta svi su podaci već uneseni. Kod prve prijave potrebno je provjeriti i eventualno ispraviti ponuđene podatke. Nakon toga izvršava se proces autorizacije korisnika koji traje od nekoliko minuta do nekoliko sati. Na taj način provjerava se vjerodostojnost upisanih podataka kako bi korisnik mogao neograničeno koristiti sustav. Podatke o učenicima potrebno je unositi samo ako ne posjeduju AAI identitet. Tada je važno da korisničko ime i lozinka budu jedinstveni za svakog učenika. Za lozinku, zbog zaštite privatnosti, preporučamo kombinaciju brojeva te velikih i malih slova, ukupne najmanje veličine 8 znakova. Možete unositi i brojeve mobitela, ali moramo napomenuti da funkcija SMS-a, nažalost, nije besplatna.

### 3. c. Unos i prikaz predmeta

Imate potpunu slobodu u stvaranju predmeta, definiranju dijelova gradiva u tim predmetima, kao i u unosu i prikazu pitanja. Podrazumijeva se da ovdje ne govorimo samo o računalstvu ili informatici, nego o bilo kojem predmetu u bilo kojoj vrsti obrazovanja.

U prikazu predmeta možete vidjeti i odgovarajuće ovlasti nad njima. Kod postojećih predmeta, koje su stvorili autori udžbenika, ne možete ništa mijenjati, nego samo koristiti pitanja u svojim zadaćama. Kod predmeta koje sami stvorite možete sve raditi jer imate i sve dozvole, kao što se vidi na sljedećoj slici:

PRO-MILL d.o.o.  
R. Boškovića 20, 42 000 Varaždin  
tel.: 042/203-981, 042/233-971, fax.: 042/203-991, <http://www.pro-mil.hr>

Stranica: glavni izbornik » prikaz predmeta Stjepan Husak | Odjava

Vaši predmeti:

Predmet	G-P	G-U	P-P	P-U	P-K	
Digitalna elektronika	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Električni strojevi	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Elektronički sklopovi	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Elektrotehnika	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Komensky	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Natjecanje Osnove informatike	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Probni predmet	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Probni predmet 5	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Probni predmet 6	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Računalstvo	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši
Sklopovska oprema računala - H	✓	✓	✓	✓	✓	izmijeni obriši

Značenje oznaka razine ovlasti:

- G-P: prikaz dijelova gradiva
- G-U: unos dijelova gradiva
- P-P: prikaz pitanja
- P-U: unos pitanja
- P-K: korištenje pitanja

» Unos predmeta

Predmeti za koje imate određene ovlasti:

Predmet	G-P	G-U	P-P	P-U	P-K
ECDL	✗	✗	✗	✗	✗
ELEKTROTEHNIČKI MATERIJALI I KOMPONENTE	✓	✓	✓	✓	✓

### 3. d. Definiranje dijelova gradiva

Link *Definiranje dijelova gradiva* otvara sljedeću stranicu:

PRO-MILL d.o.o.  
R. Boškovića 20, 42 000 Varaždin  
tel.: 042/203-981, 042/233-971, fax.: 042/203-991, <http://www.pro-mil.hr>

Stranica: glavni izbornik » dijelovi gradiva Stjepan Husak | Odjava

Predmet: Digitalna elektronika

Trenutno nema definiranih dijelova gradiva

» definiрай novi dio gradiva

Predmet: Električni strojevi

Dijelovi gradiva:

- Asinkroni motori izmijeni obriši
- Kolektorski strojevi izmijeni obriši
- Sinkroni motori izmijeni obriši
- Transformatori izmijeni obriši

» definiрай novi dio gradiva

Predmet: Elektronički sklopovi

Trenutno nema definiranih dijelova gradiva

» definiрай novi dio gradiva

Predmet: ELEKTROTEHNIČKI MATERIJALI I KOMPONENTE

Ovo omogućuje da pojedine predmete podijelimo u poglavlja ili cjeline odnosno omogućeno je stvaranje pitanja u više različitih grupa unutar jednog predmeta. Možemo čak i pojedina poglavlja podijeliti u više stupnjeva i tako formirati pitanja različite razine. To nam donosi veću slobodu kod stvaranja zadaća i omogućava kombinaciju pitanja iz različitih predmeta, poglavlja ili razina (što će biti kasnije opisano).

### 3. e. Unos pitanja

Najteži je dio ovog posla sastaviti jasno, jednostavno, nedvosmisleno pitanje na koje će učenik moći odgovoriti stečenim znanjem s predavanja. Budući da je to dio nastavnčkog umijeća, ograničiti ćemo se na tehnički dio posla.

Ovdje bismo prije svega htjeli dati jednu generalnu napomenu. Prilikom unošenja pitanja ili bilo kojeg teksta u sustav Propyx vjerojatno ćete često koristiti dobri stari Copy-Paste način. Tako se zajedno s tekстом kopiraju i prenose nepotrebne informacije, ovisno o aplikaciji iz koje ga kopirate (font, boja, veličina itd.). Ovo može ponekad uzrokovati promjene izgleda sadržaja u sustavu Propyx. Zbog toga savjetujemo da kopirani sadržaj najprije zalijepite u npr. Notepad, a iz Notepada na željeno mjesto u Propyxu. Na taj će način sadržaj biti „očišćen“ od nepotrebnih dodataka, a izgled u Propyxu ujednačen i bez grešaka.

Nakon što odaberemo predmet i poglavlje u koje želimo upisivati pitanja, potrebno je odabrati i vrstu pitanja.

Želimo li dobiti samo jedan točan odgovor, odabrat ćemo i takav tip pitanja, a točan odgovor upisuje se u prvo polje za odgovore.

Ako želimo dobiti više odgovora, odabrat ćemo drugi tip pitanja. Redoslijed upisanih odgovora sada nije bitan, ali je potrebno kvačicom označiti te točne odgovore prije samog unosa pitanja. Taj oblik pripada u teža pitanja.

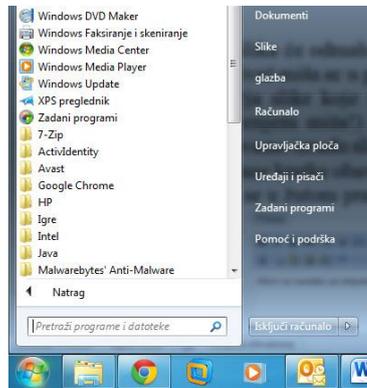
U trećem tipu pitanja očekujemo da učenik upiše točan odgovor. Treba napomenuti da sustav zanemaruje velika i mala slova, dakle, ne uzima ih kao grešku. Ne tolerira greške do 5 znakova, kod odgovora većih od 5 znakova, tolerira dvije greške. U ovoj verziji sustava razradili smo i mogućnost uporabe sinonima: u polje za odgovor možete unijeti i više pojmova ili izraza, za koje očekujete da će učenici upisati kao točan odgovor. Može ih biti proizvoljan broj ali ih morate međusobno razdvojiti znakom točka-zarez (;). Uz svako pitanje moguće je dodati i komentar koji će se pojaviti uz netočan odgovor.

Napominjemo da je uz svaki gore navedeni tip pitanja moguće dodati sliku kao ilustraciju (za to je namijenjena tipka *Odaberi i postavi sliku...*). Potpuno drugu ulogu ima slika u sljedećem tipu pitanja.

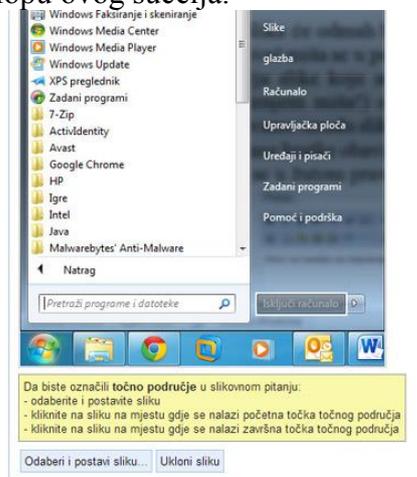
Četvrti je tip pitanja tzv. slikovno pitanje. Radi se o unaprijed pripremljenoj slici veličine do cca 250x250 piksela. Sustav ne ograničava veličinu slike, ali ovdje ne treba pretjerivati. Velikim se slikama povećava promet na mreži, a uvelike se smanjuje i preglednost zadaće na ekranu.

### Postupak unosa pitanja

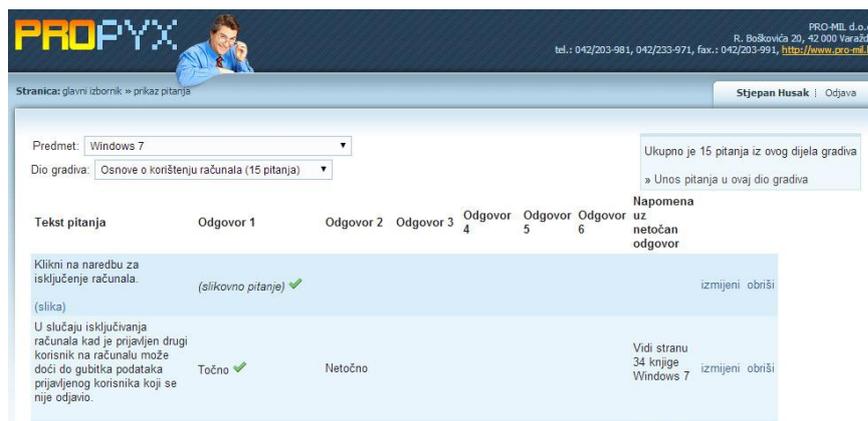
Odaberemo tip pitanja *Slikovno pitanje* i upišemo tekst pitanja. Pomoću tipke *Odaberi i postavi sliku...* definiramo lokaciju gdje se nalazi pripremljena slika. Primjer je sljedeća slika. U tekstu pitanja se traži da učenik klikne na naredbu za isključenje računala.



Slika će odmah biti prenesena na server i prikazana u odgovarajućem polju u okviru pitanja. Pokazivač miša u području slike pretvara se u znak „+“ i zapravo predstavlja alat za obilježavanje područja slike koje smo zamislili kao točan odgovor. Pomoću dva klika lijeve tipke miša (ne povlačenjem miša!) obilježavamo to područje (kvadrat ili pravokutnik). Tipkom *Unesi pitanje* završavamo izradu slikovnog pitanja i unosimo ga u bazu. U desnom gornjem dijelu zaslona bit će prikazane kratke obavijesti o ispravnosti postupka. Kratki podsjetnik kako se ovaj postupak izvodi nalazi se u žutom pravokutniku u sklopu ovog sučelja.



Klikom na link *Prikaz pitanja* pojavit će se sljedeća stranica na kojoj je vidljivo da je naše pitanje definirano kao slikovno pitanje. Prilikom odgovora na ovo pitanje učenik mora kliknuti bilo gdje, u našem ranije obilježenom području slike, da bi odgovor bio označen kao točan.



### 3. f. Prikaz i izmjene pitanja

Na gornjim slikama već je prikazano kako izgleda stranica ako kliknemo na link *Prikaz pitanja*. Tu se mogu vršiti izmjene kako u tekstu pitanja, tako i u odgovorima. Pitanja se mogu i potpuno izbrisati iz baze.

### 3. g. Stvaranje zadaće – Vježba

Klikom na link *Stvaranje zadaće* otvara se stranica na kojoj trebate redom zadati tražene podatke (vrsta zadaće i razred). Napominjemo da ćete zadaće, koje sami stvorite za učenike u svojem razredu, moći vidjeti samo ako se prijavite kao jedan od učenika iz tog razreda.

Klikom na link *Odaberi* otvara se sljedeći prozor.

- izaberite predmet i dijelove gradiva
- možete više puta birati predmete i dijelove gradiva iz kojih želite koristiti pitanja u zadaći (najčešće se koristi jedno poglavlje u jednom predmetu, ali moguće je i kombinirati pitanja)
- odredite broj pitanja koji će sadržavati zadaća i način na koji će ta pitanja biti izabrana iz baze
- u donjem dijelu prozora prikazuju se redom odabrana poglavlja i broj pitanja koji će se pojaviti u zadaći. Sustav ravnomjerno raspodjeljuje pitanja. Broj pitanja iz pojedinog poglavlja možemo promijeniti unosom željenog postotka. Broj pitanja u najdonjem poglavlju ne možemo mijenjati jer ga sustav automatski dopunjava do 100%. Na ovaj način možemo zadati proizvoljan broj pitanja iz više predmeta i poglavlja.
- tipkom *Potvrdi* zaključujemo ovaj izbor
- tipkom *Sljedeći korak* otvaraju se prozori za izbor pitanja ovisno o načinu koji smo izabrali
- na kraju se klikom na *Zatvori prozor* pojavljuje sljedeće:

Stranica: glavni izbornik » stvaranje zadaće

Stvaranje zadaće

Vrsta zadaće:

Razred koji piše zadaću:

Dijelovi gradiva:

Naziv zadaće:

Broj potrebnih bodova za ocjenu 2:

Broj potrebnih bodova za ocjenu 3:

Broj potrebnih bodova za ocjenu 4:

Broj potrebnih bodova za ocjenu 5:

Broj bodova za točan odgovor:

Broj negativnih bodova za netočan odgovor:

Zadaća je odmah aktivna:

[Povratak na glavni izbornik...](#)

- unosimo proizvoljan naziv zadaće
- odredimo kriterije uspjeha (osim broja bodova možemo i izravno upisati postotak od ukupnog broja bodova)
- odredimo broj bodova za točan odgovor te eventualno za netočan odgovor (kako bi se izbjeglo slučajno pogađanje odgovora)
- odabirom tipke *Da* ili *Ne* određujemo hoće li zadaća učenicima biti odmah dostupna ili ćemo ju aktivirati u vrijeme kada želimo da ju učenici počnu rješavati
- tipkom *Napravi zadaću* završavamo postupak
- otvara se stranica s nizom informacija o zadaći.

Nekoliko prikazanih linkova omogućuje daljnju manipulaciju zadaćama.

Stranica: glavni izbornik » prikaz zadaća

Prikaz zadaća

Razred	Naziv	Dijelovi gradiva	Broj pitanja	Aktivna
4. rt	Vježba 3 - Mikroprocesori i Sabimice	2	16	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
1. rt	Bodovna ljestvica: Za ocjenu 2: 16		10	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
1. rt	Za ocjenu 3: 20		16	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
2. pt	Za ocjenu 4: 25		20	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
2. pt	Za ocjenu 5: 29		20	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
4. rt	Bodovi za točan odgovor: +2		12	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
4. rt	Bodovi za netočan odgovor: -0		12	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
4. rt	Zadaća nije nikad aktivirana		24	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
4. rt	Osnove informatike - kvalitacija	1	24	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati

### 3. h. Stvaranje zadaće – Ponavljanje

U tekstu je dosad opisan način izrade zadaće - vježba. Postupak izrade zadaća za ponavljanje istovjetan je, osim što nije potrebno zadavati kriterije za uspjeh. Učenik će dobiti informaciju o uspjehu u obliku postotka (0 – 100%), a rezultat neće biti zabilježen u bazi. Te su zadaće namijenjene ponavljanju gradiva i mogu se pokretati proizvoljan broj puta.

Stranica: glavni izbornik » stvaranje zadaće

Stvaranje zadaće

Vrsta zadaće:

Razred koji piše zadaću:

Dijelovi gradiva:

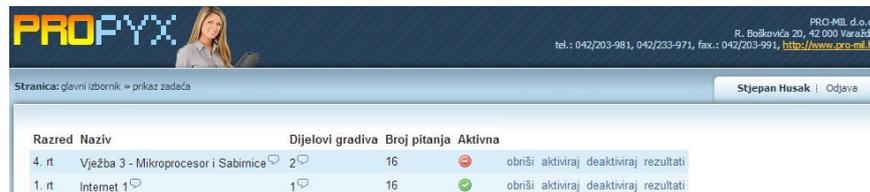
Naziv zadaće:

Zadaća je odmah aktivna:

[Povratak na glavni izbornik...](#)

### 3. i. Rukovanje zadaćama Vježba i Ponavljanje

Preostalo nam je još prikazati preostala dva linka. Klikom na bilo koji od njih možemo aktivirati određene zadaće, deaktivirati ih ili potpuno obrisati. Tu treba posebno naglasiti uporabu linka *Vježbe*. Osim standardnih stvari, na otvorenoj stranici se nalazi i link *rezultati*.



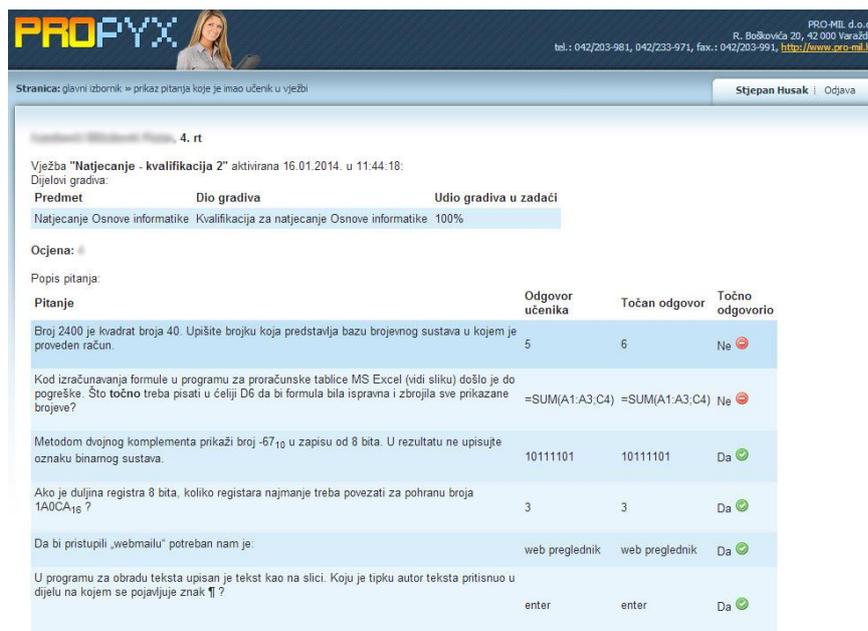
Razred	Naziv	Dijelovi gradiva	Broj pitanja	Aktivna	
4. rt	Vježba 3 - Mikroprocesor i Sabirnica	2	16	❌	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
1. rt	Internet 1	1	16	✅	obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati

Klikom na taj link otvara se stranica s mnogo informacija o zadaći. Pregledno su prikazani učenici koji su predali zadaću (s prikazom broja bodova, postignutom ocjenom i trajanjem rješavanja zadaće), kao i oni koji još nisu započeli pisanje zadaće.

U nastavku je prikazana razdioba uspjeha u odnosu na ukupan broj učenika.

U zadnjem dijelu prozora navedeno je pet pitanja na koja su učenici najviše pogrešno odgovarali. Iz toga se može analizirati i uzrok pogrešnih odgovora, a možda je pitanje i pogrešno postavljeno, dvosmisleno, preteško i sl.

Iz prethodnog prikaza rezultata zadaća vrlo korisnom stavkom smatramo stranicu koja se otvara klikom na link *detaljnije* uz ime učenika koji je predao zadaću.



Predmet	Dio gradiva	Udio gradiva u zadaći
Natjecanje Osnove informatike	Kvalifikacija za natjecanje Osnove informatike	100%

Ocjena:

Popis pitanja:

Pitanje	Odgovor učenika	Točan odgovor	Točno odgovorio
Broj 2400 je kvadrat broja 40. Upišite brojku koja predstavlja bazu brojevnog sustava u kojem je proveden račun.	5	6	Ne ❌
Kod izračunavanja formule u programu za proračunske tablice MS Excel (vidi sliku) došlo je do pogreške. Što točno treba pisati u ćeliji D6 da bi formula bila ispravna i zbrojala sve prikazane brojeve?	=SUM(A1:A3;C4)	=SUM(A1:A3;C4)	Ne ❌
Metodom dvojnog komplementa prikaži broj -67 <sub>10</sub> u zapisu od 8 bita. U rezultatu ne upisuje oznaku binarnog sustava.	10111101	10111101	Da ✅
Ako je duljina registra 8 bita, koliko registara najmanje treba povezati za pohranu broja 1A0CA16?	3	3	Da ✅
Da bi pristupili „webmailu“ potreban nam je:	web preglednik	web preglednik	Da ✅
U programu za obradu teksta upisan je tekst kao na slici. Koju je tipku autor teksta pritisnuo u dijelu na kojem se pojavljuje znak ¶?	enter	enter	Da ✅

Takav se prikaz rezultata zadaće trajno čuva u bazi za svakog učenika (dok ga nastavnik – vlasnik, ne obriše). Po potrebi može se ispisati i na papir.

### 4. Napomene

Na ovih nekoliko stranica nastojali smo opisati uporabu sustava Propyx. Imate li dodatnih pitanja, primjedaba ili prijedloga u vezi uporabe Propyxa, javite nam se na [podrska@propyx.com](mailto:podrska@propyx.com). Vrlo rado ćemo ih razmotriti.

Želimo Vam ugodan rad u Propyxu!