



## **Trenér hláskovací abecedy v 1.0**

pár myšlenek co by někomu mohly přijít vhod

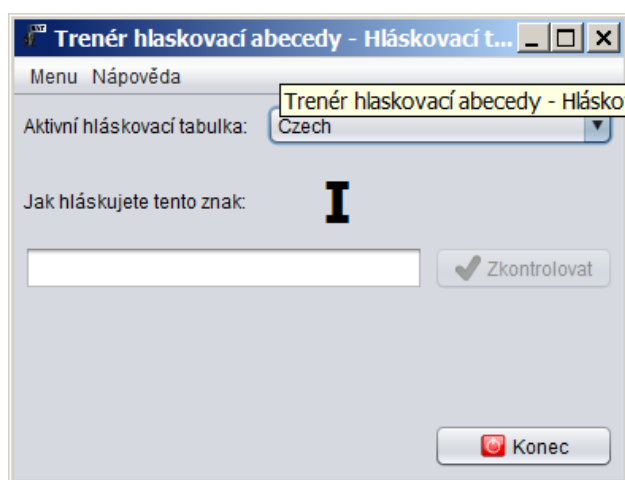
# Obsah

1. O Programu.....	2
1.1. Co to na tom okně je a k čemu?.....	2
1.2. Co je v menu?.....	3
1.2.1 Hlavní “Menu”.....	3
1.2.2 Menu “Nápověda”.....	4
2. Nastavení.....	4
3. Editor tabulek.....	6
3.1. Úprava hláskovacích tabulek.....	6
3.2. Vytvoření nové hláskovací tabulky.....	7
3.3. Smazání hláskovací tabulky.....	7
4. Překlad programu.....	8
5. Obsažené hláskovací tabulky.....	9
6. Použité zdroje třetích stran.....	9

# 1. O Programu

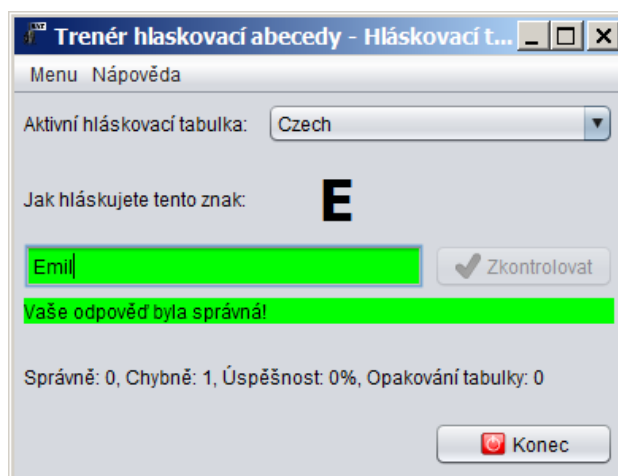
Trenér hláskovací abecedy je malý program sloužící k procvičování hláskování podle hláskovací tabulky (abecedy). Hláskovací tabulky jsou obvykle používány v radiové komunikaci aby se předešlo nedorozumění u kritických informací. Jsou používány letci, armádou, hasiči, záchranáři, policií a dalšími skupinami. Různé skupiny, země, národy mohou používat různé hláskovací tabulky. Trenér hláskovací abecedy se vás jen náhodně ptá na hláskování znaků z vybrané hláskovací tabulky. Vy jen napíšete jak si myslíte že se správně hláskuje, program vaši odpověď zkontroluje a započítává správné a chybné odpovědi. V tom můžete pokračovat donekonečna. Když se vás program dotáže na všechny znaky, začne se ptát znovu (dokud ho neukončíte).

## 1.1. Co to na tom okně je a k čemu?



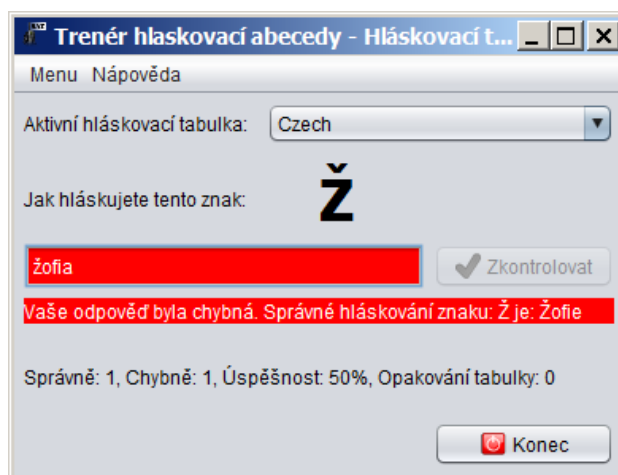
Obrázek 1: Hlavní okno programu

Jak již bylo zmíněné v odstavci o programu, program je velmi jednoduchý (Obrázek 1). Je zde rozvírací seznam pro výběr hláskovací tabulky, kterou si chcete procvičit. Pod tímto seznamem (zhruba uprostřed okna) je tučný znak. To je znak, jenž máte hláskovat do textového pole níže. Odpověď pak zkontrolujete tlačítkem **Zkontrolovat** napravo od textového pole. Obrázek 2 ukazuje výsledek kontroly, pokud bylo hláskování správné:



Obrázek 2: Správná odpověď

A Obrázek 3 ukazuje případ nesprávného hláskování:



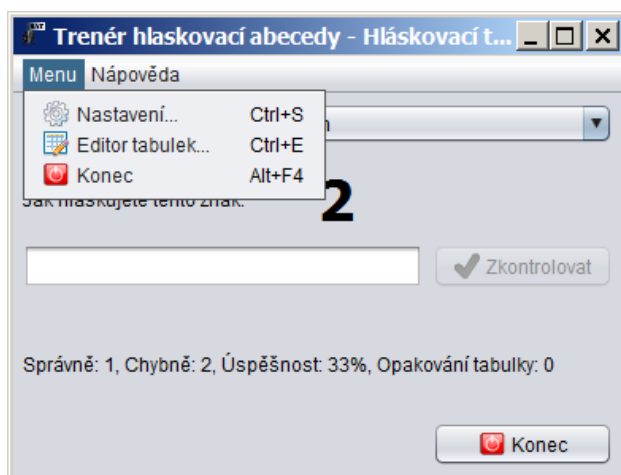
Obrázek 3: Nesprávná odpověď

Když je hláskování zkontrolováno, jste dotázáni na hláskování dalšího náhodně vybraného znaku na který jste ještě během aktuálního cyklu tabulky tázáni nebyli. Cyklus tabulky je dokončen pokud úspěšně hláskujete všechny znaky ve vybrané hláskovací tabulce. Program si pamatuje správně hláskované znaky v aktuálním cyklu tabulky a již se na ně v tomto cyklu neptá. Nesprávně hláskované znaky si však nepamatuje a budete na jejich hláskování dotázáni znovu.

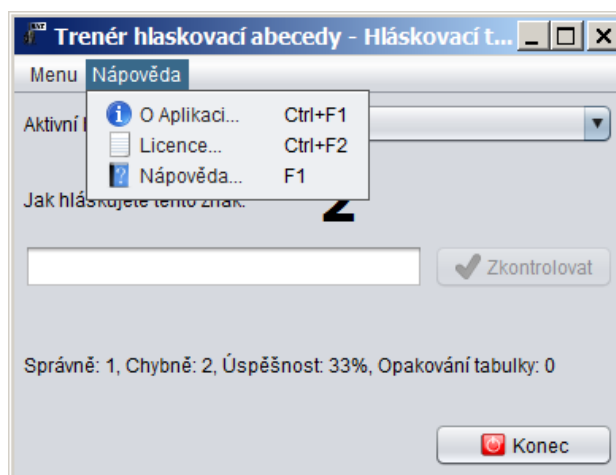
Ve spodní části okna je tlačítko **Konec** jehož funkce je sebe-vysvětlující.

## 1.2. Co je v menu?

Hlavní okno programu obsahuje dvě menu. Jejich obsah je následující:



Obrázek 4: Hlavní menu, nebo jen „Menu“, jak chcete



Obrázek 5: Menu „Nápověda“ a jeho položky

### 1.2.1 Hlavní “Menu”

Menu obsahuje tři volby jak můžete vidět na obrázku 4. Volba **Nastavení...** otevírá okno s nastavením. Detaily najdete v kapitole Nastavení. Volba **Editor tabulek...** otevírá okno editoru

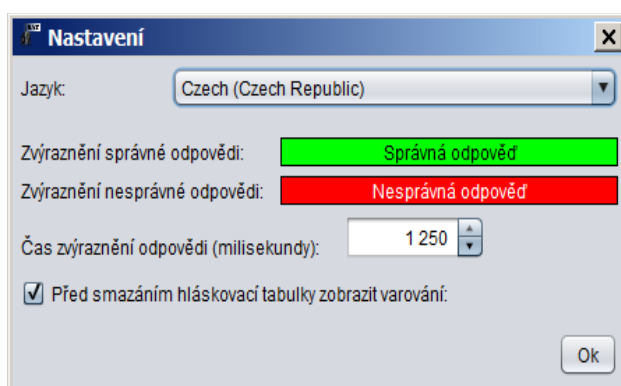
hláskovacích tabulek. Více najdete v kapitole Editor hláskovacích tabulek. Poslední volba – **Konec** je sebe-vysvětlující a má stejnou funkci jako tlačítko **Konec** na hlavním okně programu.

### 1.2.2 Menu “Nápověda”

V tomto menu jsou také tři volby. **O Aplikaci...** zobrazí okno s informacemi o aplikaci. **Licence...** otevře soubor s licenčním ujednáním a **Nápověda...** otevře soubor s nápovědou. Soubory s licenčním ujednáním a nápovědou jsou uloženy ve složce **docs** která se nachází ve složce s programem. Může se zde nacházet více souborů s licenčním ujednáním a nápovědou pro různé jazyky. Například, pokud vybraný jazyk aplikace je čeština a kliknete na volbu **Licence...** v menu, program se pokusí otevřít soubor *license\_cs\_CZ.pdf*. Pokud takový soubor nenajde, zkusí soubor *license.pdf*, který je výchozí. Pokud ani ten není nalezen, bude zobrazeno chybové hlášení.

## 2. Nastavení

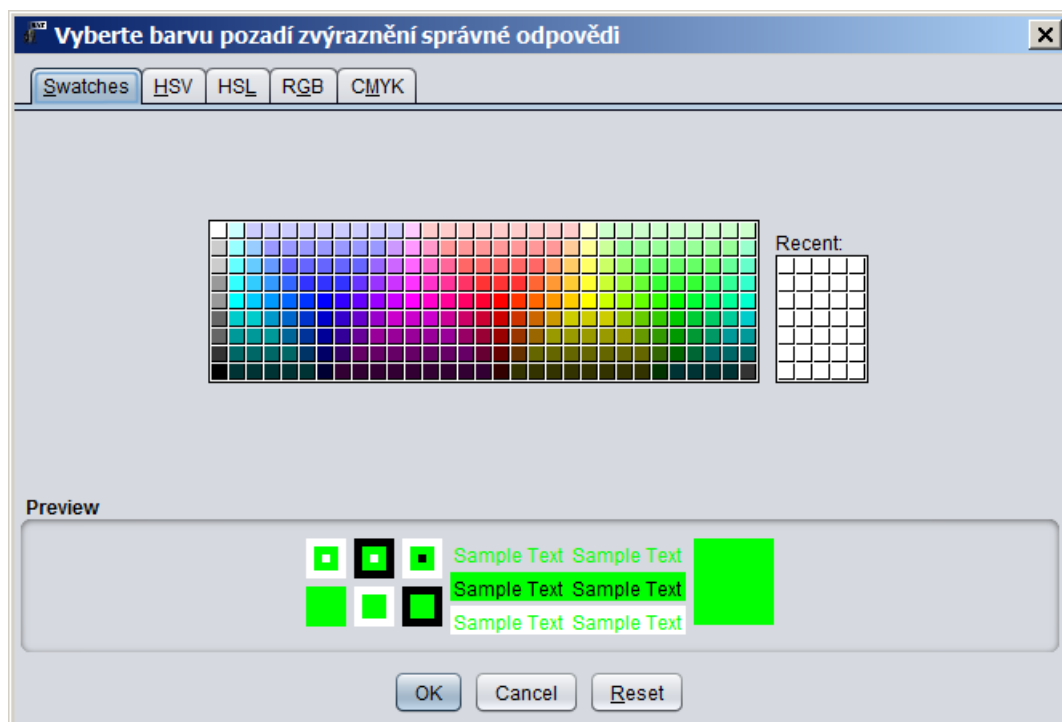
V nastavení můžete upravit některé předvolby podle vašeho uvážení. Okno nastavení vypadá následovně:



Obrázek 6: okno Nastavení

Není zde zas tolik věcí na výběr, že? No, první co si můžete zvolit, je jazyk v jakém s vámi bude program komunikovat. Prostě si jeden vyberte z rozevíracího seznamu a vše se ihned bude zobrazovat ve vybraném jazyce.

Další volby slouží pro nastavení barvy zvýraznění správné a nesprávné odpovědi. Můžete nastavit barvu pozadí a barvu textu pro oba případy. Pro nastavení barvy pozadí klikněte na obdélník s ukázkou **levým tlačítkem myši**. Otevře se dialog pro výběr barvy:



Obrázek 7: Dialog pro výběr barvy

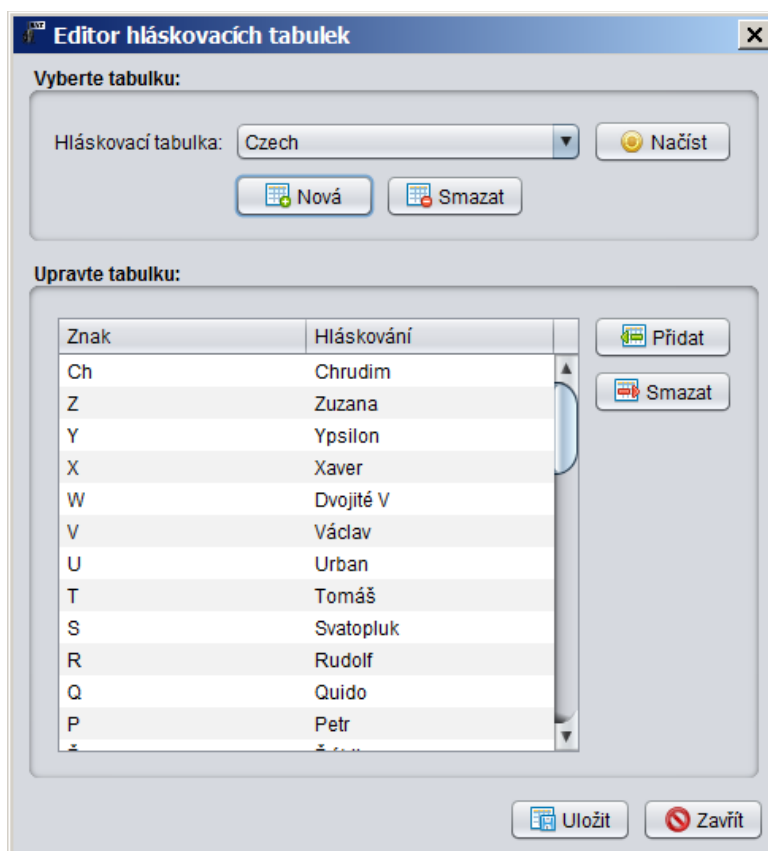
Vyberte barvu kterou chcete a klikněte na tlačítko **Ok**. Pro nastavení barvy písma, klikněte na obdélník s ukázkou **pravým tlačítkem myši**.

Dále můžete nastavit **čas zvýraznění** kontroly hláskování. To jest časový úsek po který bude správná/nesprávná odpověď zvýrazněna než se program zeptá na hláskování dalšího znaku.

Poslední možností je volba pro zobrazení varování pokud budete chtít smazat hláskovací tabulku. Tato volba se vztahuje na Editor hláskovacích tabulek, podívejte se do příslušné kapitoly.

### 3. Editor tabulek

V hlavním **Menu**, je volba **Editor tabulek...**, která spustí editor, jenž vám umožní snadnou úpravu hláskovacích tabulek



Obrázek 8: Editor hláskovacích tabulek

Toto okno je o něco složitější než hlavní okno programu, ale nic hrozného to není. Okno je rozděleno do dvou sekcí: **Vyberte tabulku** a **Upravte tabulku**. Myslím že název obou je sebevysvětlující.

V sekci Vyberte tabulku můžete:

- Načíst vybranou tabulku pro úpravy. Stačí kliknout na tlačítko **Načíst**.
- Vytvořit novou tabulku kliknutím na tlačítko **Nová**.
- Odstranit vybranou tabulku tlačítkem **Smazat**.

#### 3.1. Úprava hláskovacích tabulek

Pokud chcete upravit hláskovací tabulku, vyberte ji v rozevíracím seznamu **Hláskovací tabulka** a klikněte na tlačítko **Načíst**. Hláskovací tabulka bude načtena do sekce **Upravte tabulku**. S pomocí příslušných tlačítek (**Přidat/Smazat**) můžete přidávat či mazat záznamy. Pro úpravu hodnoty ve sloupci Znak nebo Hláskování stačí dvakrát kliknout na buňku, kterou chcete změnit a napsat co chcete. Aby se změna hodnoty projevila, stiskněte Enter nebo vyberte jinou buňku.

Když jste s úpravami hotovi, nebo pokud je potřebujete uložit, **MUSÍTE STISKNOUT TLAČÍTKO**

**Uložit.** Vezměte prosím na vědomí, že pokud nestisknete tlačítko Uložit, změny které jste udělali v tabulce budou ztraceny pokud ukončíte program nebo načtete jinou tabulku, protože data nebyla zapsána do souboru.

### 3.2. Vytvoření nové hláskovací tabulky

V editoru můžete snadno vytvořit novou hláskovací tabulku. Stiskněte tlačítko **Nová** v sekci Vyberte tabulku. V dialogovém okně, které se zobrazí, zadejte název tabulky a poté již můžete tabulku upravovat způsobem popsáním výše.

Prosím vezměte na vědomí, že musíte novou tabulku **Uložit** aby jste ji mohli používat!

POZNÁMKA: Hláskovací tabulky jsou uloženy ve složce **tables** která se nachází ve složce programu. Jedná se o jednoduché soubory Javy typu properties. Jejich obsah vypadá následovně:

*Z=Zuzana*

*Y=Ypsilon*

...

To znamená že je můžete upravovat také ručně. Program ale počítá s tím, že jsou soubory kódované v **UTF-8**. Proto je nutné uložit soubory v kódování **UTF-8**, aby bylo zajištěno bezchybné zobrazení všech znaků.

### 3.3. Smazání hláskovací tabulky

Nejde o nic složitějšího než stisknutí tlačítka **Smazat** v sekci Vyberte tabulku editoru. Vybraná tabulka se pak stane historií.



## 4. Překlad programu

Pokud nenajdete svůj rodný jazyk mezi těmi, které program podporuje a pokud chcete, můžete si snadno vytvořit svůj vlastní překlad programu. Program je dost malý a nepotřebuje velké množství textů, tak by to ani nemělo zabrat moc času.

*Já jako autor programu budu samozřejmě vděčný, pokud se se mnou budete chtít o překlad podělit a já ho tak budu moci zahrnout do oficiální distribuce. Překlad můžete poslat na [r.henys@seznam.cz](mailto:r.henys@seznam.cz).*

Lokalizační soubory jsou uloženy ve složce **lang** ve složce programu. Jedná se o jednoduché soubory Javy typu properties. Tyto soubory obsahují párové hodnoty, klíč=hodnota. Pro každý text potřebný v aplikaci je zde klíč (identifikátor) a vlastní text. Jako v následujícím příkladu:

```
cmdCheck.text=Zkontrolovat  
cmdClose.text=Konec  
cmdSettingsOk.text=Ok  
frmSettings.title=Nastavení
```

Pro překlad programu potřebujete jen vytvořit nový soubor, zkopírovat do něj obsah nějakého existujícího překladu a přeložit text. Jsou tu však **dvě pravidla** která je nutné **dodržet**. První se týká **názvu souboru**. Ten musí obsahovat informace o národním prostředí (pro jaký jazyk a zemi je překlad určen). Jedná se o něco pokročilejší téma, které bude jistě Java a jiným programátorům známé. Ostatní z vás, podívejte se na obsažené soubory s lokalizací. Jeden z nich končí **\_en\_US** – to znamená že jde o Anglický jazyk pro Spojené státy Americké. Druhý končí na **\_cs\_CZ** – to znamená že jde o Český jazyk pro Českou Republiku. Google vám jistě s kódy poradí, zeptáte-li se ho například na: Java locale codes.

Za druhé, program očekává, že soubory jsou kódovány v kódování **UTF-8**. Proto je nutné uložit soubory v kódování **UTF-8**, aby bylo zajištěno bezchybné zobrazení všech znaků.

## 5. Obsažené hláskovací tabulky

Následující hláskovací tabulky jsou obsaženy ve výchozí distribuci programu:

**Czech** – Zdroj dat: Vyhláška č. 155/2005 Sb. Vyhláška o způsobu tvorby volacích značek, identifikačních čísel a kódů, jejich používání a o druzích radiokomunikačních služeb, pro které jsou vyžadovány ([http://www.crk.cz/FILES/155\\_2005C.PDF](http://www.crk.cz/FILES/155_2005C.PDF))

**Danish** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**Dutch** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**Finnish** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**French** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**German (DIN 5009)** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**Italian** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**LAPD** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**NATO-Aviation** – Zdroj dat: Aeronautical Information Manual, Chapter 4 - Air Traffic Control, Section 2. Radio Communications Phraseology and Techniques ([http://www.faa.gov/air\\_traffic/publications/ATpubs/AIM/aim0402.html#aim0402.html.1](http://www.faa.gov/air_traffic/publications/ATpubs/AIM/aim0402.html#aim0402.html.1))

**Norwegian** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**Slovakia** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://cs.wikipedia.org/wiki/Hláskovací\\_tabulka](http://cs.wikipedia.org/wiki/Hláskovací_tabulka))

**Spanish** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

**Swedish** – Zdroj dat: Wikipedia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling\\_alphabet](http://en.wikipedia.org/wiki/Spelling_alphabet))

## 6. Použité zdroje třetích stran

Ikony pro Editor tabulek pocházejí z: <http://www.fatcow.com/free-icons>

Ostatní ikony z: <http://www.iconarchive.com/>