

Upute za uporabu sustava Propyx

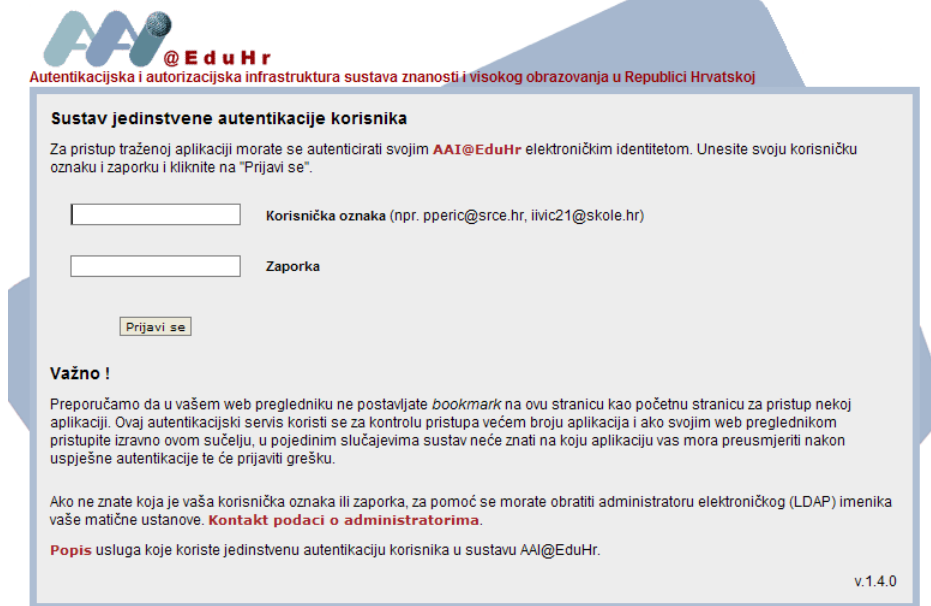
Korisničko sučelje ovog sustava napravljeno je vrlo jednostavno i mnogim će se korisnicima učiniti kako su navedene upute nepotrebne. No, ipak ćemo prikazati nekoliko stvari koje se ne mogu vidjeti na prvi pogled.

1. Prijava u sustav

Postoje dva osnovna tipa korisnika: **učenik** i **nastavnik**.

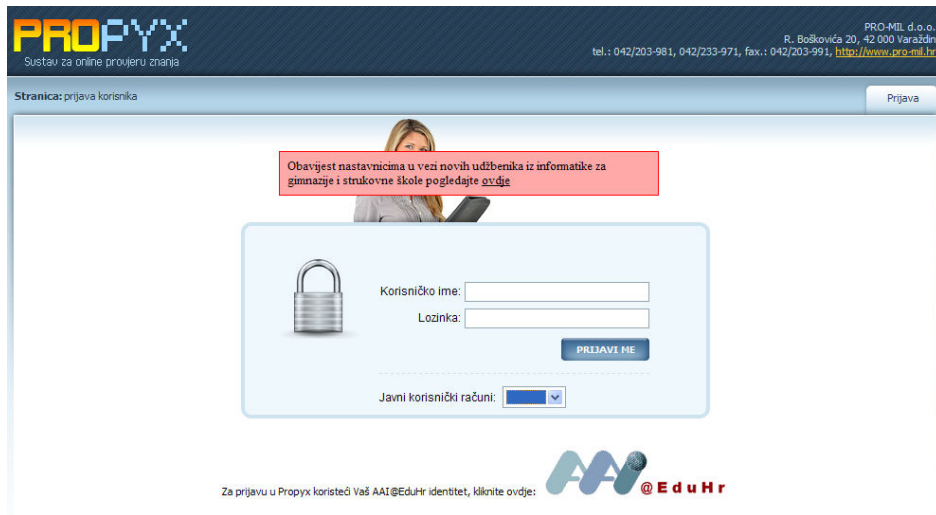


Na početnoj stranici se korisnik prijavljuje pomoću svojih pristupnih podataka, bez obzira radi li se o AAI identitetu, ili o podacima koje je kreirao nastavnik (za učenike koji nemaju AAI identitet). AAI parametre treba unositi nakon klika na AAI logo i tada se pojavljuje sljedeća slika.



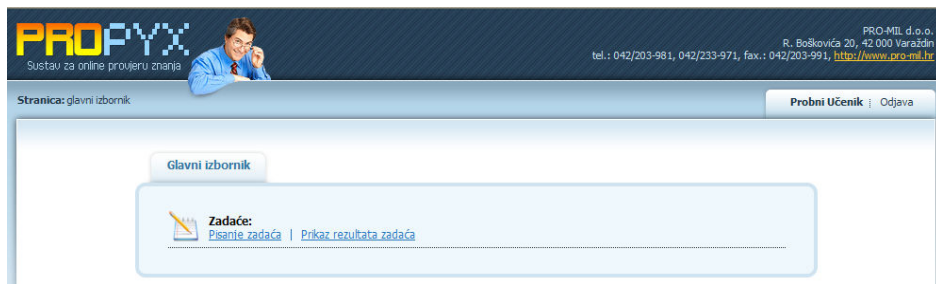
Prilikom prve prijave sustav će tražiti provjeru vaših podataka te eventualno ispravak netočnosti. Ovo se naročito odnosi na učenike koji pripadaju određenom razredu. Za razred će ovako biti napisano- *2008.:1a*, i taj podatak je potrebno ispraviti u *2. a* odnosno u onaj oblik koji je u vašoj školi uobičajen. Ovo napominjemo iz dva razloga jer je vidljivo da je učenik upisan *2008.g. u prvi a razred*, ali se ove godine vjerojatno već nalazi u drugom razredu. Školski administratori najčešće ove podatke ne ažuriraju i zato ih je potrebno ispravno upisati. Svaki će korisnik e-mailom 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.



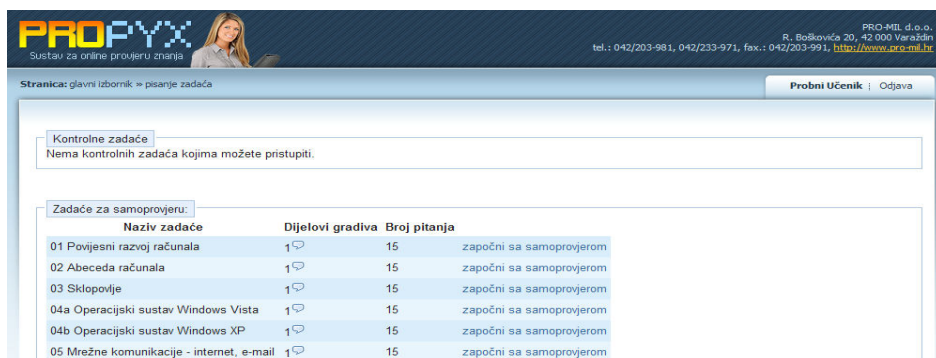
Prema pristupnim podacima sustav razlikuje radi li se o učeniku ili o nastavniku, i pojavljuje li se odgovarajuće korisničko sučelje.

2. Učeničko sučelje

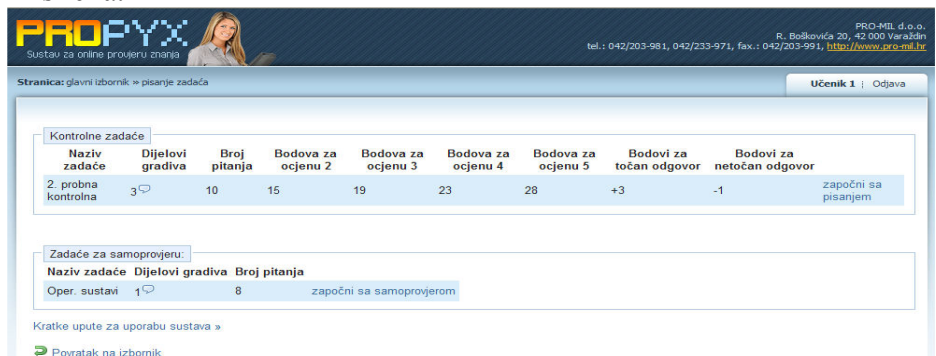


Klikom na link *Prikaz rezultata zadaća* pojavljuje se pregled dosad riješenih kontrolnih zadaća s odgovarajućim podacima (datum, predmet, naziv zadaće, uspjeh, itd.). Pomoću toga, na primjer, roditelji mogu kontinuirano pratiti napredovanje svog učenika.

Klikom na link *Pisanje zadaća* pojavit će se sljedeća slika;



ili slična.



Prikazane su sve trenutno aktivne zadaće, kako kontrolne tako i samoprovjere. Prikazani su i mnogi drugi podatci o zadaćama kao što su naziv, obuhvaćeni dijelovi gradiva, broj bodova, kriterij ocjenjivanja itd. Aktivne označavaju učenicima dostupnost zadaćama, i klikom na *započni sa samoprovjerom* možemo početi rješavati postavljena pitanja. Pitanja su izabrana iz baze slučajnim odabirom te na taj način učenici dobivaju različita pitanja, različitim poretkom. Čak se i odgovori na postavljena pitanja redaju slučajnim odabirom.

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

The screenshot shows the PROPYX interface for a student. The header includes the logo and contact information for PRO-MIL d.o.o. The main content area displays a question: "1. Koje uređaje koristimo za unos podataka u računalu i komunikaciju s računalom?". Below the question are four radio button options: "ulazne uređaje", "izlazne uređaje", "memoriju", and "Bez odgovora". The "Bez odgovora" option is selected. Below this is another question: "2. Software podrazumijeva:" with options "samo BIOS", "tehnički dio računala", "programe instalirane na računalu", "samo operacijski sustav računala", and "Bez odgovora". The "Bez odgovora" option is selected. Question 3 asks for a term for data saved during and after computer operation, with an empty text input field. Question 4 asks to click on a DVI connector for a monitor, with two images of DVI connectors provided for selection.

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, a ono u sustavu nije automatski ograničeno.

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

The screenshot shows the PROPYX interface displaying the results of a self-check. The header is the same as in the previous screenshot. The main content area shows the results: "Rezultat zadaće:" with a summary table and a pie chart. The summary table is as follows:

Ukupan broj pitanja:	15
Točno odgovorenih pitanja:	14 (93.33%)
Netočno odgovorenih pitanja:	1 (6.67%)
Neodgovorenih pitanja:	0 (0%)

The pie chart shows 93.33% for 'Točno' (green) and 6.67% for 'Netočno' (red). Below the results are four questions with their answers and status:

1. DVD najveće ima kapacitet od 4,7 do 17 GB.
Vaš odgovor: točno ✓
2. Kako se na engleskom zove izlazni uređaj, pisač koji iscrtava nacрте velikom razlučivošću na velike formate papira?
Vaš odgovor: ploter ✓
3. Ovakav priključak zovemo:
Vaš odgovor: PS/2 ✓
4. Magnetska memorija nije:
Vaš odgovor: DVD ✓

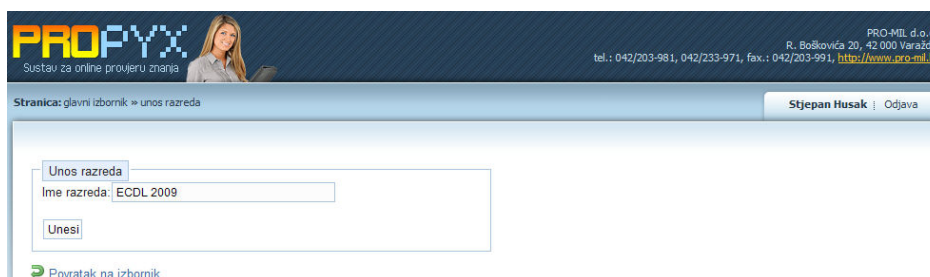
Osim podataka koji su vidljivi na gornjoj slici, pojavit će se i napomena kod pogrešnih odgovora. Dobit ćete naputak na kojoj stranici u udžbeniku možete potražiti objašnjenje ili odgovor.

3. Nastavničko sučelje



a. Unos i prikaz razreda

Razred predstavlja grupu učenika koja će pisati zadaje, 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).



b. Unos i prikaz učenika

Nije potrebno unositi podatke o učenicima. Prijavom pomoću AAI identiteta svi su podaci već uneseni. Kod prve prijave je potrebno provjeriti i eventualno ispraviti ponuđene podatke. Nakon toga se izvršava proces autorizacije korisnika koji traje nekoliko minuta, a na taj način se provjerava vjerodostojnost upisanih podataka kako bi korisnik mogao neograničeno koristiti sustav. Podatke o učenicima je potrebno 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, preporučujemo kombinaciju brojeva te velikih i malih slova, ukupne veličine 8 znakova. Možete unositi i brojeve mobitela, ali moram napomenuti da funkcija sms poruka, nažalost, nije besplatna.

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 » unos učenika Stjepan Husak | Odjava

Unos učenika

Ime:

Prezime:

Korisničko ime:

Lozinka:

Razred:

Mobilni tel.:

Mobilni tel. roditelja:

c. Unos i prikaz predmeta

Imate potpunu slobodu u stvaranju predmeta, definiranju dijelova gradiva u tim predmetima, kao i u unosu i prikazu pitanja. Ti dijelovi ne moraju biti vezani samo uz računalstvo ili informatiku.

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 » unos predmeta Stjepan Husak | Odjava

Unos novog predmeta:

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

U prikazu predmeta ćete imati različite 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-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 » 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
Računalstvo	✓	✓	✓	✓	✓	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	✗	✗	✗	✗	✓
Informatika	✗	✗	✗	✗	✓

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

d. Definiranje dijelova gradiva

Link *Definiranje dijelova gradiva* nam otvara sljedeću stranicu.

The screenshot shows the 'Definiranje dijelova gradiva' page in the PROPYX system. The page is titled 'Stranica: glavni izbornik » dijelovi gradiva' and shows the user 'Stjepan Husak'. There are three subject categories:

- Predmet: Digitalna elektronika**: 'Trenutno nema definiranih dijelova gradiva' with a link '» definiraj novi dio gradiva'.
- Predmet: Električni strojevi**: 'Dijelovi gradiva:' with a list:
 - Asinkroni motori (izmijeni, obriši)
 - Kolektorski strojevi (izmijeni, obriši)
 - Sinkroni motori (izmijeni, obriši)
 - Transformatori (izmijeni, obriši)
 with a link '» definiraj novi dio gradiva'.
- Predmet: Elektronički sklopovi**: 'Trenutno nema definiranih dijelova gradiva' with a link '» definiraj novi dio gradiva'.

Time je omogućeno 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 „težine“. To nam donosi veću slobodu kod stvaranja zadaća i omogućava „miješanje“ pitanja iz različitih predmeta, poglavlja ili razina „težine“ (što će biti kasnije opisano).

e. Unos pitanja

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

The screenshot shows the 'Unos pitanja' page in the PROPYX system. The page is titled 'Stranica: glavni izbornik » unos pitanja' and shows the user 'Stjepan Husak'. The form includes:

- Forma pitanja:** 'Pitanje - ponudeni odgovori, 1 ili više točnih'.
- Ukupno je 0 pitanja iz "Povijesni razvoj računala" dijela gradiva** with a link '» Prikaz pitanja iz ovog dijela gradiva'.
- Pitanje:** A text editor with a toolbar and a text area containing: 'U računalima 4. generacije mogu biti ugrađeni kao temeljni elementi (odaberi dva odgovora):'.
- Odgovori:** A list of six answer options with checkboxes:
 - Odgovor 1.: releji
 - Odgovor 2.: elektronske cijevi
 - Odgovor 3.: LSI integrirani krugovi
 - Odgovor 4.: VLSI integrirani krugovi
 - Odgovor 5.: tranzistori
 - Odgovor 6.: tiristori

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

Ako želimo dobiti jedan točan odgovor odabrat ćemo i takav tip pitanja, a točan odgovor je potrebno upisati u prvo polje za odgovore.

No, ako želimo dobiti više odgovora, odabrat ćemo drugi tip pitanja. Redosljed upisanih odgovora sada nije bitan, ali je potrebno kvačicom označiti te točne odgovore (slika gore). Taj oblik spada u „teža“ pitanja.

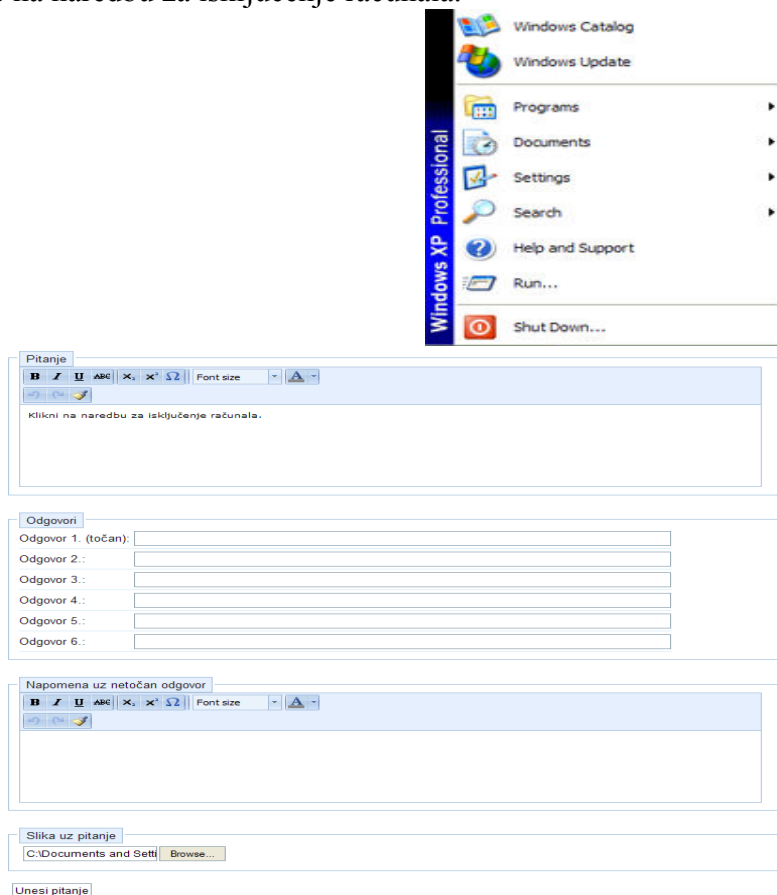
U trećem tipu pitanja očekujemo da učenik upiše točan odgovor. Treba napomenuti da sustav zanemaruje velika i mala slova, dakle, ne uzima ih kao grešku. Ne tolerira greške do 5 znakova, ali kod odgovora većih od 5 znakova, tolerira dvije greške. Sinonimi zasad nisu dozvoljeni, a bit će omogućeni u sljedećoj verziji softvera. Ukratko rečeno, pitanje bi bilo najbolje sastaviti tako da učenik može jednoznačno odgovoriti jednom riječju.

Uz svako pitanje je moguće dodati i komentar koji će se pojaviti uz netočan odgovor.

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

Postupak unosa pitanja

a) Odaberemo prvi tip pitanja i upišemo tekst pitanja. Pomoću tipke *Browse* definiramo lokaciju gdje se nalazi potrebna slika. Primjer je sljedeća slika. U tekstu pitanja se traži da učenik klikne na naredbu za isključenje računala.

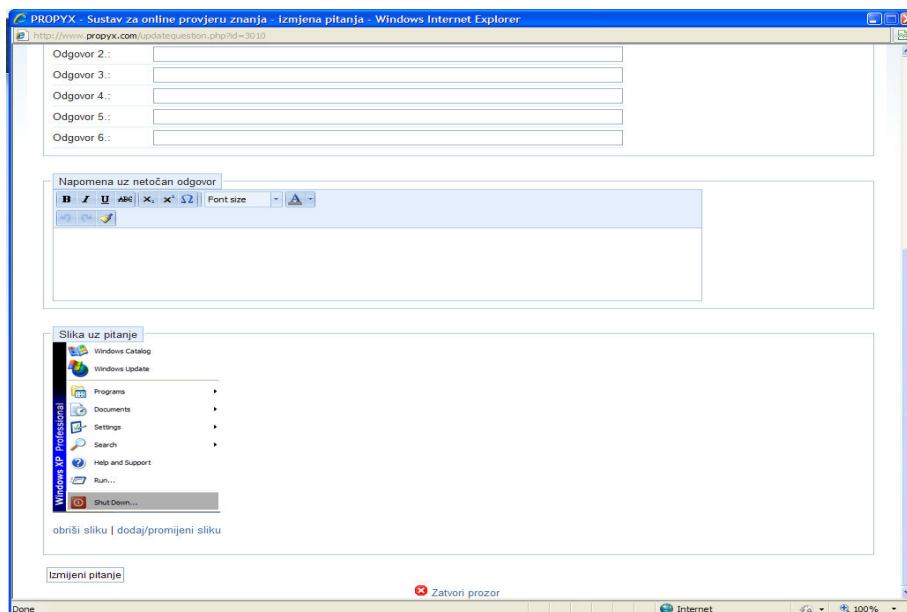


The screenshot displays the Windows XP Start menu with options like Windows Catalog, Windows Update, Programs, Documents, Settings, Search, Help and Support, Run..., and Shut Down... Below this is the 'Pitanje' (Question) editor with a text area containing the instruction 'Klikni na naredbu za isključenje računala.'. Underneath are six 'Odgovor' (Answer) fields. A 'Napomena uz netočan odgovor' (Note for incorrect answer) editor is also present. At the bottom, there is a 'Slika uz pitanje' (Image with question) section with a 'Browse...' button and a 'Unesi pitanje' (Add question) button.

b) Tipkom *Unesi pitanje* upišemo pitanje u bazu, zajedno sa slikom. Nakon toga, pomoću linka *Prikaz pitanja iz ovog dijela gradiva*, otvaramo stranicu za izmjene ili brisanje pitanja.



c) Klikom na link *izmijeni* kod prvog pitanja, otvara se sljedeća stranica.



d) Područje točnog odgovora na slici prvo označimo klikom na gornji lijevi ugao, a nakon toga na donji desni ugao iz tog područja. Označeno područje bit će vidljivo kao na gornjoj slici.

e) Tipkom *Izmijeni pitanje* završavamo izmjenu i nakon toga zatvaramo prozor. Tada će se pojaviti 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.



f. Prikaz pitanja

Na gornjim slikama je već 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.

g. Stvaranje zadaća – Kontrolna zadaća

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

Klikom na link *Odaberi* otvara se sljedeći prozor.

Odabrani predmeti i dijelovi gradiva	Broj pitanja	Postotak	Akcija
ECDL Modul 4 (5.0)	2 pitanja	20 %	izbaci
Informatika 01 Povijesni razvoj računala	2 pitanja	20 %	izbaci
Informatika 04b Operacijski sustav Windows XP	5 pitanja	50 %	izbaci
Računalstvo Povijesni razvoj računala	1 pitanje	10 %	izbaci

- Odredite broj pitanja koji će sadržavati zadaća i potvrdite ga tipkom *Potvrdi broj pitanja* (može se promijeniti i kasnije),
- dalje više puta birate predmete i poglavlja iz kojih želite koristiti pitanja u zadaći (najčešće se koristi jedno poglavlje u jednom predmetu),
- u donjem dijelu prozora redom se prikazuju 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 i broj pitanja u najdonjem poglavlju ne možemo mijenjati jer ga sustav automatski dopunjava do 100%. Na ovaj način možemo „namiješati“ proizvoljan broj pitanja iz više predmeta i poglavlja.

- Tipkom *Potvrdi* zaključujemo ovaj izbor,
- tipkom *Zatvori prozor* vraćamo se na prethodnu stranicu i nastavljamo stvaranje zadaće,

PROPYX
Sustav za online provjeru znanja

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 » stvaranje zadaće Stjepan Husak | Odjava

Stvaranje zadaće

Vrsta zadaće: Kontrolna zadaća

Razred koji piše zadaću: 1. e

Dijelovi gradiva: Odaberi

Naziv zadaće: Probna kontrolna

Broj potrebnih bodova za ocjenu 2: 50%

Broj potrebnih bodova za ocjenu 3: 64%

Broj potrebnih bodova za ocjenu 4: 78%

Broj potrebnih bodova za ocjenu 5: 92%

Broj bodova za točan odgovor: 3

Broj negativnih bodova za netočan odgovor: 1

Zadaća je odmah aktivna: Da

[Napravi zadaću](#)

[Povratak na glavnu stranicu...](#)

- unosimo proizvoljan naziv zadaće,
- odredimo kriterije za pojedinu ocjenu (osim broja bodova možemo i izravno upisati postotak od ukupnog broja bodova),
- odredimo broj bodova za točan odgovor, i eventualno za netočan odgovor (kako bi se izbjeglo slučajno pogađanje odgovora),
- odabirom tipke *Da* ili *Ne* određujemo da li će zadaća učenicima biti odmah dostupna ili ćemo je 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 sa zadaćama.

PROPYX
Sustav za online provjeru znanja

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 » prikaz zadaća Stjepan Husak | Odjava

Razred	Naziv	Dijelovi gradiva	Broj pitanja	Aktivna
1. e	probna kontrolna	5	10	Da

« Prethodna 1 | Slijedeća »

[Povrat](#)

Bodovna ljestvica:
 Za ocjenu 2: 15
 Za ocjenu 3: 19
 Za ocjenu 4: 23
 Za ocjenu 5: 28
 Bodovi za točan odgovor: +3
 Bodovi za netočan odgovor: -1
 Posljednja aktivacija: 12.10.2009. 3:23:35

h. Stvaranje zadaća – Samoprovjera

U tekstu je dosad opisan način izrade kontrolnih zadaća. Postupak izrade zadaća za samoprovjeru je istovjetan, osim što nije potrebno zadavati kriterije za ocjenjivanje. Učenik će dobiti ocjenu u obliku postotka uspješnosti (0 – 100%), a rezultat neće biti zabilježen u bazi. Te su zadaće samo za uvježbavanje.

Stranica: glavni izbornik » stvaranje zadaće Stjepan Husak | Odjava

Stvaranje zadaće

Vrsta zadaće:

Razred koji piše zadaću:

Dijelovi gradiva:

Naziv zadaće:

Zadaća je odmah aktivna:

[Povratak na glavnu stranicu...](#)

i. Kontrolne zadaće - Samoprovjere

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

Stranica: glavni izbornik » prikaz zadaća Stjepan Husak | Odjava

Razred	Naziv	Dijelovi gradiva	Broj pitanja	Aktivna
2. probna kontrolna		3	10	Da <input checked="" type="checkbox"/> obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati
1. e	probna kontrolna	5	10	Ne <input type="checkbox"/> obriši aktiviraj deaktiviraj rezultati

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

Klikom na taj link otvara se dolje prikazana stranica. Zbog preglednosti ju prikazujemo u dva dijela. Na slikama možemo vidjeti mnoštvo informacija vezanih uz odabranu zadaću. 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 ocjena u odnosu na ukupan broj učenika.

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

Stranica: glavni izbornik » Ampyx - prikaz rezultata zadaće Stjepan Husak | Odjava

Kontrolna zadaća "2. probna kontrolna" aktivirana 12.10.2009. u 9:21:09

Razred: Probni razred

Dijelovi gradiva:

Predmet Dio gradiva Udio gradiva u zadaći

Učenici koji su predali zadaću:

Prezime i ime	Bodovi	Ocjena	Trajanje	
1 Učenik	30 (100%)	5	0:01:31	detaljnije
2 Učenik	18 (60%)	2	0:01:29	detaljnije
3 Učenik	10 (33.3%)	1	0:01:07	detaljnije
7 Učenik	18 (60%)	2	0:01:26	detaljnije

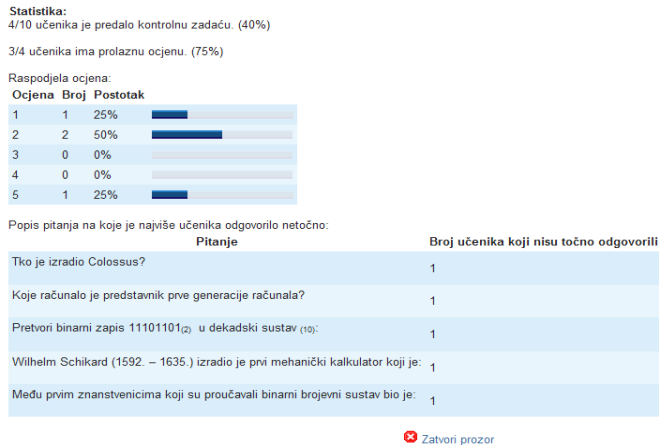
Učenici koji nisu započeli zadaću:

Prezime i ime

- 4 Učenik
- 5 Učenik
- 6 Učenik
- 8 Učenik
- 9 Učenik
- 10 Učenik

Statistika:
4/10 učenika je predalo kontrolnu zadaću. (40%)

[Osvježi prikaz](#)
[Ispiši stranicu](#)



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

Stranica: glavni izbornik » Ampyx - prikaz pitanja koje je imao učenik na kontrolnoj zadaći

Stjepan Husak | Odljava

2 Učenik, Probnri razred

Kontrolna zadaća "2. probna kontrolna" aktivirana 12.10.2009. u 9:21:09:
Djelovi gradiva:
Predmet Dio gradiva Udio gradiva u zadaći

Ocjena: 2

Popis pitanja:

Pitanje	Odgovor učenika	Točan odgovor	Točno odgovorio
Tko je izradio Colossus?	Charles Babbage Alan Turing		Ne ❌
Koje računalo je predstavnik prve generacije računala?	ENIAC Univac		Ne ❌
Pretvori binarni zapis 11101101 ₍₂₎ u dekadski sustav ₍₁₀₎ :	123 237		Ne ❌
Klikni na stolno (Desktop) računalo	[{"x":107,"y":221} [{"x":13,"y":146,"bottomright":{"x":231,"y":351}}]]/P		Da ✅
Koji je prethodnik broja 20 _s (oktalno)?	19 (oktalno) 17 (oktalno)		Da ✅
Najčešći kapacitet CD ROM-a jest:	700 MB 700 MB		Da ✅
Kod pretvorbe iz binarnog brojevnog sustava u heksadekadski znamenke grupiramo po:	četiri četiri		Da ✅
Zaslonska točka naziva se:	piksel piksel		Da ✅
Moguće znamenke brojevnog sustava s bazom 6 su:	0, 1, 2, 3, 4, 5 0, 1, 2, 3, 4, 5		Da ✅
Svaki broj na nultu (a ⁰) je:	1 1		Da ✅

✖ Zatvori prozor

Takav se prikaz rezultata zadaće trajno čuva u bazi za svakog učenika (dok ga nastavnik – vlasnik, ne obriše). Po potrebi se može ispisati i na papir, a služi kao dokaz o uspjehu učenika za eventualne buduće razgovore, analize uspjeha, upite roditelja i sl.

Na ovih smo nekoliko stranica nastojali potpuno opisati uporabu sustava Propyx. Ukoliko imate dodatnih pitanja, primjedaba ili prijedloga u vezi uporabe Propyxa, javite nam se na podrska@propyx.com. Vrlo rado ćemo ih razmotriti.

Želimo Vam ugodan rad u Propyxu!