



# **eXe eLearning Tananyagfejlesztő**

## **Felhasználói kézikönyv**

Készítette:

**Mikóné Márton Julianna**

**[julim@freemail.hu](mailto:julim@freemail.hu)**

**Muhari Csilla**

**[csmuhari@yahoo.com](mailto:csmuhari@yahoo.com)**

Lektorálta:

**Dr. Fazekas Gábor**





**Debreceni Egyetem Informatikai Kar**

**DEBRECEN**

**2009**

**Ez a kézikönyv a**  
**[http://wikieducator.org/Online manual](http://wikieducator.org/Online_manual) oldalon**  
**található angolnyelvű eXe wiki magyarnyelvű**  
**fordítása saját példákkal illusztrálva**  
**(eXe v1.04.0)**  
**Letölthető:**  
**<http://sourceforge.net/apps/trac/exe/wiki>**

# Tartalomjegyzék

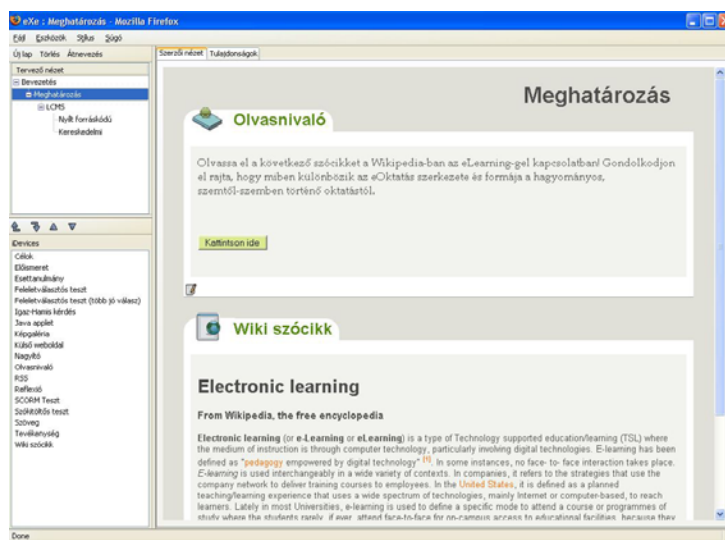
<b>BEVEZETÉS.....</b>	<b>5</b>
<b>A TELEPÍTÉS .....</b>	<b>7</b>
<b>EXE INDÍTÁSA.....</b>	<b>8</b>
<b>MUNKA AZ EXE-VEL.....</b>	<b>9</b>
<b>EXE MENÜ OPCÍÓK.....</b>	<b>10</b>
<b>A SZERZŐI MUNKATERÜLET .....</b>	<b>10</b>
EXE OLDALLÉC.....	10
A TERVEZŐ NÉZET .....	10
AZ IDEVICES PANEL.....	12
SZERZŐI NÉZET .....	15
<i>iDevice hozzáadása .....</i>	<i>15</i>
<i>Tartalom formázása a szövegszerkesztő használatával.....</i>	<i>15</i>
<i>iDevice Vezérlőbillentyűk.....</i>	<i>17</i>
TULAJDONSÁGOK FÜL.....	18
<b>MENÜK ÉS ESZKÖZTÁRAK .....</b>	<b>20</b>
FÁJLOK BETÖLTÉSE.....	20
TARTALOM MENTÉSE.....	20
TARTALOM EXPORTÁLÁSA.....	20
BEÁLLÍTÁSOK .....	21
STÍLUSOK.....	21
<i>iDevice létrehozása .....</i>	<i>23</i>
<b>ISMERT HIBÁK ÉS KÉRDÉSEK .....</b>	<b>24</b>
<b>EXE ERŐFORRÁSOK BEÁGYAZÁSA .....</b>	<b>25</b>
<b>KÉPEK BEILLESZTÉSE .....</b>	<b>25</b>
WEB ALAPÚ KÉPEK BEILLESZTÉSE .....	26
HELYI KÉPÁLLOMÁNYOK BEILLESZTÉSE.....	28
KÉPATTRIBÚTUMOK MÓDOSÍTÁSA.....	33
<i>Az Image URL módosítása .....</i>	<i>36</i>
<i>Képméret módosítása .....</i>	<i>37</i>
<i>Az Image description (Képleírás) és a Title (Cím) módosítása.....</i>	<i>38</i>
<i>Az Image Class (Képosztály) és Style (Stílus) módosítása .....</i>	<i>39</i>
<i>Az Image Border (Képkeret) módosítása .....</i>	<i>39</i>
<i>Az Image Alignment (Képpillesztés) módosítása.....</i>	<i>40</i>
EGY KÉP ELTÁVOLÍTÁSA.....	42
TÖBB KÉP UGYANABBAN A SZÖVEGSZERKESZTŐ MEZŐBEN .....	43
<b>MULTIMÉDIA, AUDIÓ ÉS VIDEÓ BEILLESZTÉSE .....</b>	<b>45</b>
TÁMOGATOTT MULTIMÉDIA ADATTÍPUSOK.....	46
 <i>ShockWave Flash (SWF) videók.....</i>	<i>48</i>
 <i>Quicktime videók .....</i>	<i>49</i>
 <i>Windows Media videók.....</i>	<i>50</i>
 <i>Real Media audió.....</i>	<i>51</i>

	MP3 Audio (with embedded XSPF Player) beágyazott XSPF lejátszóval .....	52
	FLV video (with embedded Flow Player) beágyazott videófolyam lejátszóval.....	53
	<i>Bónusz! YouTube vagy Google videók .....</i>	<i>54</i>
	<i>További média adattípusok? .....</i>	<i>55</i>
	WEB ALAPÚ MÉDIAADAT BEILLESZTÉSE .....	55
	HELYI FÁJL ALAPÚ MÉDIAADAT BEILLESZTÉSE.....	55
	MÉDIAADAT ATTRIBÚTUMOK MÓDOSÍTÁSA.....	56
	BEÁGYAZOTT MÉDIAADAT ELTÁVOLÍTÁSA.....	56
	<b>MATEMATIKAI KÉPLETEK BEILLESZTÉSE (LATEX HASZNÁLATÁVAL) .....</b>	<b>57</b>
	MI A LATEX ÉS A MIMETEX? .....	57
	EGY EXE MATEMATIKAI KÉP LÉTREHOZÁSA .....	58
	EGY EXE MATEMATIKAI KÉP MÓDOSÍTÁSA .....	61
	EGY EXE MATEMATIKAI KÉP ELTÁVOLÍTÁSA.....	64
	A LATEX ÉS AZ EXE MATEMATIKAI KÉPEIRE VONATKOZÓ TOVÁBBI INFORMÁCIÓK .....	64
	<i>MimeTeX kézikönyv és példák.....</i>	<i>64</i>
	<i>Spanyol nyelvű bemutató exe matematikai képekről.....</i>	<i>64</i>
	<b>HIVATKOZÁSOK ÉS CSATOLÁSOK BEILLESZTÉSE.....</b>	<b>64</b>
	WEB ALAPÚ NAVIGÁCIÓS LINKEK BEILLESZTÉSE .....	67
	WEB ALAPÚ DOKUMENTUM MELLÉKLETEK BEILLESZTÉSE .....	68
	HELYI FÁJL ALAPÚ DOKUMENTUM CSATOLÁSA .....	69
	BELSŐ NAVIGÁCIÓS LINKEK BEILLESZTÉSE WEB OLDALRA TÖRTÉNŐ EXPORTÁLÁS ESETÉN .....	70
	TOVÁBBI HORGONYOK BEILLESZTÉSE BELSŐ NAVIGÁCIÓS LINKEKHEZ .....	73
	HIVATKOZÁSOK ÉS MELLÉKLETEK MÓDOSÍTÁSA .....	75
	EGY HIVATKOZÁS VAGY MELLÉKLET ELTÁVOLÍTÁSA .....	76
	<b>ÁLTALÁNOS TIPPEK ÉS TRÜKKÖK EXE ERŐFORRÁSOKKAL KAPCSOLATOS MUNKÁBAN .....</b>	<b>77</b>
	AZ „ERŐFORRÁS” SZÓ TISZTÁZÁSA.....	77
	FOGD-ÉS-HÚZD MANIPULÁCIÓ NINCS AZ EXE-BEN.....	77
	HA ÚGY TŰNIK ELTŰNT A KÉP VAGY MÁS MÉDIAADAT .....	78
	A „BEÁGYAZÁS” ÉS „KÜLSŐ CSATOLÁS” ÖSSZEHASONLÍTÁSA.....	79
	BEÁGYAZOTT EXE ERŐFORRÁSOK ÉS FÁJL ELÉRÉSI UTAK .....	80
	MÉG TÖBB HALADÓ ERŐFORRÁS BEÁGYAZÁSI TOPIK .....	84
	<b>ÁLLOMÁNYKEZELÉS.....</b>	<b>85</b>
	<b>TIPPEK ÉS TRÜKKÖK.....</b>	<b>86</b>
	PROGRAMÜZENETEK JELENTÉSE .....	86
	YOUTUBE VIDEÓ BEILLESZTÉSE AZ EXE-BE.....	86
	A FRISSÍTÉS OPCió .....	87
	AZ EXE EGY PÉLDÁNYÁNAK TELJES BEZÁRÁSA.....	87
	A KEZDŐOLDAL HASZNOSÍTÁSA .....	88
	<b>SZÓSZEDET.....</b>	<b>89</b>

# Bevezetés

## Mi is az eXe?

Az eXe eLearning XHTML szerkesztő egy szerzői környezet, mely segíti a tanárokat és az oktatókat a web alapú tanulási és oktatási anyagok tervezésében, fejlesztésében és közzétételében **anélkül, hogy valaki szakértelemmel rendelkezne a HTML vagy bonyolultabb webszerkesztői alkalmazások használatában.**



A web egy forradalmian új oktatási eszköz, mert egy olyan technológiával ismerteti meg a tanárokat és a tanulókat, mely egyidejűleg nyújtja a tartalmat, amiről beszélhetünk és a kapcsolattartás módját (interakció). Sajnos, ezen hypertext médiumadat ereje korlátozott az oktatási környezetben, mert a tanárok és az oktatók nagy többségének nincs szaktudása saját weboldalak fejlesztésére, éppen ezért web-fejlesztőkre kell hagyatkozniuk, hogy professzionális, elektronikus tartalmakat állítsanak elő. Az eXe azért született, hogy legyőzzön néhány felismert korlátot:

- Sok web-fejlesztő szoftver egy meglehetősen mélyreható tanulási folyamatot igényel, nem ösztönös, vagy nem tananyagtartalom megjelenítésére van kifejlesztve. Következésképpen a tanárok és az oktatók nem alkalmazták ezen technológiákat elektronikus tananyagtartalmak közzétételére. **Az eXe célja, hogy intuitív, könnyen használható eszközt biztosítson, mely képessé fogja tenni a tanárokat arra, hogy professzionális, tanulásra használható weboldalakat hozzanak létre;**
- Jelenleg a tanulásszervezési rendszerek nem ajánlanak kifinomult szerzői eszközöket internetes tartalom létrehozásához (összehasonlítva a web szerzői szoftver képességeit egy tapasztalt web-fejlesztő szakértelmével). **Az eXe egy olyan eszköz, ami professzionális, internetes megjelenítési képességeket nyújt, melyek könnyen hivatkozhatók, vagy importálhatók a tanulásszervezési rendszerekbe;**
- A legtöbb tartalomszervezési és tanulásszervezési rendszer egy központi web szervert használ, ezért internet kapcsolatot igényel a fejlesztéshez. Ez egy korlát az olyan szerzők számára, akik alacsony sávszélességű kapcsolattal

- Számos tartalomszervezési és tanulászervezési rendszer nem biztosít intuitív WYSIWYG környezetet, ahol a szerzők úgy látják a tartalmat, ahogy az a böngészőben meg fog jelenni, különösen akkor, ha offline dolgoznak. **Az eXe WYSIWYG funkciója lehetővé teszi, hogy úgy lássák a tartalmat, mintha már online közzétették volna.**

### **Miért használjunk eXe-t olyan web szerkesztő alkalmazásokkal szemben, mint a Frontpage vagy a Dreamweaver?**

A Frontpage és a Dreamweaver alkalmazások meglehetősen kifinomult eszköztárat tudnak ajánlani a felhasználóknak a webes megjelenítésre, azonban profivá válni ezen alkalmazásokban, gyakran mélyreható és időrabló tanulási folyamatot kíván. Az eXe-vel megpróbálták azonosítani sok olyan elemet, melyek a tanulási erőforrásokat építik fel, és olyan formában megjeleníteni őket, melyek technikailag egyszerűek és könnyen használhatóak. Ezeket a formákat az eXe környezetben **iDevice**-nak (Taneszköz) hívjuk. Azzal, hogy megalkottak egy tanulási sort, mely tartalmazza a tartalomstruktúrát és bizonyos számú Taneszközt, a felhasználó elkezdhet kifejleszteni saját sablonokat a tartalom létrehozására és újrafelhasználására. Az eXe még segítséget is biztosít a szerzőknek a „Pedagógiai Ötletek” lapon, arról, hogy melyik Taneszközökbe mi tartozik; ezek az ötletek segítik a szerzőt, hogy az adott helyzetnek megfelelő döntést hozzon arról, hogy a Taneszközöket mikor és hogyan használja fel a tanításhoz. Az ötletek elérhetők minden Taneszköz forma mezője mellett, hogy segítsék a szerzőket a helyes tartalom előállításában.

Az eXe-vel a felhasználó saját tartalom-átadási szükségleteinek megfelelő tanulási struktúrát fejleszthet ki, és rugalmas, könnyen frissíthető forrást szerkeszthet. A Taneszközökben szövegszerkesztő is elérhető bemeneti mezőkkel az alap formázási és szerkesztési funkciókhoz.

# A telepítés

Az eXe Windows (XP vagy Vista), Mac OS X és Linux operációs rendszereken telepíthető. A telepítés megkezdéséhez le kell tölteni a megfelelő csomagot a <http://sourceforge.net/apps/trac/exe> oldalról.

## Telepítés Windows-ra

Windows-hoz két formátumot ajánlunk. Az *exe-install-xxx.exe* fájl egy olyan futtatható telepítőprogram, ami közvetlenül a PC merevlemezén helyezi el a telepítési exe fájlokat a szabvány elérési úton.

- **Megjegyzés:** Mivel az eXe elraktároz néhány elérési utat a konfigurációs fájljában, ezért ajánljuk, hogy mindig ugyanazt a telepítési könyvtárat használja az eXe (a `C:\Program Files\eXe\` ajánlott) egy következő verzióra való frissítéséhez.

Ahol az alkalmazások telepítéséhez korlátozott a hozzáférési jog vagy egyszerűen kölcsönkapott egy számítógépet, és nem akarja a teljes telepítést, az *exe-ready2run-xxx.exe* fájl letölthető közvetlenül egy külső memória eszközre, úgymint memóriakártyára vagy CD lemezre és közvetlenül tudja futtatni az eszközön. Nem szükséges a telepítés. A szükséges fájlokat egy ideiglenes könyvtárba csomagolja ki, és onnan fut a program.

## Telepítés a számítógépre:

1. Mentse a futtatható állományt a <http://sourceforge.net/apps/trac/exe> oldalról a számítógépe asztalára.
2. Kattintson duplán az eXe telepítő fájljára. Ez el fogja indítani az eXe Telepítő varázslót. Kattintson a Tovább gombra.
3. A telepítőprogram fel fogja telepíteni az eXe-t a C:\Program Files\eXe\ könyvtárba. Kattintson a Tovább gombra, ha elfogadja az alapértelmezett könyvtárat.
4. A telepítő most feltelepíti az eXe-et.
5. Zárja be a telepítő varázslót!

## Telepítés Mac OS X-re

Az eXe telepítéséhez egyszerűen húzza az alkalmazást az Alkalmazások könyvtárba.

## Telepítés Linux-ra

Az eXe összetevők elérhetők Fedora 7-hez vagy későbbi verziókhoz és Ubuntu Linux disztribúciókhoz. Ezek egy futtatható exe-t telepítenek a `/usr/bin` könyvtárba és hozzáadják az eXe-t a szabványos Kellékekhez.

(Az RPM-ek más disztribúciókon is működhetnek, de azt nem tesztelték. Eredményesebb lehet forrásból újjáépíteni az eXe-et, esetleg használva a tartalmazott exe.spec fájlt, az `rpmbuild, -tb exe-x.x.x.x-source.tgz` paranccsal)

A Fedora RPM-et arra tudják használni, hogy eXe-et telepíteni lehessen az OpenSuse-n, lásd: <http://exelearning.org/HowTos/OpenSUSE>

## **Forrás telepítés**

Van néhány utasítás az eXe Wiki-n, hogy hogyan lehet arra használni Subversiont, hogy átvizsgálja az eXe forráskódot: <http://exelearning.org/wiki/SourceControl>.  
[Vizsgálatunkkor nem működött. – szerk.]

Az eXe forrásból történő szerkesztésének háttérinformációja szintén elérhető a Wikin.

Az eXe forrásból történő fordításának háttérinformációja szintén elérhető a Wikin.

# **eXe indítása**

## **Windows**

Az eXe elindításához kattintsunk kétszer az eXe ikonon, aminek a telepítés után az Asztalon kell lennie. Ha nincs eXe ikon az Asztalon, akkor a Programok alatt a Windows **Start** menüjében megtalálható. Valószínűleg maximálisra kell nagyítani az eXe ablakméretét, hogy kihasználható legyen a teljes felület, amin dolgozni lehet.

## **Mac OS**

Az eXe indításához kattintson az eXe ikonra. <http://exelearning.org/wiki/SourceControl>

## **Linux**

Gépelje be exe-t a parancssorba. Ez el fogja indítani Firefox-ot, amiben az eXe fut.



# Munka az eXe-vel

Az eXe-t arra tervezték, hogy rugalmas lehetőséget nyújtson a felhasználóknak a tananyagtartalom vagy tananyagforrás fejlesztéséhez, a személyes fejlesztési stílusuknak megfelelő módon. Néhány felhasználó például először inkább a tartalom szerkezeti vázlatát szereti elkészíteni, mielőtt a tananyagtartalom részleteit meghatározná. Mások meg lehet, hogy jobban szeretik előbb beilleszteni a részleteket és a tartalom struktúráját, ismerik a részleteket, amit le kell fedniük.

Azon eXe felhasználóknak, akik előbb a tananyagszerkezetet szeretik meghatározni, a **Tervező nézet** segít a kurzus terv elkészítésében, mely igazodik a felhasználó által preferált hierarchia, rendszerezés kialakításához, például témák – szakaszok – egységek, vagy könyvek – fejezetek – megjegyzések stb. A vázlatos szerkezet könnyen módosítható, ahogy hozzáadjuk a tartalom részleteit.

Az **iDevice (Taneszköz) panel** a strukturális elemek gyűjteménye, mely leírja a tananyagtartalmat és a tevékenységeket. Olyan elemeket tartalmaz, mint például a célok, előismeret, esettanulmányok, sőt még szabad szöveget is. A tananyagtartalom létrehozásához válasszunk egy iDevice-t az iDevice menüből, majd írjuk bele a tananyagtartalmat. Egy tananyag olyan kevés, vagy olyan sok iDevice-t tartalmaz, amennyi csak szükséges a tananyagtartalom átadásához. Új iDevice-ok kidolgozás alatt állnak, és az útmutatások további iDevice-okhoz ([https://eduforge.org/forum/?group\\_id=20](https://eduforge.org/forum/?group_id=20)) állandóan keresettek a szélesebb tanulóközösségek által. A felhasználók képeket, matematikai egyenleteket és multimédiás elemeket (beleértve a jelenlegi videó formátumok többségét és az mp3-at) is beágyazhatnak – vagy csatolhatnak bármely más forrást – minden iDevice szövegszerkesztő mezőjébe.

Ha nincs az összegyűjtött iDevice listában, az iDevice panelben olyan taneszköz, melyre szükségünk lenne, akkor az **iDevice szerkesztő** használatával újat is létrehozhatunk. Ennek használatáról a későbbiekben lesz szó.

Mihelyt van kész tananyagprogram, tartalmát exportálni tudjuk az eXe **Export** funkciójával. A tartalmat lementhetjük web oldalként, amit web szerveren osztunk meg, vagy SCORM tartalomcsomagként, IMS tartalomcsomagként, melyet sok SCORM kompatibilis tanulás-irányítási keretrendszerbe (LMS) tudunk importálni. Az eXe tartalmaz még exportlehetőséget egyszerű szövegfájlból, vagy kísérleti jelleggel iPod jegyzet exportálást is lehetővé tesz. Az eXe oldalak ezenfelül jól formázottak nyomtatás szempontjából is.

## eXe Menü opciók

A Menü a következő opciókat tartalmazza: *Fájl*, *Eszközök*, *Stílus* és *Súgó*. Rövid leírásuk itt látható:

<b><i>Fájl</i></b>	Olyan választási lehetőségeket tartalmaz, mint a <i>Legutóbbi projektek megnyitása</i> , amin dolgoztunk, a tartalom <i>Mentése</i> , <i>Exportálás Weboldalként</i> , <i>SCORM csomagként</i> , vagy <i>Egyesítés</i> egy korábban létrehozott csomagot azzal, amelyen most dolgozunk.
<b><i>Eszközök</i></b>	iDevice szerkesztő elindítása, <i>Beállítások</i> opcióban nyelvválasztás lehetősége, melyet az eXe-ben akarunk használni, vagy <i>Képernyő frissítése</i> (ha úgy tűnik, hogy lefagyott a program).
<b><i>Stílusok</i></b>	A tartalom stílusát választhatjuk ki.
<b><i>Súgó</i></b>	Hibajelentési információ vagy eXe-vel kapcsolatos további tanulási lehetőségek.

## A szerzői munkaterület

Az eXe szerzői munkaterülete két munkazónából áll. A bal oldalléc tartalmazza azokat az eszközöket, melyeket a tartalomszerzők használhatnak a tartalom szervezése során. A *Szerzői nézet* egy vázlatábrát jelent, ahol az iDevice eszközök láthatók, szerkeszthetők, és látszik a tartalom. Ezen a munkaterületen található még egy *Tulajdonságok* fül is. A *Tulajdonságok* fület arra tervezték, hogy a tartalomszerzők a projekt alapadatait és rendszerezését megadhassák, valamint a projekt élőfejének grafikáját és a megnevezését is itt adhatják meg.

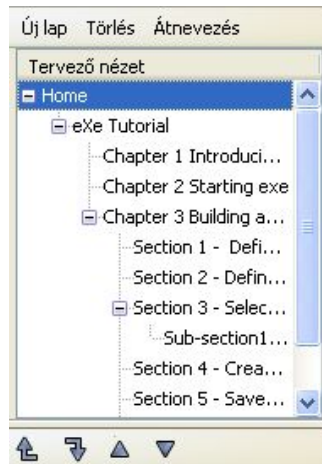
## eXe Oldalléc

A képernyő bal oldalán helyezkedik el az eXe Oldalléc, mely tartalmazza a *Tervező nézetet* és az iDevice panelt.

A hagyományos fastruktúrának megfelelően lehet tartalomoldalakat (elágazásokat, leszármazottakat vagy csomópontokat) hozzáadni a gerincvonalhoz (kezdőoldal). A struktúrának több szintje lehet, azonban a jó tartalomtervre vonatkozó útmutatások egy meglehetősen egyenletes struktúrát javasolnak a legtöbb tananyagtartalomnak.

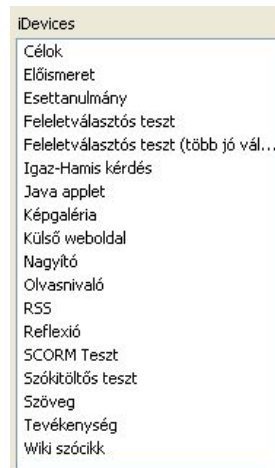
## A Tervező nézet

A *Tervező nézet* eszközkészletében hozhatjuk létre a szerkezetet, amelyet a projekt megkíván. Ez különösen hasznos hosszú vagy bonyolult projektek esetén, melyek sok részből vagy témakörből állnak. A *Tervező nézet* panel fastruktúrát használ a kapcsolódó oldalak rendezésére. Ennek első oldala vagy csomópontja a Kezdőoldal. Ez a legfelső szintű oldal és mindig a projekt kezdő oldalaként fog megjelenni, amikor közzétesszük a projektet.



Funkció	Leírás
<b>Kezdőoldal</b>	Elsőként a <i>Kezdőoldal</i> jelenik meg, amikor a projektet exportáltuk a web-re, vagy egy LMS-be. Ez egy szülőoldal és ez alá adhatunk további leszármazott oldalakat.
<b>Oldal hozzáadása</b>	További oldalak hozzáadásához válasszuk ki a szülő csomópontot, úgy hogy kijelöljük a szülő szintet és rákattintunk az <i>Új lap</i> gombra.
<b>Oldal törlése</b>	Egy lap törléséhez válasszuk ki a törölni kívánt lapot és kattintsunk a <i>Törlés</i> gombra. Egy párbeszédablak jelenik meg a tevékenység ellenőrzéséhez. Kattintsunk az <i>OK</i> gombra a folytatáshoz.
<b>Oldal átnevezése</b>	Válasszuk ki azt a lapot, amelyiket át akarjuk nevezni, és kattintsunk az <i>Átnevezés</i> gombra vagy kattintsunk duplán a csomóponton. A párbeszédablakba beírhatjuk az új nevet, majd kattintsunk az <i>OK</i> -ra.
<b>Oldalak kibontása és egyesítése</b>	<p>Oldalak egyesítésével egy .elp fájl tartalmát tehetjük be egy másik .elp fájlba, vagy kivehetünk egy oldalt egy .elp fájlból, melynek kibontásával egy új .elp fájlt hozhatunk létre.</p> <p>Egy fájl beszúrásához válasszuk ki a csomópontot, ahová a tartalmat szeretnénk beszúrni, majd válasszuk a <i>Fájl/Egyesítés</i> menüpont <i>Csomag beszúrása</i> parancsot. Másik megoldás, hogy a csomópontra kattintunk a jobb egérgombbal és kiválasztjuk a <i>Csomag beszúrását</i>. A <i>Tallózás</i> ablak jelenik meg. Válasszuk ki az .elp fájlt, amit meg akarunk nyitni, és kattintsunk a <i>Megnyítésre</i>. Az új fájl tartalom meg fog jelenni a megnyitott .elp fájlban.</p> <p>Egy csomópont kibontásához, válasszuk ki a csomópontot a megnyitott .elp fájlból, válasszuk a <i>Fájl/Egyesítés/Csomag kibontása</i> parancsot (vagy jobb egérgomb kattintás). Megjelenik egy mentés ablak. Írjunk be egy fájlnevet a kicsomagolandó fájl számára és kattintsunk a <i>Mentésre</i>. Egy megerősítő üzenet jelenik meg.</p>
<b>Előreléptető/Hátraléptető nyilak</b>	Az előreléptető/hátraléptető nyilak a <i>Tervező nézet</i> alatt helyezkednek el. Válasszuk ki a csomópontot, majd a megfelelő nyíl megnyomásával változtassuk meg a csomópont helyzetét a szerkezet megváltoztatásával.

## Az *iDevices* panel



### Az *iDevices* panel

Az *iDevices* (*Tanesszközök*) panel strukturális elemek gyűjteménye, melyek leírják a tananyagtartalmat. Például olyan elemeket tartalmaz, mint a *Célok*, *Előismeret*, *Esettanulmány*, szabad *Szöveg*. A tananyagtartalom létrehozásához válasszunk egy taneszközt az *iDevices* menüből, majd írjuk bele a tananyagtartalmat.

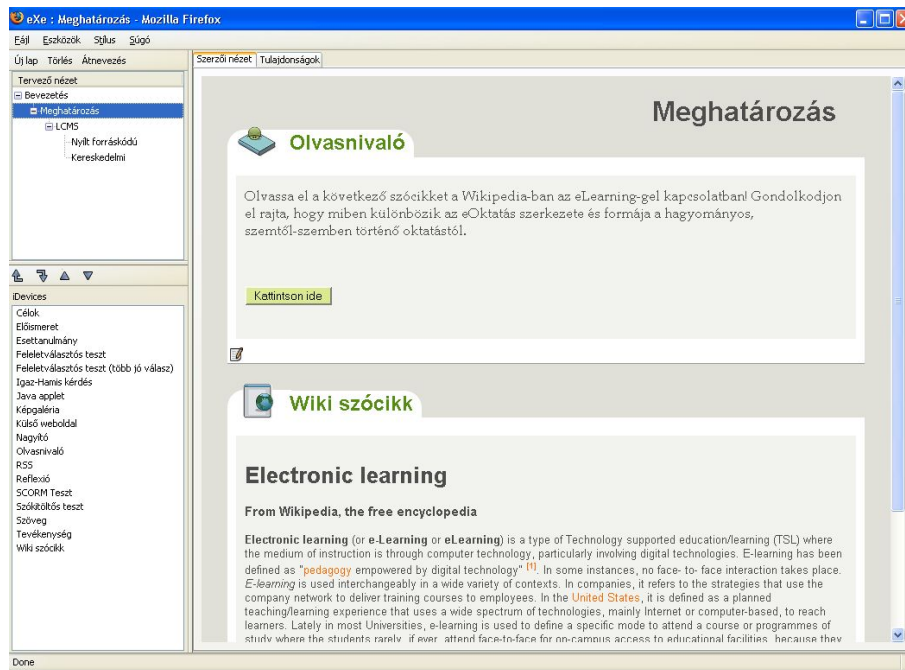
### *iDevices* leírások

<b>iDevices</b>	<b>Leírás</b>
<b><i>Célok</i></b>	A <i>Célok</i> írják le a tanulás várható eredményeit, és meghatározzák, hogy a tanulók várhatóan mire lesznek képesek, ha befejezték a tanulási folyamatot.
<b><i>Előismeret</i></b>	Az <i>Előismeret</i> azt az előzetes tudást definiálja, mellyel a tanulóknak már rendelkezni kell, ahhoz, hogy eredményesen elsajátítsák a tananyagot. Például előismeret lehet: <ul style="list-style-type: none"><li>• a tanulók rendelkezzenek 4. szintű angol nyelvismerettel,</li><li>• a tanulók képesek legyenek összeszerelni szabvány szerszámgépeket.</li></ul>
<b><i>Esettanulmány</i></b>	Az <i>Esettanulmány</i> egy történet, mely ismeretterjesztő/nevelési célzatú üzenetet hordoz/tartalmaz. Az esettanulmány egy valós helyzet bemutatására használható, melyben a tanuló saját tudását és tapasztalatait is felhasználhatja. Egy esettanulmány bemutatásakor a következőket kellene fontolóra venni: <ul style="list-style-type: none"><li>• Milyen oktatási szempontokat hordoz a történet?</li><li>• Milyen felkészülésre van szükség ahhoz, hogy dolgozni tudjanak az esettanulmányon?</li><li>• Hová illeszkedik az esettanulmány a kurzus többi részébe?</li><li>• Hogyan kerülnek kapcsolatba a tanulók az anyagokkal és egymással, pl.: ha osztálytermi szituációban zajlik, csoportokban dolgozhatnak az esetek különböző aspektusain, és ez esetben hogyan valósul meg a visszacsatolás az osztályhoz.</li></ul>

<b>iDevices</b>	<b>Leírás</b>
<b><i>Feleletválasztós teszt</i></b>	<p>Bár a formális tesztelő helyzetekben gyakrabban használt feleletválasztós teszt gondolkodásra sarkall, és a megbeszélés egy formatív vizsgálati eszközként használható a témák hallgatói egy kicsit félve válaszolnak rá.</p> <p>Az MCQ tesztek szerkesztésénél a következőket kell megfontolni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Milyen tanulási kimenetei vannak a kérdéstesztnek?</li> <li>• Milyen intellektuális képességeket tesztelünk?</li> <li>• Milyen nyelvi készségekkel rendelkezik a hallgatóság?</li> <li>• Nemi és kulturális hovatartozás.</li> </ul> <p>Kerüljük az olyan nyelvtani, nyelvi és kérdésszerkezeteket, melyek megoldással szolgálhatnak.</p>
<b><i>Feleletválasztós teszt (több jó válasz)</i></b>	Ez az iDevice lehetőséget nyújt több mint egy helyes válasz megadására egy kérdésre.
<b><i>Igaz-Hamis kérdés</i></b>	Az <i>Igaz-Hamis</i> kérdések egy olyan helyzetet teremtenek, melyben a tanulónak határozott döntést kell hoznia arra vonatkozóan, hogy az állítás igaz vagy nem.
<b><i>Java applet</i></b>	Ez az iDevice lehetőséget biztosít, hogy a felhasználók egyszerű Java alkalmazásokat töltsenek be az eXe tananyagba.
<b><i>Képgaléria</i></b>	Az iDevice képtárba több képet is feltölthetünk és címkézhetünk.
<b><i>Külső web oldal</i></b>	A <i>Külső web oldal</i> eszköz lehetővé teszi webcím csatolását a tananyaghoz. Ezzel a funkcióval a tanuló egy külső web oldalt böngészhet, anélkül, hogy új böngésző ablakot kellene nyitnia.
<b><i>Nagyító</i></b>	A képnagyító a kép részeinek nagyobb méretben való megtekintését teszi lehetővé a tanuló számára.
<b><i>Olvasnivaló</i></b>	Olvasási tevékenységre ösztönzi a tanulókat. Segíti a tevékenységet a tanulóval összhangba hozni. Szintén fontos helyesen hivatkozni bármilyen olvasmányra, amiket javasunk, mert ez egy jó gyakorlatot modellez a tanulónak. Nem mindig lényeges lefedni a kurzustartalmat olvasnivalóval, de ha visszacsatolást nyújt a tanulónak az, hogy néhány lényeges pontot olvasnivaló is lefed, szintén értéket adhat a tevékenységhez.
<b><i>Reflexió</i></b>	A <i>Reflexió</i> eszköz lehetővé teszi egy gondolatébresztő kérdés felvetését, melyet a tanulónak meg kellene fontolnia, mielőtt valamilyen útmutatást kapna a <i>Visszacsatolás</i> gomb megnyomásával.
<b><i>RSS</i></b>	Az <i>RSS</i> eszközzel egy pillanatfelvételt importálhatunk az RSS tartalomról a szerzői környezetbe, ahol majd tudjuk szerkeszteni. Ezen eszköz használatához internetes csatlakozásra van szükség.

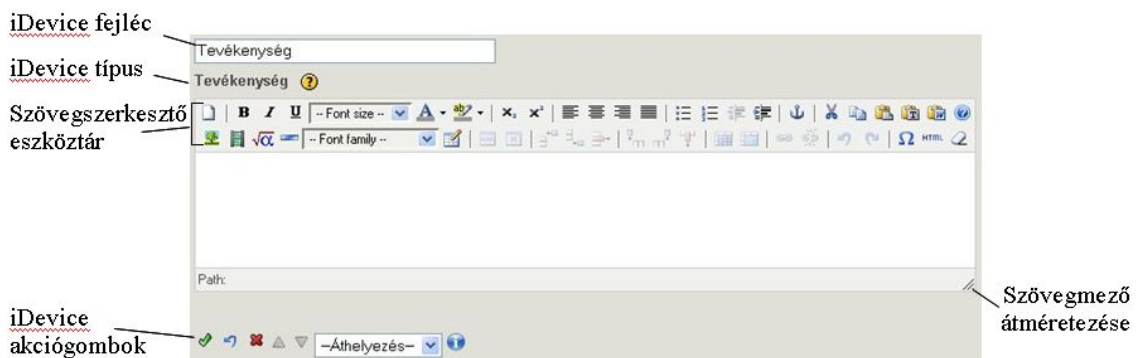
<b>iDevices</b>	<b>Leírás</b>
<b><i>SCORM Teszt</i></b>	A <i>SCORM Teszt</i> eszköz összegyűjti a kérdéseket a teszt kiértékelés formájához. Ezt az értékelést aztán a tanulásirányítási-rendszer (LMS) kezeli, mellyel a pontozás is létrejön.
<b><i>Szókitöltős teszt</i></b>	A <i>Szókitöltős tesztek</i> egy szövegdarab kiegészítésére ösztönzik a tanulókat, ahol jellegzetes kifejezések vagy szavak hiányoznak a szövegből. A tanulók megmutathatják a tudásukat és azt, hogy megértették a bemutatott koncepciót azzal, hogy kitöltik a hiányzó részeket a szövegben. Egy hasznos eszköz a szövegértési feladatok és nyelvi képességek tesztelésére.
<b><i>Szöveg</i></b>	A tanulnivaló nagy része szöveges formában kerül átadásra általános útmutatások és előírások biztosításával. Ez adja azt a keretet, amiben a tanulási tevékenység van megszerkesztve és elhelyezve.
<b><i>Tevékenység</i></b>	A <i>Tevékenység</i> egy feladatot vagy egy feladatcsoportot határoz meg, melyet a tanulónak el kell végezni. Egy világos utasítást tartalmaz a feladathoz, és figyelembe vesz minden olyan feltételt, amely segítheti vagy gátolhatja a tanulót a feladat végrehajtásában.
<b><i>Wiki szócikk</i></b>	A <i>Wiki szócikk</i> eszköz egy pillanatfelvételt készít egy cikkről, melyet beágyaz az eXe tartalomba. Ez az eszköz internet kapcsolatot igényel a szerzőtől. A cikkben végzett változtatások nem frissítik automatikusan a Wikit, tehát a változásokat, melyeket a saját gépünkön a <i>Wiki szócikk</i> tartalmában végzünk, vissza kellene tölteni a Wiki megfelelő helyére.

## Szerzői nézet



A szerzői ablak (a képernyő jobb oldalán) a kiválasztott iDevice sablon szerkeszthető felületeit jeleníti meg. Különböző szerkesztő eszközök állnak rendelkezésre, melyek segítik a tananyag fejlesztését.


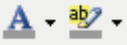











## iDevice hozzáadása














## Tartalom formázása a szövegszerkesztő használatával

Az iDevice szövegszerkesztőjének használatával bevisszük a tartalmat, amit szeretnénk, akár csak a hagyományos szövegszerkesztő alkalmazásoknál. A szöveg formázása itt is viszonylag egyszerű, a szerkeszthető keretek felett található szerkesztő eszköztár pedig biztosít néhány alap formázási, keresési és hivatkozási funkciót.

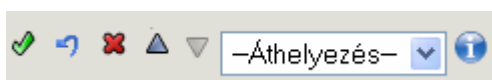


	A mező tartalmának törlése
<b>B</b> <i>I</i> <u>U</u>	Betűstílus: félkövér, dőlt és aláhúzott
<input type="text" value="-Font size -"/>	Betűméret kiválasztó menü
<input type="text" value="-Font family -"/>	Betűtípus kiválasztó menü
	Szöveg és szöveg háttérének színe
	Betűstílus: alsóindex és felsőindex
	Szövevigazítás: balra, középre, jobbra és sorkizárt
	Felsorolás: rendezetlen, rendezett
	Szöveg helyzete: behúzás csökkentése, behúzás növelése
	Horgony: belső hivatkozáshoz szúrjunk be egy horgonyt (láncszöveg-hivatkozás gombon keresztül); csak a weboldal típusú exportoknál támogatott.  ⇒ Lásd az <i>eXe erőforrások beágyazása/További horgonyok beillesztése belső navigációs linkekhez</i> fejezetet a további részletekért.
	Kivágás, másolás és beillesztés a vágólapról
	Vágólap tartalmának beillesztése egyszerű szöveggént és beillesztése Wordből (Word formázások megszüntetése)
	Súgó gomb a TinyMCE-hez, a szövegszerkesztőhöz
	Kép: kép beágyazása a tartalomba (egy URL-re való hivatkozás, vagy fájl beágyazása); vagy tulajdonságainak szerkesztése  ⇒ Lásd az <i>eXe erőforrások beágyazása/Képek beillesztése</i> fejezetet a további részletekért
	Médiaadat: médiaadat-klip beillesztése a tartalomba (egy URL-re való hivatkozás, vagy fájl beágyazása); vagy tulajdonságainak szerkesztése  ⇒ Lásd az <i>eXe erőforrások beágyazása/Multimédia, audio és videó beillesztése</i> fejezetet a további részletekért
	Matematikai képlet: képlet létrehozása, vagy beágyazott LaTeX matematikai képlet használata



	(lásd <a href="http://www.forkosh.com/mimetextutorial.html">http://www.forkosh.com/mimetextutorial.html</a> ) ⇒ Lásd az <i>eXe erőforrások beágyazása/Matematikai képletek beillesztése (LaTeX használatával)</i> fejezetet a további részletekért
	Vízszintes vonal beszúrása
	Táblázat beszúrása
	Táblázat tulajdonságai: sor és cella
	Táblázat sorai: sor beszúrása elé és mögé, vagy törlés
	Táblázat oszlopai: oszlop beszúrása elé és mögé, vagy törlés
	Táblázat: felosztás és egyesítés
	Szöveghivatkozás: hivatkozás beszúrása (egy külső URL-re, egy belső horgonyra, vagy egy beágyazott csatolt fájlra); vagy tulajdonságainak szerkesztése; vagy hivatkozás eltávolítása (az eltört lánc gomb megnyomásával)  ⇒ Lásd az <i>eXe erőforrások beágyazása/Hivatkozások és csatolások beillesztése</i> a további részletekért
	Szerkesztés és formázás visszavonása vagy visszaállítása
	Karakter szimbólum beillesztése
	HTML nyers forrás szerkesztő (csak haladó felhasználóknak)
	A kijelölt szöveg formázásának eltávolítása

## iDevice Vezérlőbillentyűk




Minden iDevice egy szabvány vezérlőgomb készlettel jelenik meg. Az alábbiakban található ezek leírása.

### „Rendben gomb” (✓)


Minden alkalommal, ha szöveget írunk a mezőbe, rá kell kattintanunk a „Rendben gomb”-ra (✓). Ez nyugtázza a tartalmat az iDevice-ban, és előnézeti módra vált át.  
**Megjegyzés:** Ez **nem** a munka mentését jelenti!

### Kék „Visszavonás” nyíl (↶)



Ha rákattintunk a kék „Visszavonás” nyílra (↶), akkor visszavonunk minden módosítást, melyet az eszköz, szerkesztésre való megnyitása óta végeztünk. Fontos

megjegyezni, hogy néhány iDevice szerkesztési funkció (például Kérdés vagy Opció hozzáadása vagy eltávolítása bármely teszt eszközben) nem támogatja a visszavonást, ezért egy áthúzott nyílként jelenik meg: 

## Piros X ()

A *piros X*-re () történő kattintással töröljük az iDevice-t és minden tartalmat, amit addig bevittünk.


## Fel () és Le () nyilak

A *Fel* () és *Le* () nyilak segítségével változtathatjuk az iDevice-ok képernyőn történő megjelenésének sorrendjét.

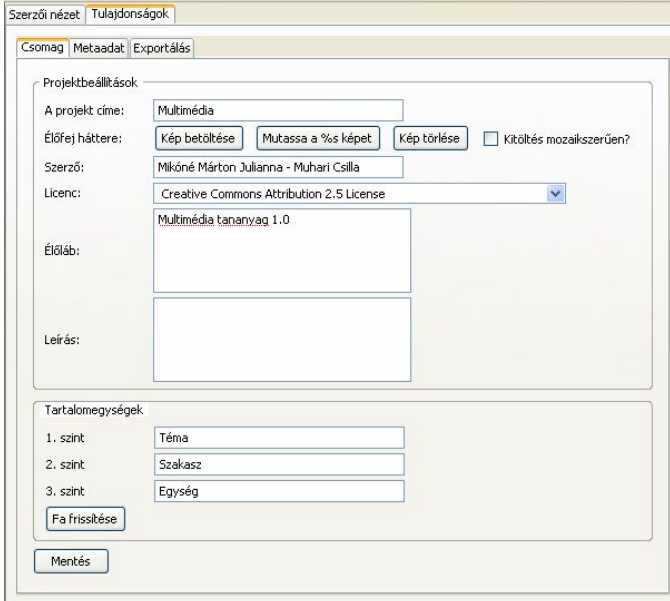
## Áthelyezés menü

Az iDevice-okat tartalmukkal együtt mozgathatjuk csomópontokon belül vagy csomópontok között. Ezt úgy tehetjük meg, hogy megnyitjuk a legördülő menüt és kiválasztjuk a csomópontot, ahová mozgatni szeretnénk az eszközt.

## iDevice szerkesztése

Az *oldal és toll ikon* () , mely az előnézeti módban minden iDevice alján megjelenik, lehetővé teszi az adott iDevice szerkesztését. Ezt az ikonra való kattintással tehetjük meg, mely szerkeszthető módban nyitja meg az eszközt.

## Tulajdonságok fül



A *Tulajdonságok* fül lehetővé teszi az aktuális projekttel kapcsolatos adatok összegyűjtését. Ezen a fülön belül található még három al-fül, melyek rendezett adatokat foglalnak magukban.

A *Csomag* fülön írhatjuk be a projekt alapinformációit, úgymint a project címe, szerző, részletek és rendszerezés. A szerzők a csomagnak egy fejléc ábrát is megadhatnak, mely a képernyő cím részén fog megjelenni.

A *Metaadat* fülön olyan részleteket adhatunk meg, melyek hasznosak lehetnek egy későbbi szakaszban a keresésnél. Az eXe jelenleg az IMS tartalomcsomagokra az Unqualified Dublin Core-t támogatja. Ez a típusú metaadat a SCORM 1.2 exportok számára alkotott IMSLRM része (mely pedig az IEEE-LOM része).

Ha a *Metaadat* mezői nincsenek kitöltve, az eXe a *Csomag* fülön lévő projekt címét, a szerzőt és a leírást használja tartalék értéként. Ha csomagnevet sem adunk meg, az eXe alapértelmezésben a csomag fájlnevét fogja használni.

<b>Mező</b>	<b>IMS Tartalomcsomag</b>	<b>Scorm 1.2</b>
<b>Cím</b>	dc:title	general.title
<b>Alkotó</b>	dc:creator	lifecycle.contribute (role=Author) <i>Note: should be entered with VCARD tag such as <b>FN:Joe Author or ORG:Big University</b></i>
<b>Tárgy</b>	dc:subject	<i>nem használt</i>
<b>Leírás</b>	dc:description	general.description
<b>Kiadó</b>	dc:publisher	lifecycle.contribute (role=Publisher) <i>Note: should be entered with VCARD tag such as <b>FN:Joe Author or ORG:Big University</b></i>
<b>Közreműködő</b>	dc:contributors	lifecycle.contribute (role=Unknown) <i>Note: should be entered with VCARD tag such as <b>FN:Joe Author or ORG:Big University</b></i> <i>Note: only one allowed.</i>
<b>Dátum</b>	dc:date	<i>used for lifecycle.contribute dates</i>
<b>Típus</b>	dc:type	<i>nem használt</i>
<b>Formátum</b>	dc:format	technical.format
<b>Azonosító</b>	dc:identifier	general.catalogentry
<b>Forrás</b>	dc:source	<i>nem használt</i>
<b>Nyelv</b>	dc:language	general.language
<b>Kapcsolat</b>	dc:relation	relation.resource
<b>Átfedés</b>	dc:coverage	<i>nem használt</i>
<b>Jogok</b>	dc:rights	rights.description

Az *Exportálás* fül segítségével további SCORM export opciókat választhatunk. A SCORM opciók a fülön vannak felsorolva, ha vannak ilyen lehetőségek, és a megfelelő jelölőnégyzet kipipálásával aktiválhatjuk.

Az eXe 1.04.0-ban az egyetlen opció, ami elérhető, az a SCORM exporthoz az Előző/Következő hivatkozás hozzáadása. Ez az opció hozzáadja az Előző oldal és Következő oldal navigációs gombot minden oldalhoz, amikor megjelenítjük az LMS böngészőben. Eddig ezt az opciót Moodle-ban és interaktív LMS rendszerekben tesztelték. Ez speciális funkcionalitáson alapul az LMS-ben, tehát nem biztos, hogy minden esetben működik.

## Menük és Eszközterek

### Fájlok betöltése

A natív eXe fájlok .elp fájlokat tartalmaznak. Mikor létező fájlt alkotunk az eXe-ben, be kell töltenünk, mielőtt szerkeszthetnénk. Az eXe fájlok .elp kiterjesztéssel kerülnek mentésre (lásd az 5.fejezet Állománykezelés további részletekért).

**.elp fájl betöltése az eXe-be:** Kiválasztjuk a *Fájl/Megnyitás* parancsot. A *Fájl kiválasztása* (Select a file) ablakban lehetséges a könyvtárak és fájlok közötti tallózás. Dupla kattintással vagy egy kattintással a fájlra, majd pedig a *Megnyitás* gombra kattintva megnyitjuk a kiválasztott fájlt. Ekkor a fájl tartalma láthatóvá válik az eXe szerzői ablakában.

### Tartalom mentése

#### FONTOS MEGJEGYZÉS

Az alábbi folyamatleírást **kell alkalmazni** az .elp fájl mentéséhez. A zöld „*Rendben gomb*” (✓) zárja be a szerkesztő nézetet minden taneszköznél, de **nem menti** a tartalomcsomagot. Minden taneszközben végzett módosítás elvész, ha nem kerül mentésre az alább leírt módon.

#### A létrehozott tartalom mentése

Válasszuk a *Fájl/Mentés* parancsot az eszközsorból. A *Fájl kiválasztása* (Select a file) ablakban írhatjuk be a projekt nevét. Egy párbeszédablak üzenet megerősíti a fájl mentésének helyét.

### Tartalom exportálása

Az eXe-ben létrehozott tartalmat exportálhatjuk web csomagként, amit már megoszthatunk web szerveren, SCORM 1.2-es csomagként, ami betölthető SCORM kompatibilis LMS rendszerbe, IMS tartalomcsomagként, egyszerű weboldalként, ami már nyomtatható, egyszerű szöveggént, amit mobil eszközökön jeleníthetünk meg, vagy iPod Notes fájlként.

## Csomag exportálása

### *Web-re*

Válasszuk a *Fájl/Export* parancsot az eszközsorból. Válasszuk a *Weboldal* menüpontnál a *Könyvtárba rendezve* vagy *Zip állomány* parancsot. Ha a *Könyvtárba rendezve* parancsot választottuk, meg kell adni a könyvtárat, ahová exportálni szeretnénk a tartalmat. A *Mappa tallózása* ablakban, vagy új mappa létrehozásával adjuk meg a könyvtárat és kattintsunk az OK-ra.

Egy új könyvtárat hozhatunk létre az *Új mappa hozzáadása* gombra kattintással, majd a könyvtárnév beírása után kattintsunk az OK gombra.

Exportálhatjuk Zip állományként is a weboldalt. Ez hasznos, ha e-mailben szeretnénk elküldeni az oldalt a webmesternek, vagy ha olyan LMS rendszerünk van, ami kicsomagolja a fájlokat magának (mint a Moodle).

A SCORM/IMS Tartalomcsomagként való exportáláshoz válasszuk a *Fájl/Export* parancs *SCORM 1.2* vagy *IMS Tartalomcsomag* menüpontot. A *SCORM csomag exportálása* ablakban adható meg a csomag címe, majd kattintsunk a *Mentés* gombra. Hasonló folyamat zajlik le az IMS tartalomcsomagként történő mentésnél is. Az ilyen módon exportált csomagok .zip kiterjesztést kapnak. Nem szükséges kicsomagolni a fájlokat mielőtt LMS rendszerbe töltjük be.

## Beállítások

A *Beállítások* menüpontban jelenleg az eXe programban használt nyelvet állíthatjuk be. Válasszuk ki a nyelvet a legördülő listából, és kattintsunk az OK gombra. A választott nyelv az eXe újraindítása esetén megmarad.

## Stílusok

Jelenleg az eXe program hét különböző oldalstílust tartalmaz. Minden stílus különböző színű témát és a témának megfelelő ikonokat tartalmaz. A stílusok az eszköztár *Stílus* menüpontjában választhatók.

## iDevice szerkesztő és iDevice eszközök

Az iDevice szerkesztő lehetővé teszi saját iDevice létrehozását.

Menüpont	Leírás
<i>Szerkesztés legördülő menü</i>	A <i>Szerkesztés</i> legördülő menüjében lehet szerkeszteni egy már meglévő iDevice-t vagy pedig új taneszközt létrehozni.  <b>Megjegyzés:</b> Nem minden iDevice szerkeszthető, csak azok, melyek egyszerű funkciókkal szerkeszthetők.

Menüpont	Leírás
<i>Szövegsor</i>	Szövegsor mező hozzáadása
<i>Szövegdoboz</i>	Szövegdoboz mező hozzáadása. Többsoros szöveg beírása is lehetséges.
<i>Visszacsatolás</i>	Visszacsatolás doboz hozzáadása, ami egy rejtett gombbal aktiválódik.

<b>Menüpont</b>	<b>Leírás</b>
<b>iDevice szerkesztő Tevékenységek panel</b>	A <i>Tevékenységek</i> panel egy sor szerkesztő funkciót ad.
<b>Előnézet gomb</b>	Az <i>Előnézet gomb</i> teszi lehetővé az iDevice elrendezésének megtekintését. Az <i>Előnézet</i> kijelölése megjeleníti a választott mezőelemeket az összes hozzárendelt javaslattal, útmutatóval és címkével együtt. <i>Előnézeti</i> módban az <i>Előnézet gomb Szerkesztés</i> gombra változik. Erre kattintva visszatérünk a szerkesztés módba, ahol folytathatjuk az iDevice szerkesztését.
<b>Mégse gomb</b>	A <i>Mégse</i> gombot a már meglévő iDevice-oknál használhatjuk, és visszavon minden változtatást az aktuális szerkesztési folyamatban. Minden eredeti mező megmarad, csak az aktuális szerkesztési esetben hozzáadott mezők törlődnek.
<b>Törlés gomb</b>	A <i>Törlés</i> gomb eltávolítja a kiválasztott iDevice-t az iDevice listából.
<b>Mentés gomb</b>	A <i>Mentés</i> gomb menti a meglévő iDevice változtatásait.
<b>iDevice Importálás gomb</b>	Az <i>Importálás</i> gomb lehetővé teszi egy előzetesen exportált iDevice importálását az iDevice-ok közé.
<b>iDevice Exportálás gomb</b>	Az <i>Exportálás</i> gomb teszi lehetővé egy újonnan létrehozott iDevice exportálását olyan formátumba, ami megosztható más forrás fejlesztőkkel.
<b>Kilépés</b>	A <i>Kilépés</i> gomb bezárja az iDevice szerkesztőt.

## **iDevice létrehozása**

iDevice létrehozásához:

1. Az eszköztár *Eszközök* menüjében válasszuk ki az iDevice szerkesztőt. Megnyílik az iDevice szerkesztő ablak.
2. Beírjuk az eszköz nevét, a szerző nevét és az eszköz rendeltetését, célját.
3. Írjunk be pedagógiai segítséget, amit más felhasználóknak szánunk arra vonatkozóan, hogy mire használjuk az adott eszközt.
4. Válasszuk ki a kiemelést, ha ki szeretnénk emelni azt a tartalmat, amit ezzel az eszközzel viszünk be. Ha nem választunk kiemelést, a tartalom egyszerű szöveggént fog megjelenni. Néhány kiemelés csak kissé változtatja meg a szöveget, az Erős kiemelés pedig kiemeli a szöveget. A kiemelés választásával egy ikon menüt jelenítünk meg. Kattintsunk egy ikonra, amit hozzácsatolunk az eszközünkhöz. Ez az ikon az iDevice neve mellett fog megjelenni.
5. A következő lépés az iDevice felépítéséhez, hogy kiválasztjuk az iDevice-ban megjeleníteni kívánt elemeket. A *Szövegsor* hozzáadása gombbal egy egysoros beviteli mezőt hoz létre. A *Szövegdoboz* gombbal több sor bevitelére is

lehetőség van. Egy *Visszajelzés* mezőt is hozzáadhatunk az eszközhöz (az *Esettanulmány* iDevice-hoz hasonlóan).

6. Minden elemhez adjunk címkét és lássuk el használati utasításokkal.
7. Kattintsunk a *Mentésre*. Az új iDevice megjelenik az iDevice panelben. Ez az iDevice is a többihez hasonlóan fog működni a továbbiakban.

## Ismert hibák és kérdések

A program fejlesztői elismerik, hogy lesznek időről időre olyan kérdések, melyeket nehéz lesz megoldani. Olykor ez azért van, mert egy eddig nem létezőt létrehozni olyan eszközökkel nem lehet, melyek talán nem teljesen felelnek meg tervezési céljainknak. Másfelől lehet, hogy ez olyan, aminek a javítását még nem dolgozták ki teljesen. Ahol ez a helyzet, ott frissítik az ismert hibák és kérdések ismertetését.

### Jelenlegi hibák és kérdések

- Jelenleg csak egy SCORM tesztet lehet betenni egy csomópontba. Azonban minden csomópontban lehet SCORM tesztet beágyazni, és nincs korlátozva a tesztek száma az erőforrásban. Megpróbálják javítani ezt a problémát, de ez nem élvez elsőbbséget. *Ticket No.265*
- Az eXe fájl formátuma a verziók alatt megváltozott. Most az 1.04.0 verzió van érvényben, kevesebb változtatásra számítanak. Amíg az eXe újabb változatai meg tudják nyitni a régi csomagokat, a régi eXe verziók nem tudják megnyitni az újabbakkal készült csomagokat. Ez azt jelenti, hogyha többen együttműködnek egy dokumentum létrehozásában és megosztják az **.elp** fájlt, akkor ugyanazt az eXe verziót kellene használniuk a kompatibilitás miatt. A csomagformátum a különböző operációs rendszer platformok között kompatibilis, tehát nem jelent problémát az **.elp** fájl megosztása Windows, OS X és Linux között.
- Az eXe-ben nincs állományzárolás vagy tranzakcióvezérlés, amivel megoldható lenne, hogy több szerző biztonságosan szerkessze ugyanazt a csomagot, ugyanabban az időben. Helyette minden szerző dolgozik külön az erőforrás összetevőin, és ezután az eXe program **Egyesít/Csomag beszúrása** funkcióval egy csomagba tudják összeolvasztani a tartalmat.




# eXe erőforrások beágyazása

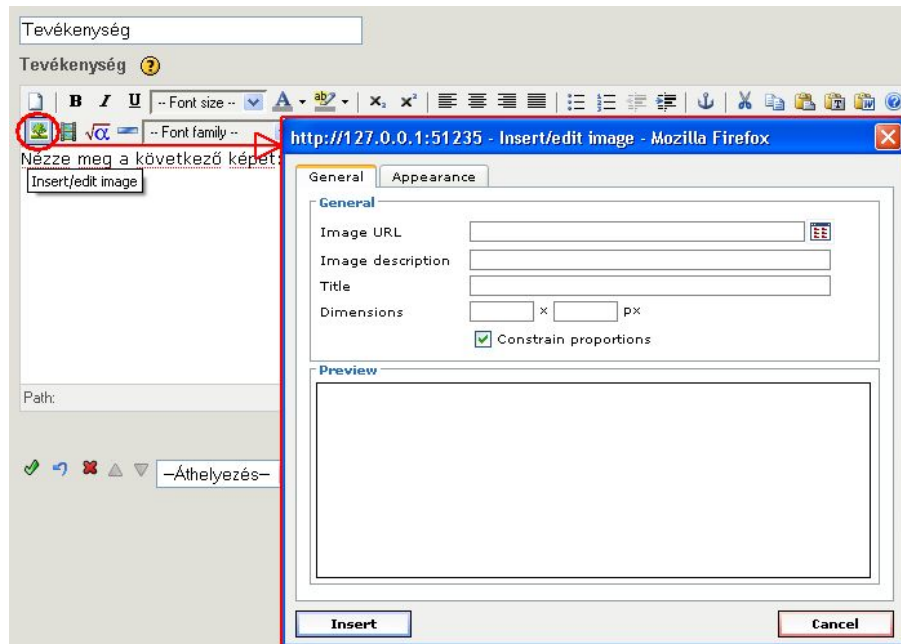
Az eXe lehetővé teszi több, számos fájltypus vagy web alapú erőforrás beillesztését a tartalomba. Ezek közé tartoznak a képek, médiumadatok (videó- és audióklippek), matematikai képletek (LaTeX használatával), és bármilyen fájltypusú csatolmányok, illetve bármilyen iDevice TinyMCE alapú szövegszerkesztő mezők. Legtöbb esetben, választhat a felhasználó, hogy vagy beágyazza az aktuális fájlt az eLearning csomagba, vagy külső hivatkozást ad meg egy webkiszolgálóhoz.

Az eXe kézikönyvnek ez a része egy leírással kezdődik arról, hogyan lehet képeket elhelyezni az eXe tartalomba. Minden más média-adattypus lényegében a képeknél használt sémákon alapul, és így fokozatosan fejlődik a tudásunk.

## Képek beillesztése

 A TinyMCE képgomb lehetővé teszi, hogy képeket illesszünk bármely szövegszerkesztő mezőn belül a tartalom bármely részébe.

A képek beillesztésének menete nagyon egyszerű bármilyen iDevice szövegszerkesztő mező esetében, a TinyMCE képgombján kattintva megnyílik a kép dialógusablak. Alkalmazását az alábbi ábra illusztrálja a *Tevékenység* iDevice használata közben:



A kép dialógusablakon belül választhatunk, hogy:

- külső hivatkozást adunk egy webkiszolgálóhoz, vagy
- a képfájl tallózás gombjára kattintva kiválasztunk és beágyazunk egy helyi képállományt.

Ezután...

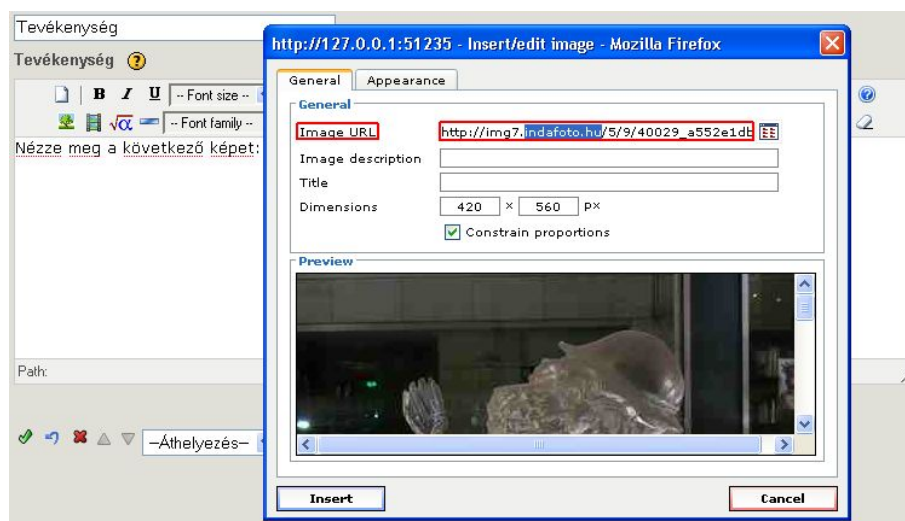
1. kattintsunk az *Insert*-re (Beszúrás) a TinyMCE kép dialógusablakában,
2. kattintsunk az eXe-ben a „*Rendben gomb*”-ra (✔),
3. és ekkor megjelenik a kép!

A következőkben egyszerű lépésenként, példákon keresztül bemutatjuk mindkét képtípus beillesztését egy webkiszolgálóhoz való külső hivatkozással kezdve.

## Web alapú képek beillesztése

Bármely, a világhálón található kép beilleszthető a tartalomba. Ezeket a képeket be kell hivatkozni a tartalomba és ugyanúgy jelennek meg, mint a saját gépen lévő képek, de a képhez tartozó adatokat nem tárolja a tananyag. Ez azt jelenti, hogy az eXe projekt és az exportált tartalma kisebb méretű és sokkal „könnyedebb”, azonban hálózati elérést igényel különböző web helyekhez, hogy megjeleníthessük a képeket. Csak akkor alkalmazzunk web alapú képeket a tananyagban, ha nincsenek hálózati hozzáférési problémák, vagy a tananyag eleve a weben kerül publikálásra.

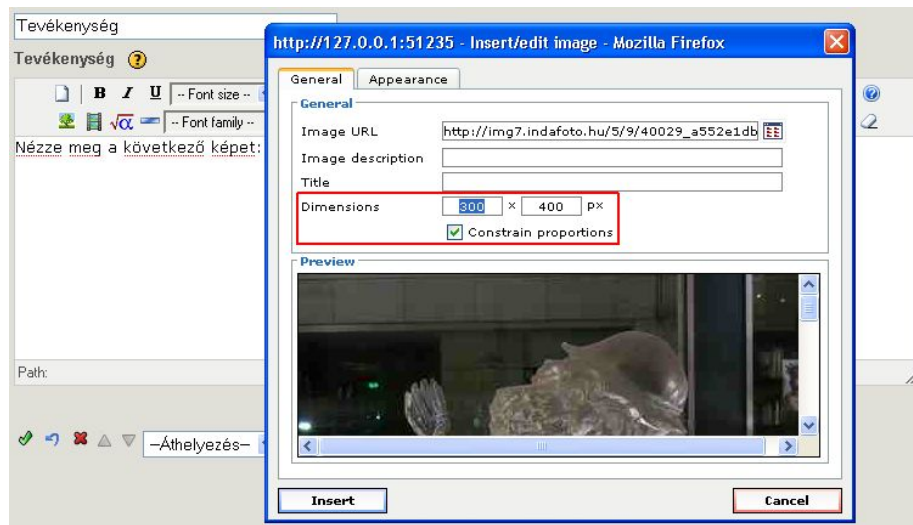
Ahhoz, hogy egy web alapú képet beillesszünk a tartalomba, egyszerűen meg kell adni a web alapú kép internetcímét a kép dialógusablakának *Image URL* mezőjében és az [ENTER] leütése után betöltődik a kép dialógusdoboz *Preview* (Előnézet) paneljére. A következő példa az eXe Indafoto-ról beágyazott képeinek egyikét mutatja:



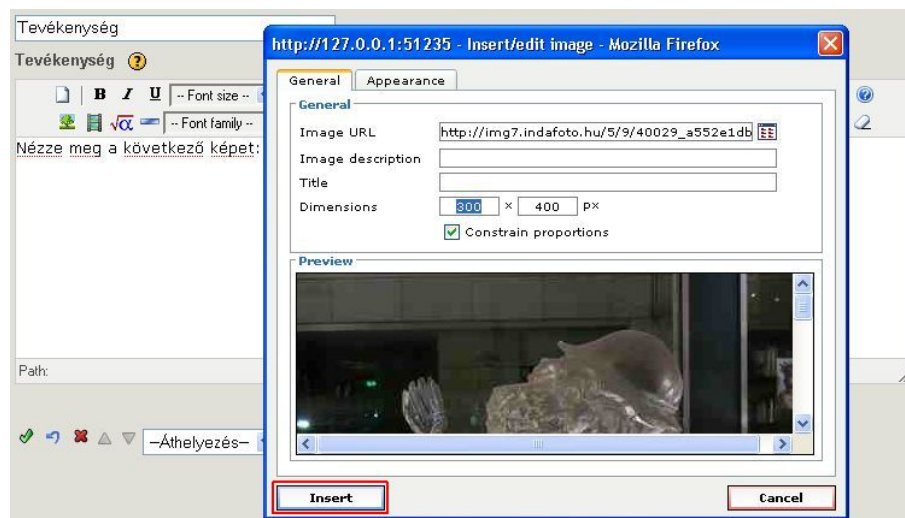
Rendszerint azt látjuk, hogy a kép nagyobb, mint ami a *Preview* (Előnézet) ablakban elférne, de *Preview* (Előnézet) ablak vízszintes és függőleges gördítősávja használható ahhoz, hogy végigpásztazzuk, és így többet lássunk a képből.

Most van itt az ideje, hogy észrevegyük a kép megjelenési méretét (*Dimensions* 420 x 560 pixelt mutat a fenti példában), és megváltoztassuk azt, ha szükséges a tartalomhoz. Vegyük észre, hogy a képet az eredeti formájában tárolja, úgyhogy mindig vissza lehet térni és később ismét megváltoztatni a méretét bármilyen probléma nélkül. Lásd később a **Képméret módosítása** fejezetet, ennek a résznek a **Képtulajdonságok módosítása** szakaszában, ahol a mérettulajdonságok további tárgyalásra kerülnek.

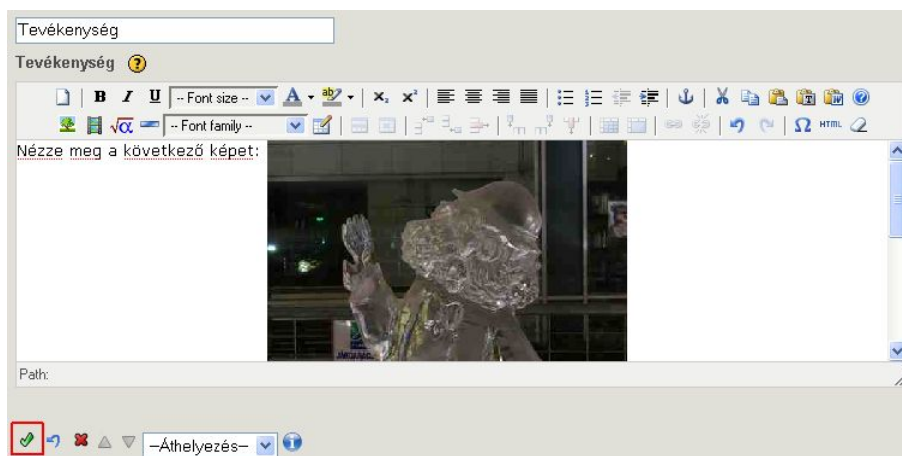
A következőkben megmutatjuk ezen a példán, hogyan lehet a képet megváltoztatni, hogy inkább 300 pixel széles legyen az ehhez illeszkedő magassággal, a *Constrain proportions* (Rögzített méretarány) opciót megjelölve:



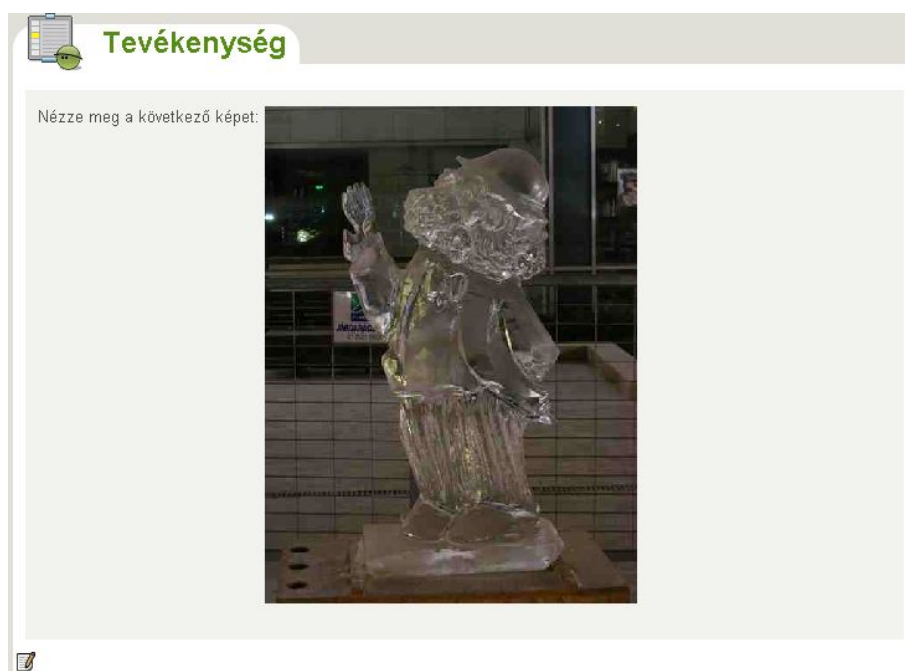
Megjegyezzük, hogy a kép dialógusablaknak a *General* fül volt aktív ezidáig. Több képtulajdonságot állíthatnak be a kép dialógusablak *Appearance* fülében, ahogy az ennek a résznek a **Képattribútumok módosítása** szakaszában tárgyalásra kerül. Ennek ellenére most folytassuk és kattintsunk a kép dialógusablak *Insert* (Beszúrás) gombjára:



Az *Insert* (Beszúrás) gombra kattintva a TinyMCE kép dialógusablak bezárul, és magát a képet láthatjuk a jelenlegi iDevice aktív TinyMCE-jén belüli szövegszerkesztő mezőben, ahol visszatérhetünk a szerkesztéshez, miközben megjelenik valami ehhez hasonló:



Ennél a pontnál a képet úgy láthatjuk, ahogy az megjelenik annak az iDevice-nak a tartalmán belül, amelyiket jelenleg szerkesztjük. Az iDevice továbbra is szerkeszthető, miközben esetleg több képet is hozzá tudunk adni, ha úgy kívánjuk. Mihelyt kész vagyunk az iDevice szerkesztésével, kattintsunk az iDevice „Rendben gomb”-jára (✓) a tartalom rögzítéséhez az iDevice-ban, és hogy átváltunk előnézeti módba a szerkesztői módból az eXe *Szerzői nézetében*. A beillesztett képnek meg kellene jelennie valami ehhez hasonló módon:



A web alapú kép most sikeresen be lett illesztve a tananyag projektbe!

## Helyi képállományok beillesztése

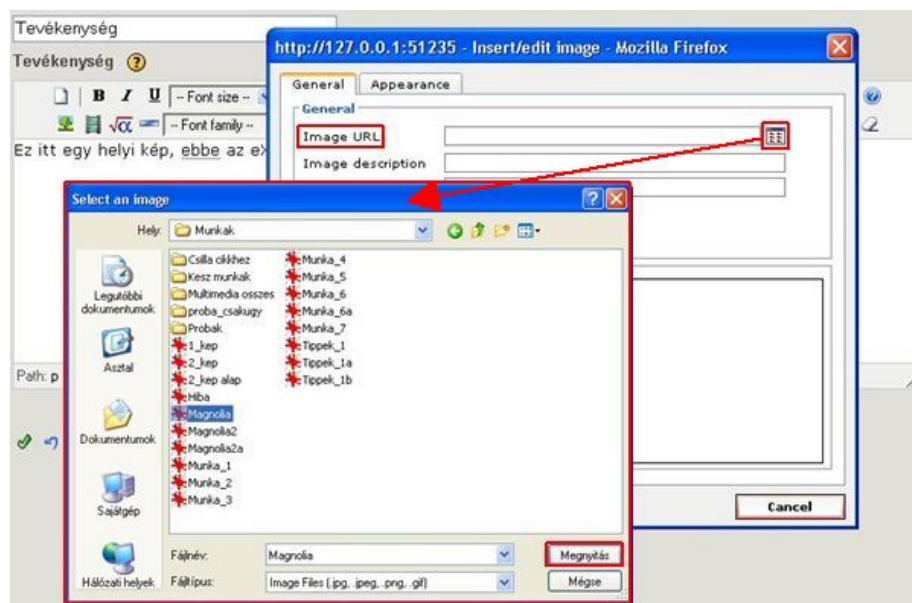
Helyi képállományok (.jpg, .jpeg, .png, vagy .gif) szintén beilleszthetők a tartalomba. Egy tipikus felhasználó számára észrevehető a különbség egy fájl alapú képet egy web alapú képpel összehasonlítva feltéve, hogy létezik hálózati kapcsolat a web alapú kép külső webtárhely-szolgáltatójával. Ezek a hálózati kapcsolódás körüli kérdések azok, amelyek igazán előtérbe hozzák a fájl alapú képeket.

A web alapú képektől eltérően, amelyek minden alkalommal dinamikusan kerülnek letöltésre a külső webtárhely-szolgáltatótól akárhányszor meg kell jeleníteni, bármilyen fájl alapú kép beágyazása esetén a projekt fizikailag is tartalmazza azt. Bár ez hozzájárul egy nagyobb eXe projekt-fájlhoz és exportált tartalomhoz, de ezenfelül biztosítja a hordozhatóságot. Ez különösen fontos, ha a tartalmat meg kell nézni (vagy inkább újraalkotni) egy csökkentett hálózati elérés vagy kapcsolat nélküli munka esetén. Ha tartalmunkat közzé kívánjuk tenni CD-re exportálva vagy egy másik hordozható médiumon a kapcsolat nélküli megtekintéshez, akkor tényleg be kellene ágyazni *mindegyik* képet (és bármely más média adattípust) a lokális állományokból.

Egy fájl alapú kép beillesztésének eljárása nagyon hasonlít a web alapú képek beillesztésének fenti lépéseivel a következő alapvető különbségekkel:

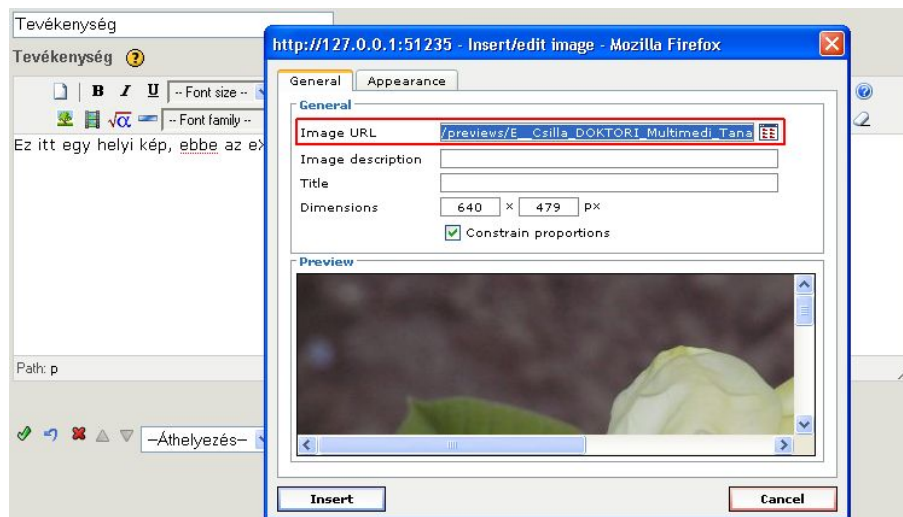
- a TinyMCE kép dialógusablak fájl tallózás gombját használjuk, hogy kiválasszuk és beletekintsünk a képbe,
- az iDevice „*Rendben gomb*”-ja (✔) nemcsak az iDevice szerkesztését fejezti be, hanem az aktuális képfájl beágyazását is szolgálja.

Egy lokális fájl alapú kép tartalmába illesztéséhez kattintsunk a kép dialógusablak fájl tallózás gombján, az *Image URL* jobb oldalán:



Akkor meg fog jelenni az operációs rendszer fájl tallózója, ahol navigálhatunk és kiválaszthatjuk a bennünket érdeklő helyi képállományt.

Mihelyt kiválasztjuk a helyi képállományt, a kép betöltődik a képpárbeszédablak *Preview* (Előnézet) táblájába, és egy ideiglenes „előnézeti utat” fog mutatni a kép dialógusablak *Image URL*-jében:

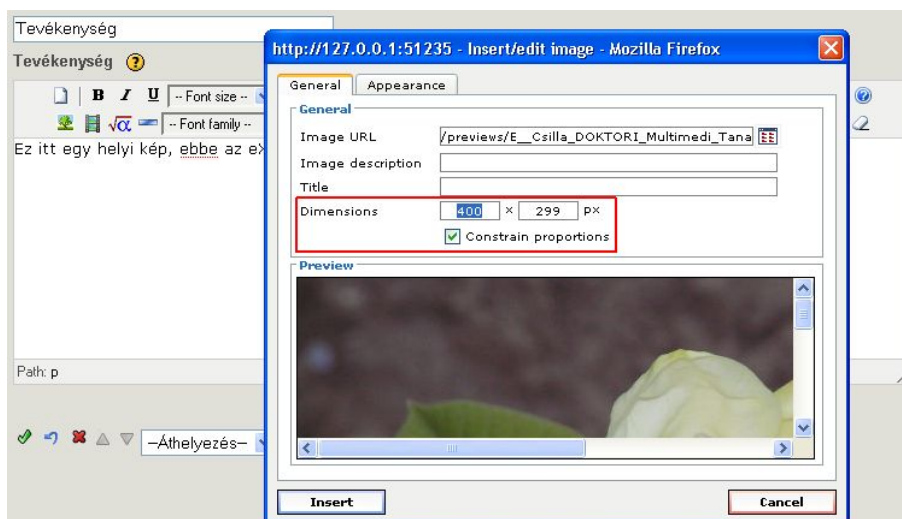


Az „előnézeti út” a képállománynak csak egy ideiglenes helye, mivel a TinyMCE gondoskodik a fájl egy másolatának beágyazásáról az eXe-be. Később, az iDevice szerkesztés befejezése és a „Rendben gomb”-ra (✓) kattintás után, az eXe a képállományt további feldolgozásra egy beágyazott eXe erőforrásba helyezi.

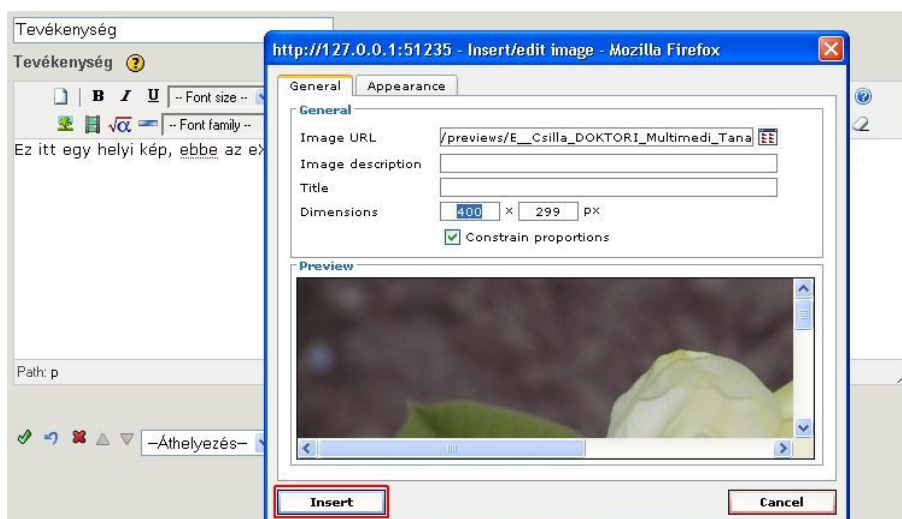
**FIGYELMEZTETÉS:** Ne módosítsuk ezt az előnézeti utat! Ennek az útnak bármilyen megváltoztatása lehetetlenné teheti a kép beágyazását és megtekintését a tartalomban.

Csak úgy, ahogyan a web alapú képeknél általában felfedezhető, hogy a kép a megfelelőnél nagyobb a *Preview* táblán belül, de arra használhatóak a *Preview* tábla vízszintes és függőleges gördítő oszlopai, hogy ténylegesen körbepásztázzunk és a képből többet lássunk. Ugyancsak most van itt az ideje, hogy észrevegyük a kép aktuális méretét (*Dimensions* 640x479 pixelt mutat a fenti példában), és megváltoztassuk azt, ha szükséges, a tartalomhoz. Vegyük észre, hogy az eredeti kép megmarad, úgyhogy mindig vissza lehet térni és később ismét megváltoztatni a méretét bármilyen probléma nélkül. Lásd később a **Képméret módosítása** fejezetet, ennek a résznek a **Képattribútumok módosítása** szakaszában, ahol a mérettulajdonságok további tárgyalásra kerülnek.

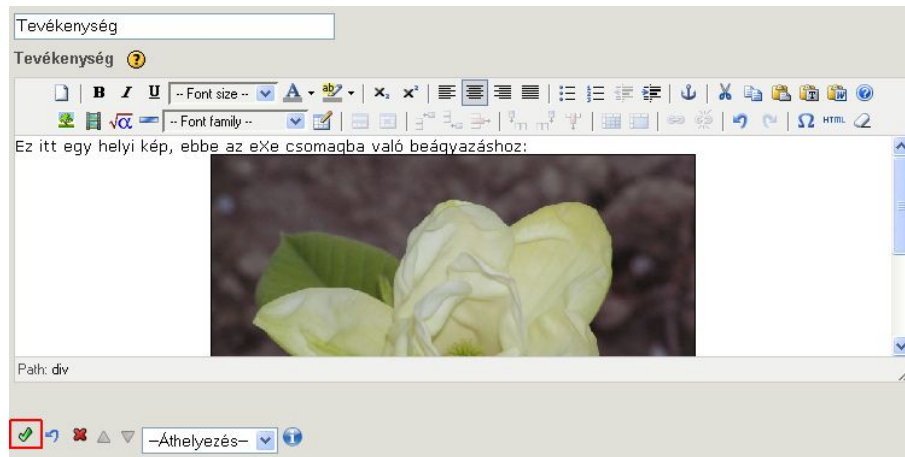
A következőkben megmutatjuk ezen a példán, hogyan lehet a képet megváltoztatni, hogy inkább 300 pixel széles legyen az ehhez illeszkedő magassággal, a *Constrain proportions* (Rögzített méretarány) opciót megjelölve:



Vegyük észre, hogy a kép dialógusablaknak a *General* fül volt eddig aktív. Csak úgy, ahogyan a web alapú képeknel több képtulajdonságot állíthatnak be a kép dialógusablak *Appearance* fülén, ahogy ennek a résznek a **Képattribútumok módosítása** fejezetében tárgyalásra kerül. Ennek ellenére most folytassuk és kattintsunk a kép dialógusablak *Insert* gombjára:



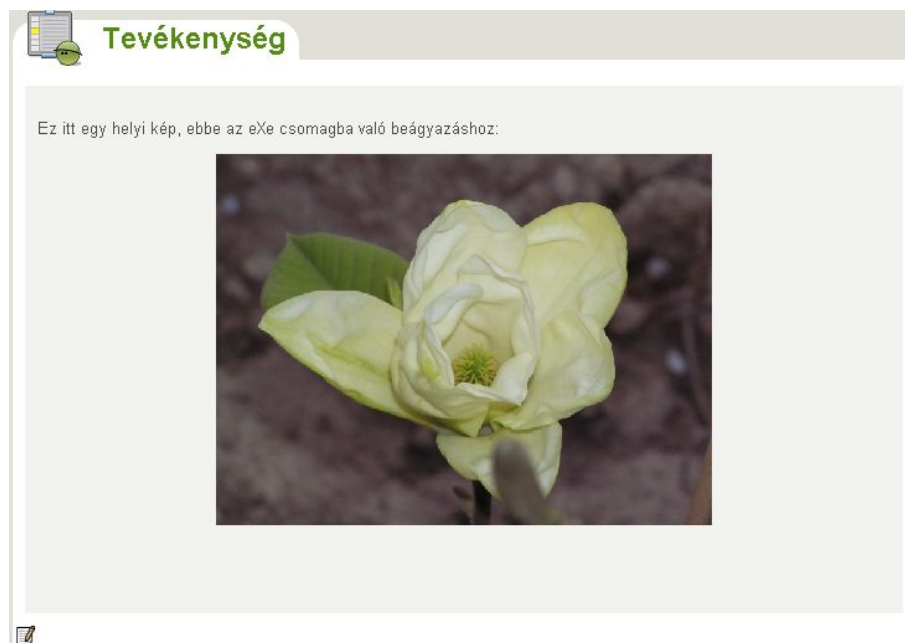
Egyszer kattintva az *Insert* gombra a TinyMCE kép dialógusablak bezárul, és magát a képet láthatjuk a jelenlegi iDevice aktív TinyMCE-jén belüli szövegszerkesztő mezőben, ahol visszatérhetünk a szerkesztéshez, miközben megjelenik valami ehhez hasonló:



Ennél a pontnál a képet úgy láthatjuk, ahogy az megjelenik annak az iDevice-nak a tartalmán belül, amelyiket jelenleg szerkesztjük. Az iDevice továbbra is szerkeszthető, miközben esetleg több képet is hozzá tudunk adni, ha úgy kívánjuk. Mihelyt kész vagyunk az iDevice szerkesztésével, kattintsunk az iDevice „*Rendben gomb*”-jára (✔) a tartalom rögzítéséhez az iDevice-ban, és hogy átváltunk előnézeti módba a szerkesztői módból az eXe *Szerzői nézetében*.

Ráadásul, ahogy lokális fájl alapú képekkel összefüggésben (vagy más hasonló erőforrások) az eXe „*Rendben gomb*”-ja (✔) szintén végre fogja hajtani a tényleges beágyazó eljárást, minek következtében belső eXe „erőforrásként” tartalmazza azt a projekten belül.

A beillesztett képnek meg kellene jelennie valami ehhez hasonló módon:



A lokális fájl alapú kép most sikeresen beágyazódott a projektbe és a tartalom magában foglalja!