

## Kilka lekcji w jednej aplikacji - mechanizm ścieżek dydaktycznych

W ramach jednej lekcji można przygotować materiał dydaktyczny dla różnych grup użytkowników. Potrzeba taka często występuje w lekcjach językowych (jedna lekcja dla użytkowników początkujących i zaawansowanych), materiałach szkoleniowych dla pracowników różnych szczebli, branż, zakładów, aplikacjach adresowanych do użytkowników posługujących się innymi językami.

Idea ścieżek dydaktycznych wykorzystuje możliwość przyporządkowania ekranów lekcji do jednej spośród 10 określonych przez autora ścieżki dydaktycznej. Określenie zasad poruszania się użytkownika po zasobach lekcji sprowadza się do nawigowania po ekranach aktywnej ścieżki.

### Zdefiniowanie ścieżek dydaktycznych

Ścieżki określa się na karcie **Ustawienia zaawansowane** (Ustawienia +). Można zdefiniować maksymalnie 10 różnych ścieżek.

**Ścieżki dydaktyczne**

Liczba ścieżek: 4

Dostępne ścieżki:

- Mazowsze
- Śląsk
- Pomorze
- Polska

Kliknij dwukrotnie aby zmienić nazwę ścieżki!  
Zaznacz pole aby ustawić domyślną ścieżkę dla nowych ekranów!

#### Uwaga:

Ścieżki są rozłączne, tzn. ekran nie może jednocześnie należeć do dwóch różnych ścieżek.

### Przyporządkowanie ekranów do odpowiedniej ścieżki

Po określeniu ścieżek na każdym ekranie zostaje udostępniona lista ze ścieżkami do wyboru.

Polska

Mazowsze

Śląsk

Pomorze

Polska

Poszczególne ekrany powinny zostać przyporządkowane do odpowiadających im ścieżek.

1 Tytuł: ekran 1 (wszystkie regiony) Ukryj Polska

2 Tytuł: ekran 2 (Mazowsze) Ukryj Mazowsze

4 Tytuł: ekran 4 (Śląsk) Ukryj Śląsk

5 Tytuł: ekran 5 (Pomorze) Ukryj Pomorze

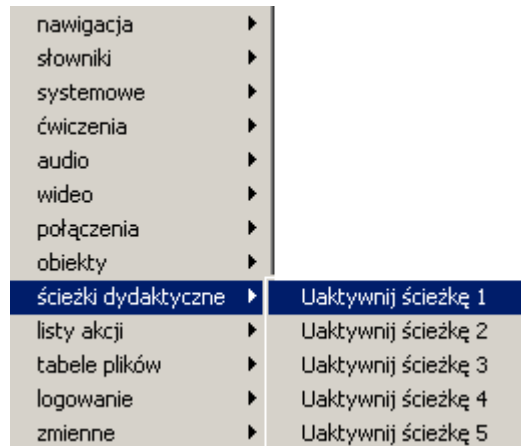
## Uaktywnienie ścieżek dydaktycznych

Pracę ze ścieżkami należy zacząć od określenia aktywnej ścieżki. Akcja uaktywniająca wybraną ścieżkę może być przyporządkowana dowolnie wybranemu zdarzeniu: kliknięcie myszą na obiekcie, uzyskanie określonego wyniku w teście (interpretacja wyników), upływ zadanego czasu.

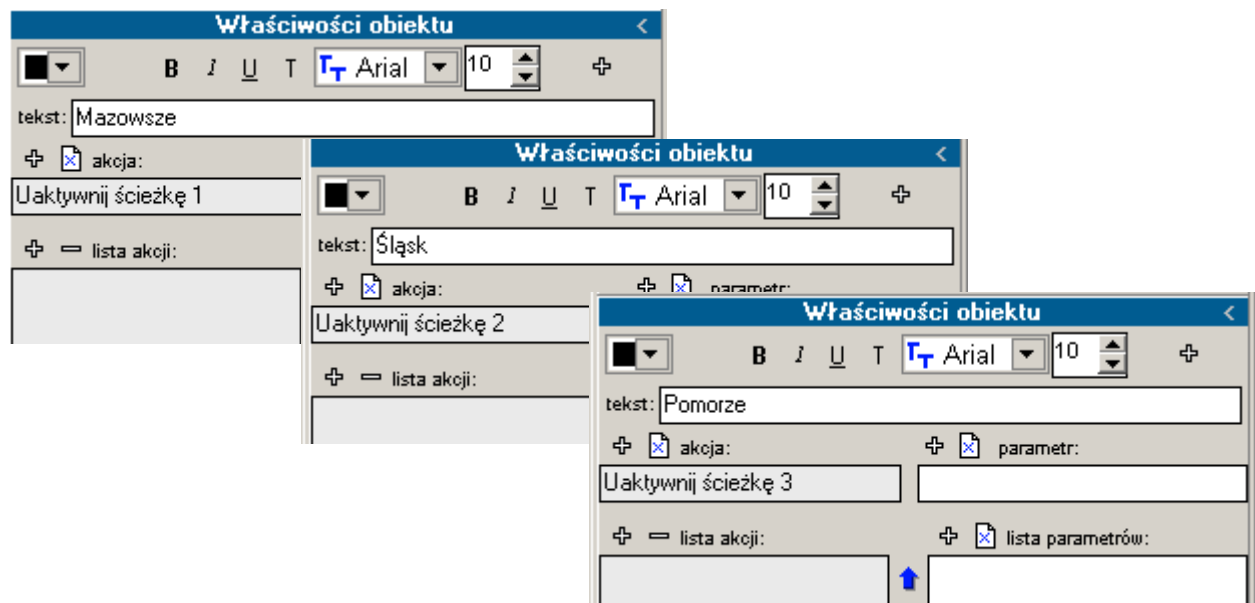


**Uaktywnij ścieżkę nr** - uaktywnienie ścieżki o podanym numerze - ułatwienie nawigacji dla różnych grup użytkowników

**Uaktywnij i uruchom ścieżkę** - uaktywnienie i uruchomienie ścieżki o podanym numerze, uruchomienie polega na załadowaniu pierwszego ekranu danej ścieżki - ułatwienie nawigacji dla różnych grup użytkowników



Trzy różne ścieżki dla trzech przycisków ekranowych:



## Nawigacja po ścieżkach dydaktycznych



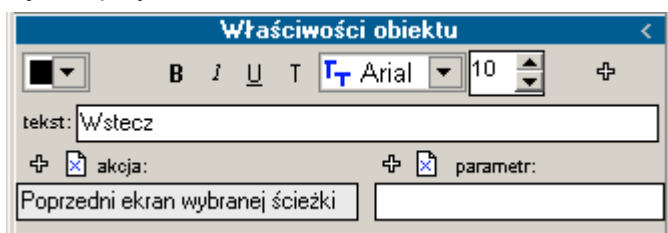
Przyciskom ekranowym należy przyporządkować akcje nawigacyjne rozpoznające przynależność kolejnego/poprzedniego ekranu do aktywnej ścieżki.

**Kolejny ekran wybranej ścieżki** - wczytanie kolejnego ekranu, pod warunkiem, że należy on do wybranej ścieżki; jeśli nie należy to program próbuje wczytać kolejny ekran spełniający ten warunek, i tak dalej aż do skutku; jeżeli taki ekran nie zostanie znaleziony akcja zostanie anulowana. Akcja bez parametru.

**Poprzedni ekran wybranej ścieżki** - wczytanie poprzedniego ekranu, pod warunkiem, że należy on do wybranej ścieżki; jeśli nie należy, to program próbuje wczytać poprzedni ekran spełniający ten warunek, i tak dalej aż do skutku; jeżeli taki ekran nie zostanie znaleziony akcja zostanie anulowana. Akcja bez parametru.

nawigacja	▶	Kolejny ekran
słowniki	▶	Poprzedni ekran
systemowe	▶	Dalej
ćwiczenia	▶	Wstecz
audio	▶	Ekran nr <>
wideo	▶	Ekran nr <wpis użytkownika>
połączenia	▶	Ekran nr <wynik ćwiczenia>
obiekty	▶	Koniec lekcji
ścieżki dydaktyczne	▶	Koniec bezwarunkowy
listy akcji	▶	Anuluj zakończenie
tabele plików	▶	Pozwól zakończyć
logowanie	▶	Restart lekcji
zmienne	▶	
		Zatrzymanie prezentacji
		Wznowienie prezentacji
		Spis treści
		Indeks
		<b>Kolejny ekran wybranej ścieżki</b>
		Poprzedni ekran wybranej ścieżki

Akcja dla przycisku **Wstecz**:



Akcja dla przycisku **Dalej**:

