

# Instrukcja obsługi systemu Android w monitorach interaktywnych Avtek TouchScreen Pro



avtek

PRO **3**

PRO **4K**

## Spis treści

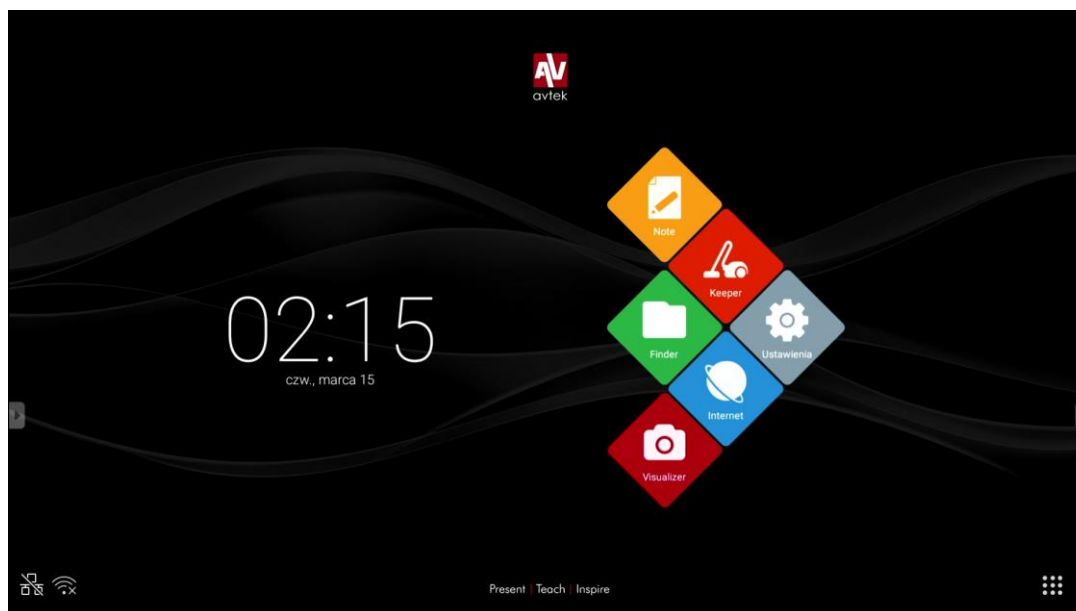
1 Wprowadzenie .....	3
2 Boczny pasek skrótów .....	5
3 Notatki w Note .....	14
4 Menedżer plików Finder .....	20
5 Obsługa wizualizera / kamery za pomocą aplikacji Visualizer .....	26
6 Ustawienia .....	27
7 Przeglądarka.....	28
8 Utrzymywanie wydajności systemu za pomocą aplikacji Keeper .....	29
9 Wejścia (wybór źródła sygnału) .....	31
10 Chmura.....	32
11 Blokada ekranu.....	32

## 1 Wprowadzenie

System operacyjny zainstalowany w monitorach interaktywnych Avtek to zmodyfikowana wersja popularnego systemu Android. System ten służy zarówno do podstawowej obsługi do monitora (np. zmiana źródeł czy poziomu głośności) jak i oferuje szereg przydatnych narzędzi dla edukacji i biznesu, które będą omówione w dalszej części instrukcji.

### Uruchomienie systemu


System Android uruchamia się automatycznie wraz ze startem (włączeniem) monitora interaktywnego i nie można go wyłączyć lub zablokować. Po pełnym uruchomieniu monitora pojawi się ekran główny (Home Screen) przedstawiony na rys. 1-1.

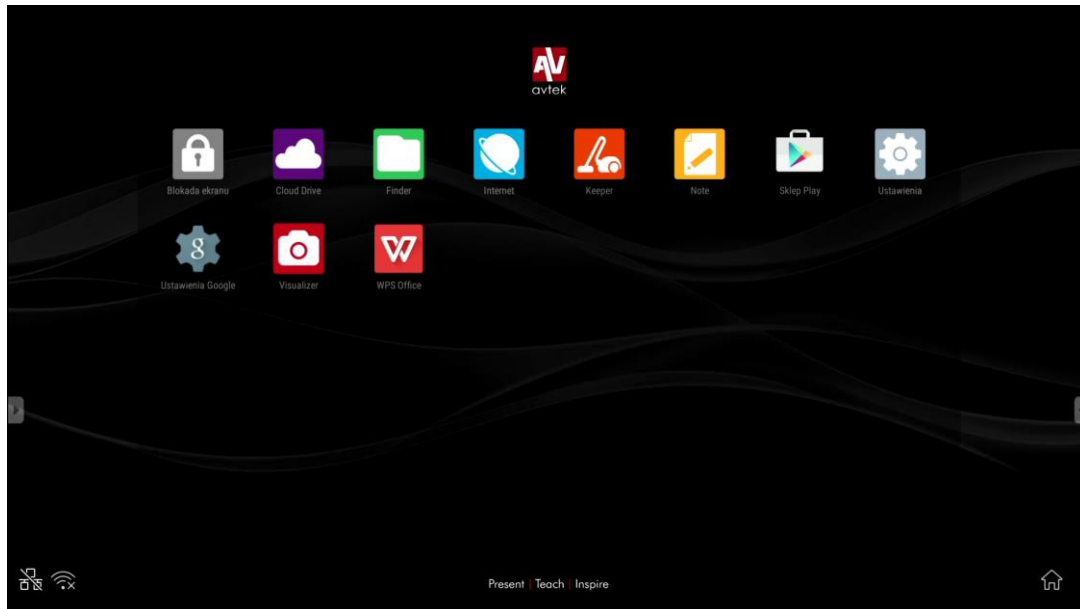


Rys. 1-1 Ekran główny

Ekran główny systemu Android umożliwia dostęp do podstawowych aplikacji, ustawień, bocznego paska skrótów oraz pozwala przejść do ekranu pokazującego wszystkie dostępne aplikacje.

*Przykład*



Aby uzyskać dostęp do wszystkich zainstalowanych aplikacji (rys. 1-2), kliknij widoczny w prawej dolnej części ekranu przycisk .



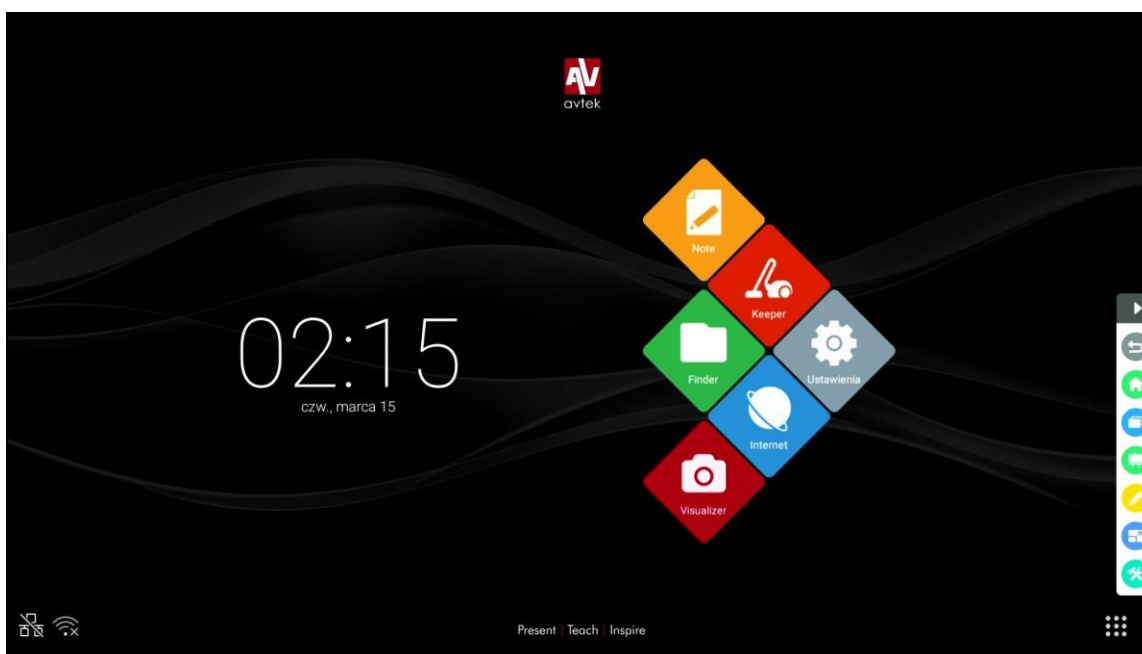
Rys. 1-2 Aplikacje

## 2 Boczny pasek skrótów

Aby wyświetlić boczny pasek skrótów przy prawej lub lewej krawędzi ekranu, kliknij

odpowiedni przycisk:  lub . Jako przykład, rys. 2-1 pokazuje wyświetlony pasek skrótów po prawej stronie. Boczny pasek skrótów zawiera takie funkcje jak: przycisk Wstecz, przycisk Start, ostatnie zadania, szybki dostęp do tablicy, narzędzia do komentowania i wycinania, narzędzie Stopklatka oraz inne.

Sposób dostępu do narzędzi na pasku skrótów można skonfigurować w Ustawieniach.



Rys. 2-1 Boczny pasek skrótów


### 2.1 Przycisk Wstecz

Aby powrócić do poprzedniego ekranu, kliknij .


### 2.2 Przycisk Start

Kliknięcie przycisku  powoduje powrót do ekranu głównego.


### 2.3 Ostatnie zadania (otwarte aplikacje)

Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie okna z listą ostatnio wykonanych zadań (otwartych aplikacji). Całą sekwencję czynności można usunąć jednym przyciskiem.

## 2.4 Szybkie notatki w aplikacji Note


Kliknięcie przycisku  spowoduje otwarcie aplikacji Note. Można w niej pisać, kasować notatki i rysunki, zaznaczać obiekty itp. Więcej informacji zawiera rozdział 3 pt. „Notatki w Note”.

## 2.5 Narzędzia do komentowania (nanoszenie notatek na dowolny ekran)


Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie paska narzędzi przedstawionego na rys. 2-5-1. Zawiera on przyciski: komentarz, kasowanie gestów, przeglądanie plików, zrzut ekranu i wyjście. Funkcja ta jest niedostępna podczas pracy z funkcją szybkiej tablicy.

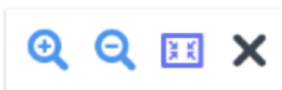


Rys. 2-5-1 Narzędzia do komentowania




- (1) **Komentarz.** Kliknięcie tego przycisku włącza tryb komentowania, umożliwiając bezpośrednie pisanie na przestrzeni roboczej. Dostępne są dwa kolory pisma: czerwony i czarny.
- (2) **Zapis zrzutu ekranu.** Kliknięcie przycisku  powoduje natychmiastowe wykonanie i zapisanie zrzutu ekranu.
- (3) **Wyjście.** Powoduje opuszczenie trybu komentowania.

## 2.6 Stopklatka

Aby wyświetlić pasek z narzędziami funkcji Stopklatka, kliknij przycisk . Pozwalają one zatrzymać widoczny na ekranie obraz, powiększyć go lub pomniejszyć.




Rys. 2-6-1 Narzędzia funkcji Stopklatka


- (1) **Powiększ.** Aby powiększyć ekran, kliknij .
- (2) **Pomniejsz.** Aby pomniejszyć ekran, kliknij .
- (3) **Przywróć.** Kliknięcie przycisku  przywróci ekranowi pierwotną skalę.

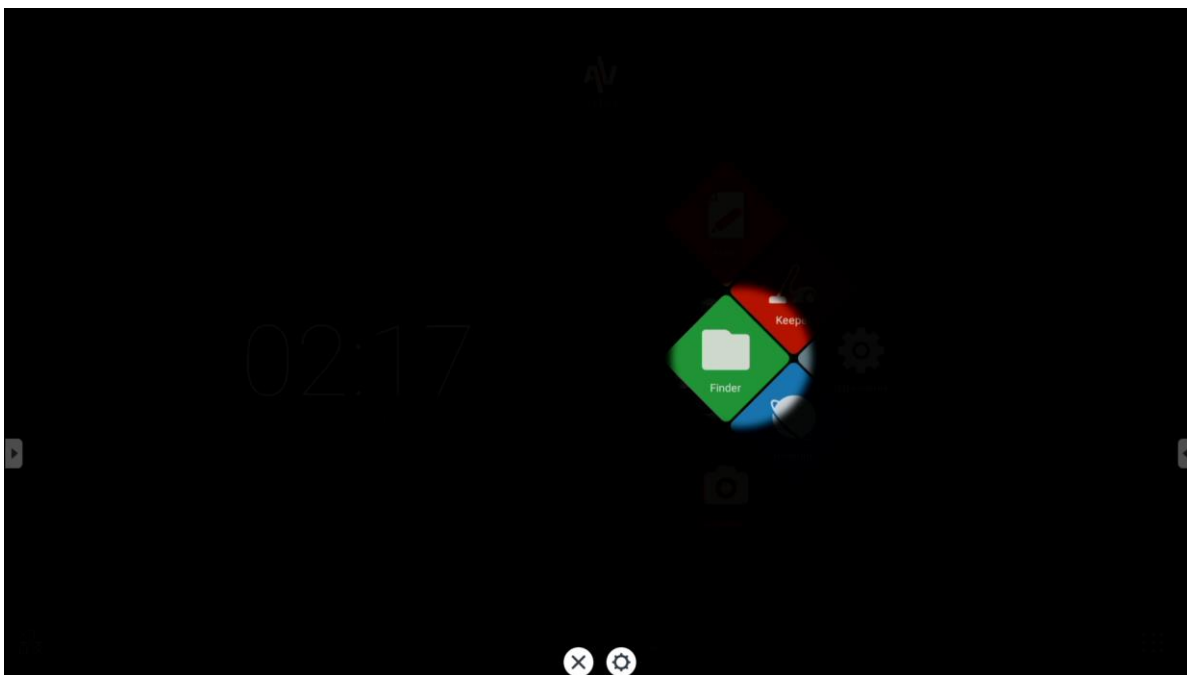
(4) **Wyjście.** Kliknij przycisk , gdy zechcesz wyłączyć stopklatkę.

## 2.7 Akcesoria

Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie paska podmenu z przyciskami akcesoriów: funkcji Reflektor, Minutnik, Stoper i Głosowanie.

### 2.7.1 Reflektor

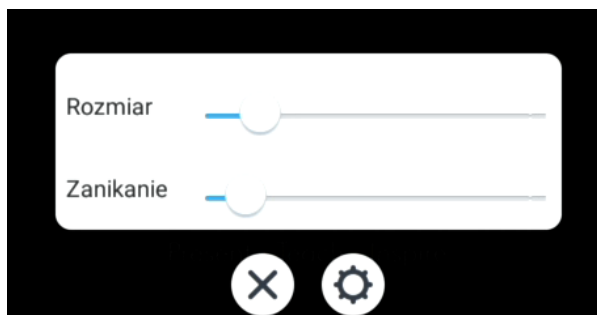
Aby włączyć funkcję Reflektor, kliknij przycisk . Jej działanie ilustruje rys. 2-7-1-1. Reflektor pomaga skupić uwagę odbiorców prezentacji na konkretnym obszarze ekranu, ukrywając jego pozostałą część.



Rys. 2-7-1-1 Ekran z włączoną funkcją Reflektor

(1) Aby pokazać inny fragment ekranu, po prostu dotknij krąg „reflektora” i przeciągnij go w żądane miejsce.


(2) Ustawienia. Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie okna przedstawionego na rys. 2-7-1-2.



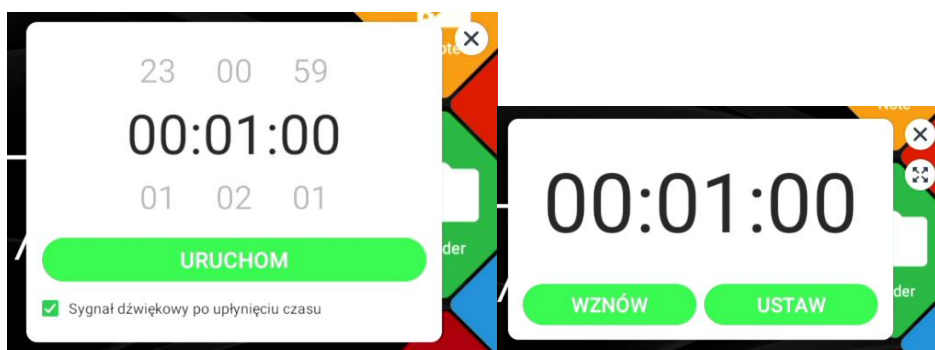
Rys. 2-7-1-2 Ustawienia funkcji Reflektor

- **Rozmiar.** Przesuwając suwak można tu zmieniać wielkość odsłanianego przez Reflektor obszaru.
  - **Zanikanie.** Ten suwak pozwala dostosować poziom przezroczystości przesłoniętego obszaru znajdującego się poza wyróżnieniem.
- (3) Opuszczenie funkcji Reflektor. Kliknięcie przycisku **X** wyłącza funkcję Reflektor.

## 2.7.2 Minutnik

Aby wyświetlić narzędzie Minutnik, kliknij przycisk . Pojawi się jego okno, przedstawione na rys. 2-7-2-1.


Kliknij przycisk „URUCHOM”, aby rozpocząć odliczanie (rys. 2-7-2-2). Gdy zechcesz je wstrzymać, kliknij przycisk „WSTRZYMAJ”. Kliknięcie przycisku „USTAW” cofnie licznik do początkowej wartości.

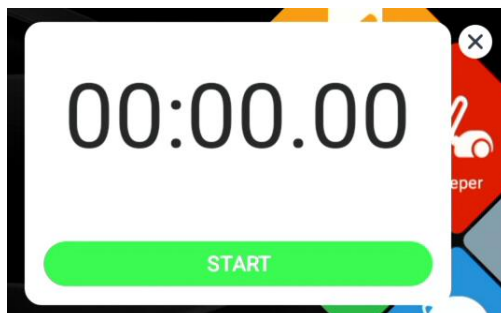


Rys. 2-7-2-1 Minutnik przed rozpoczęciem odliczania    Rys. 2-7-2-2 W trakcie odliczania




### 2.7.3 Stoper

Kliknij przycisk , aby rozpocząć pomiar czasu na Stoperze (rys. 2-7-3-1). Funkcja umożliwia wstrzymanie stopera, wznowienie pomiaru czasu i jego wyzerowanie.



Rys. 2-7-3-1 Funkcja Stoper

### 2.7.4 Głosowanie

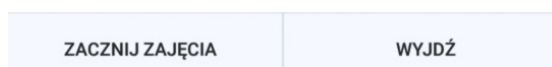
Aby rozpocząć sesję, kliknij . Każdy uczestnik sesji musi zeskanować kod QR. Następnie prowadzący klika „ZACZNIJ ZAJĘCIA”.

Wszyscy uczestnicy sesji powinni być połączeni z tą samą siecią LAN i/lub wi-fi, z którą połączone jest monitor interaktywny Avtek.

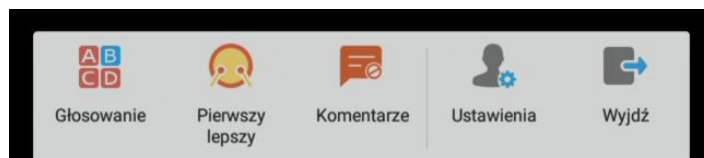


Aby dołączyć, zeskanuj kod QR (0 przyłączonych użytkowników.)

Zamiast skanowania wprowadź adres <http://192.168.43.84:8080>  
(Upewnij się, że znajdujesz się w tej samej sieci LAN/Wi-Fi co monitor)




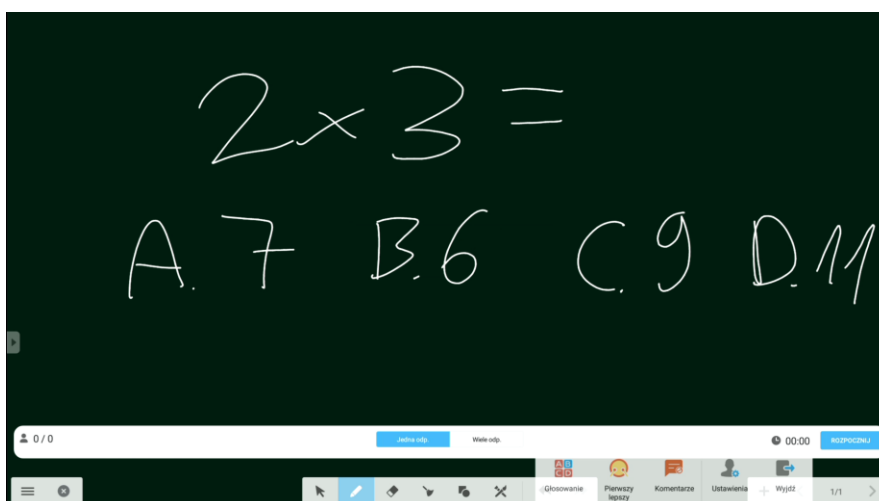
Rys. 2-7-4-1 Kod QR



Rys. 2-7-4-2 Pasek narzędzi

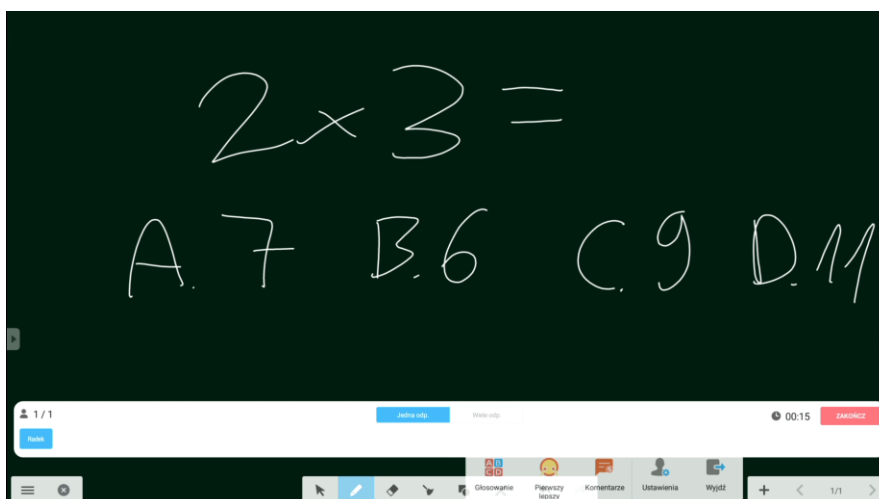
### 2.7.4.1 Głosowanie

Kliknij przycisk . W narożniku ekranu pojawi się pasek z odpowiedziami. Wybierz rodzaj pytania, klikając opcję „Jedna odp.” lub „Wiele odp.”.



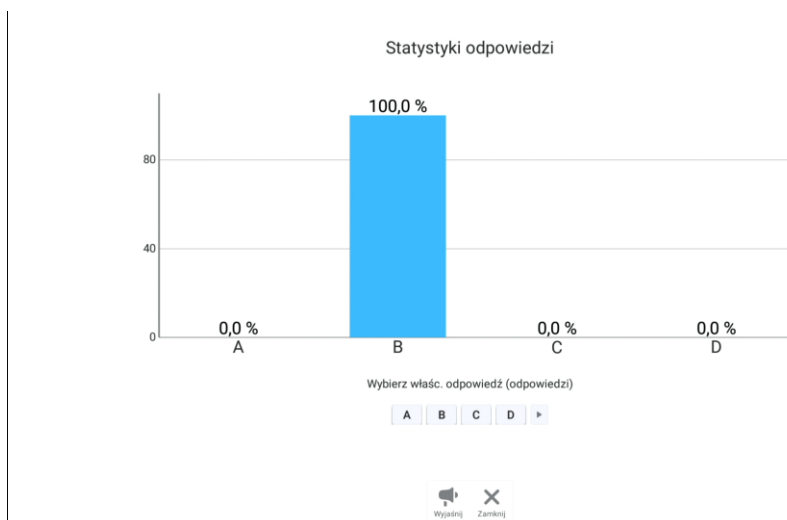
Rys. 2-7-4-1-1 Ekran w trakcie głosowania

- Przyjmowanie odpowiedzi. Aby rozpocząć przyjmowanie odpowiedzi (głosów) uczestników, kliknij „Rozpocznij”. Imiona uczestników, którzy prześlą swoją odpowiedź (głos) zmienią kolor na niebieski.



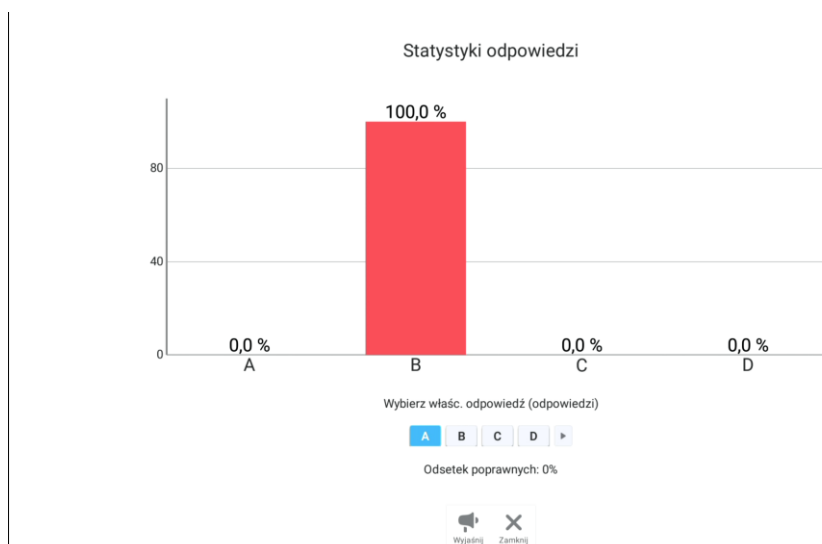
Rys. 2-7-4-1-2 Ekran w trakcie głosowania

- Statystyki odpowiedzi. Aby zakończyć przyjmowanie odpowiedzi (lub głosów) uczestników, kliknij „Zakończ”. Pojawi się możliwość wyświetlenia statystyki odpowiedzi.




Rys. 2-7-4-1-3 Statystyka odpowiedzi

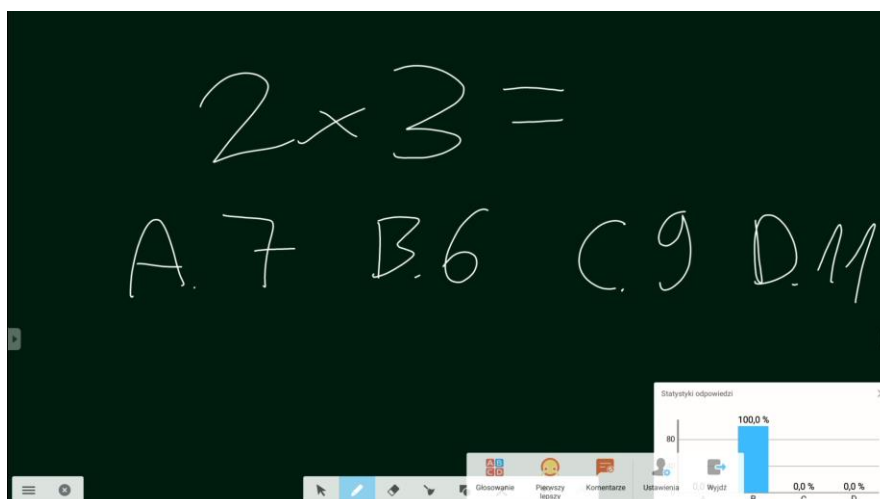
- Wskaż właściwą odpowiedź (lub odpowiedzi) i oblicz odsetek poprawnych odpowiedzi.



Rys. 2-7-4-1-4 Statystyka odpowiedzi

- Wyjaśnij. Kliknięcie przycisku  Wyjaśnij na stronie ze statystyką odpowiedzi spowoduje wyświetlenie tablicy. Uczestnicy nadal będą mieć podgląd udzielonych odpowiedzi, śledząc jednocześnie przedstawiane na

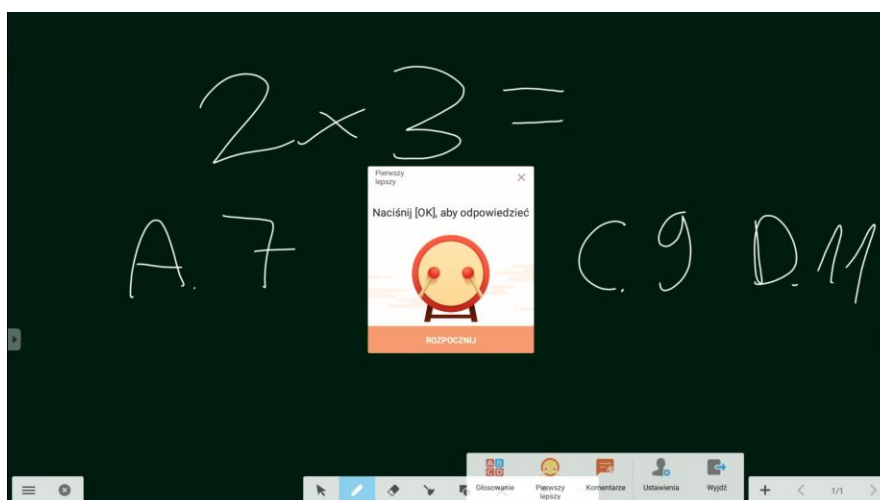
niej przez prowadzącego objaśnienia.



Rys. 2-7-4-1-5 Ekran służący do omawiania wyników

### 2.7.4.2 Pierwszy lepszy

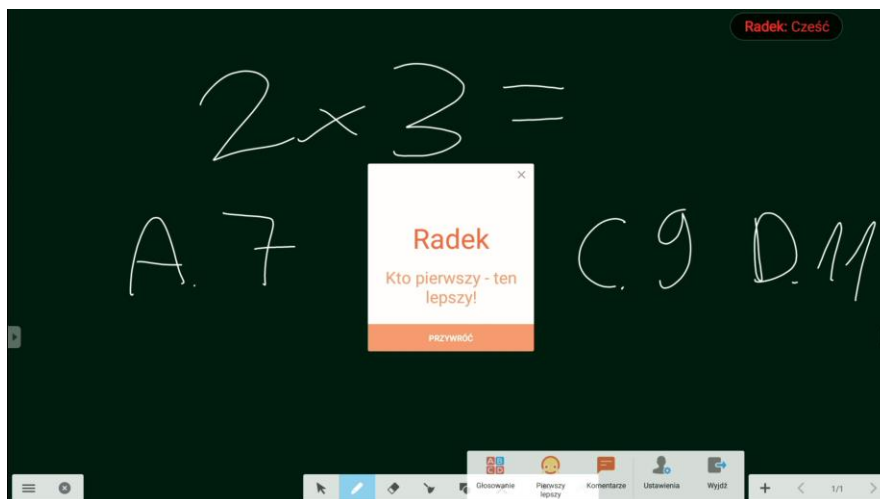
Kliknij przycisk 🙋, aby włączyć tryb Pierwszy lepszy. Aby zareagować na pytanie, uczestnicy muszą użyć przycisku [OK].



Rys. 2-7-4-2-1 Ekran trybu Pierwszy lepszy

### 2.7.4.3 Komentarze uczestników

Włączenie funkcji Komentarze pozwala uczestnikom publikować krótkie komentarze za pomocą telefonów komórkowych. Wysyłane przez nich komentarze będą pojawiać się na ekranie monitora interaktywnego w czasie rzeczywistym.



Rys. 2-7-4-3-1 Komentarze uczestników


#### 2.7.4.4 Ustawienia

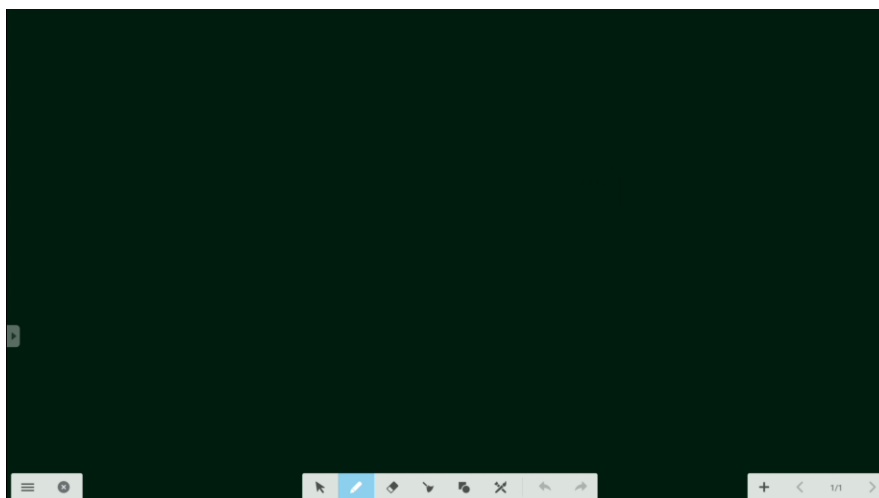
Kliknięcie przycisku Ustawienia spowoduje wyświetlenie kodu QR, który pozwoli uczestnikom w prosty sposób dołączyć do sesji.



Rys. 2-7-4-4-1 Ustawienia


### 3 Notatki w Note

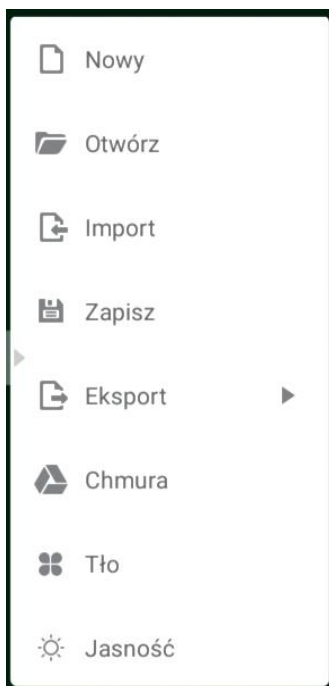
Kliknięcie przycisku  uruchomi aplikację Note, której interfejs przedstawia rys. 3-1.








Rys. 3-1 Interfejs aplikacji Note

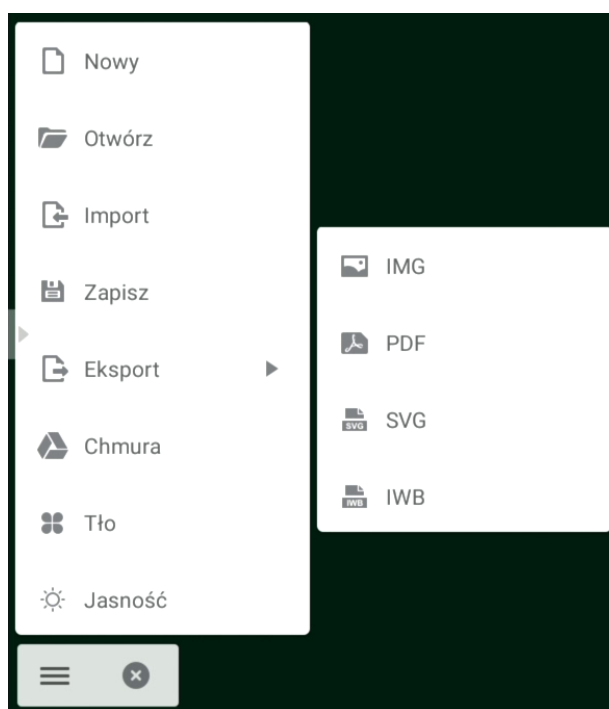
#### 3.1 Menu

Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie menu przedstawionego na rys. 3-1-1. Pozwala ono przełączać tło i konfigurować opcje zapisywania.





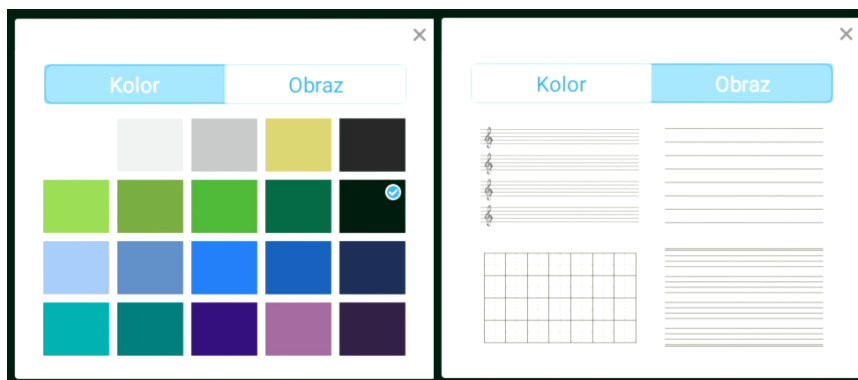
Rys. 3-1-1 Menu Start

- (1) **Nowy.** Aby utworzyć nowy plik tablicy, kliknij przycisk .
- (2) **Otwórz.** Aby wyświetlić okno umożliwiające wybór pliku, kliknij przycisk . Aplikacja pozwala otwierać lokalnie zapisane pliki w formacie .enb.
- (3) **Import.** Kliknięcie przycisku  pozwoli zaimportować do aplikacji plik w formacie JPG.
- (4) **Zapisz.** Aby zapisać bieżący dokument w formacie .enb, kliknij przycisk .
- (5) **Eksport.** Przycisk  pozwala wyeksportować bieżący dokument do formatu IMG, PDF, SVG lub IWB.




Rys. 3-1-2 Podmenu funkcji Eksport

- (6) **Chmura.** Kliknięcie przycisku  pozwala wyeksportować bieżący plik i zapisać go w chmurze w usłudze Google Drive lub OneDrive.
- (7) **Tło.** Przycisk  umożliwia wybór koloru tła bieżącej strony (domyślnie jest ono czarne). Żądany kolor wystarczy wskazać na palecie.




Rys. 3-1-3 Kolor tła


Rys. 3-1-4 Obraz tła

- (7) **Jasność.** Kliknij przycisk , jeżeli chcesz włączyć automatyczną regulację jasności (domyślnie jest ona wyłączona).

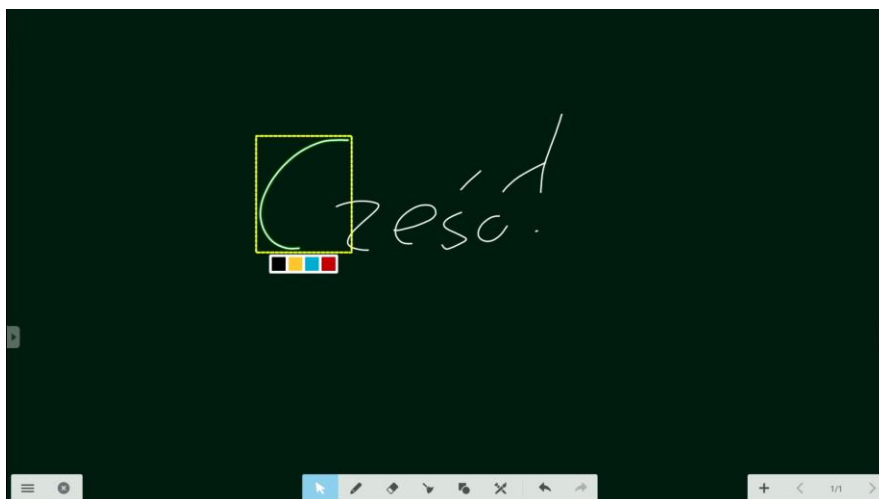
### 3.2 Wyjście

Kliknięcie przycisku  powoduje ponowne wyświetlenie interfejsu głównego aplikacji. Jeżeli bieżący dokument nie został przedtem zapisany, pojawi się najpierw okno dialogowe umożliwiające wprowadzenie dla niego nazwy pliku i jego zapisanie; jeżeli od ostatniego zapisu nie wprowadzono w dokumencie żadnych zmian, ponowny zapis nie będzie potrzebny. Można wówczas po prostu zamknąć aplikację i powrócić do interfejsu głównego.

### 3.3 Zaznaczenie

Aby zaznaczyć znajdujące się na stronie obiekty, kliknij przycisk . Dowolną narysowaną figurę zamkniętą lub zaznaczony obiekt kliknięty na obszarze roboczym można przesuwac lub powiększac i pomniejszac, jak na rys. 3-3-1.




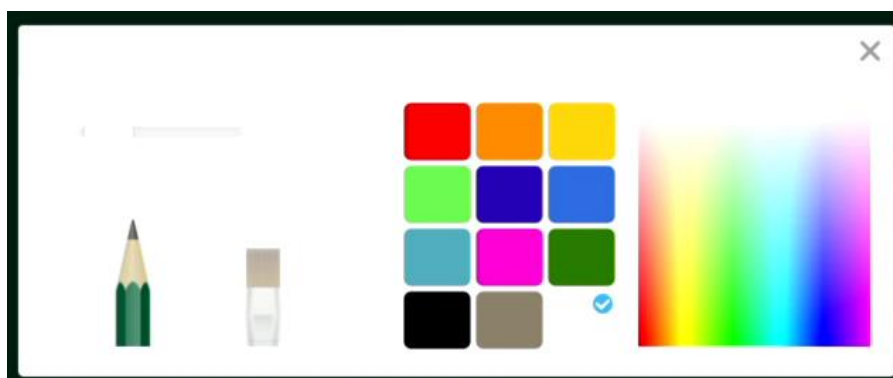


Rys. 3-3-1 Zaznaczanie obiektów

- (1) **Przesuwanie.** Zaznacz obiekt, zakreślając go, po czym przeciągnij go w dowolne miejsce obszaru roboczego.
- (2) **Powiększanie i pomniejszanie.**
  - a. Zaznacz obiekt, zakreślając go. Dotknij go w dwóch punktach jednocześnie, jeżeli chcesz go powiększyć lub pomniejszyć. Możesz też zmienić kolor zaznaczonego obiektu na czarny, żółty, niebieski lub czerwony.
  - b. Można też powiększać i pomniejszać całą stronę, dotknąwszy jej w tym celu w dwóch punktach.

### 3.4 Pisak


Aby wyświetlić okno z ustawieniami pisaka, kliknij przycisk . Wybierz w nim grubość i kolor linii pisma odręcznego.




Rys. 3-4-1 Ustawienia pisaka

- (1) **Pisak.** To narzędzie pozwala wybrać między ołówkiem a kilkoma różnymi pędzlami. Domyślnie jako styl pisma jest wybrany ołówek.
- (2) **Grubość linii pisma odręcznego.** Aby zmienić grubość linii, przeciągnij suwak.
- (3) **Kolor pisma odręcznego.** Aby zmienić kolor pisma, wybierz go z palety barw po prawej stronie.


### 3.5 Gumka

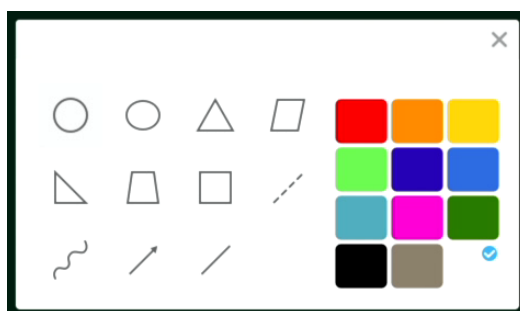
Aby wybrać gumkę, kliknij przycisk . Następnie wybierz obiekt, który chcesz skasować, zakreślając go.

### 3.6 Wyczyść

Aby skasować całą zawartość obszaru roboczego, kliknij .

### 3.7 Kształt

Aby wyświetlić okno umożliwiające wybór figury lub innego kształtu, kliknij przycisk .



Rys. 3-7-1 Okno Kształt

### 3.8 Deska kreślarska

Aby wyświetlić deskę kreślarską, kliknij przycisk .


- **Pisak.** Pisak to narzędzie wybierane domyślnie. Oferuje ono tryby: ołówek, pędzel kaligraficzny, szereg pędzli i gumkę.
- **Paleta.** Wybierz kolor z palety.

- **Pipeta.** Kliknij, aby włączyć funkcję pipety. Na obszarze roboczym pojawi się okrągły kursor pipety. Przeciągnij go do koloru, który chcesz wybrać, po czym kliknij, aby zatwierdzić jego wybór. Pisak przyjmie kolor wskazany pipetą.
- **Koło barw.** Pozwala zmienić kolor koła barw.


### 3.9 Cofnij

Gdy zechcesz cofnąć ostatnio wykonaną czynność, kliknij przycisk .


### 3.10 Ponów

Kliknięcie przycisku  spowoduje ponowne wykonanie ostatniej cofniętej czynności. Ten przycisk pozostaje nieaktywny, dopóki użytkownik nie cofnie chociaż jednej czynności.


### 3.11 Dodawanie stron

Aby dodać nową stronę, kliknij przycisk .

### 3.12 Poprzednia strona

Aby powrócić na poprzednią stronę, kliknij przycisk . Jeżeli bieżąca strona jest pierwszą w bieżącym dokumencie, przycisk ten będzie nieaktywny.


### 3.13 Miniatury stron

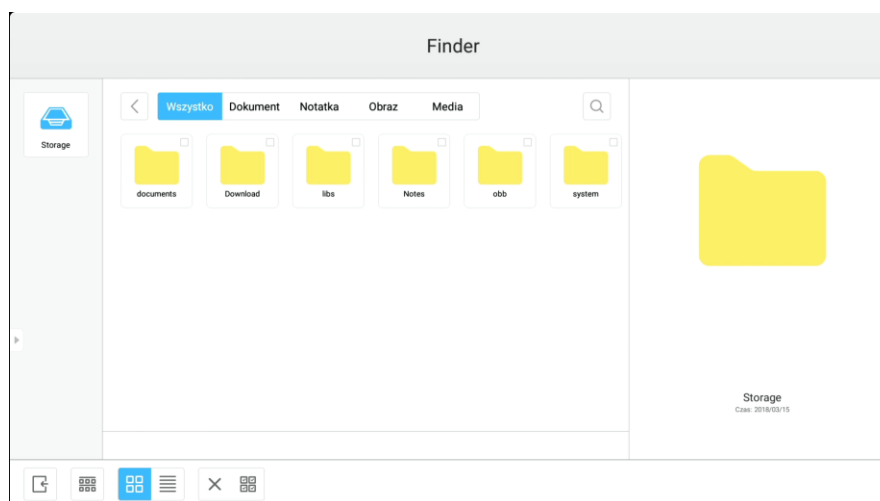
Kliknięcie przycisku  powoduje załadowanie miniatur wszystkich istniejących stron. Pozwala to wybrać dowolną stronę, klikając jej miniaturę.

### 3.14 Następna strona

O ile bieżąca strona nie jest ostatnia, kliknięcie przycisku  wyświetli stronę następną.

## 4 Menedżer plików Finder

Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie menedżera plików Finder, przedstawionego na rys. 4-1. Pozwala on przeglądać zapisane w systemie pliki dokumentów, w tym zawierające pismo z tablicy, filmy, zdjęcia i inne grafiki oraz nagrania dźwiękowe. Aplikacja Finder potrafi również m.in. automatycznie wykrywać wymienne nośniki pamięci podłączone do portów USB, przeglądać pliki według ich typu oraz wyszukiwać.



Rys. 4-1 Przeglądanie plików

### 4.1 Przeglądanie według kategorii

Użytkownicy mogą przeglądać przechowywane w systemie zasoby według kategorii (typu), np. wyszukiwać dokumenty, pliki z pismem odręcznym z tablicy (strony zapisane przez tablicę i funkcję wykonującą szybkie zrzuty ekranu), pliki wideo, obrazy i pliki audio.

- **Wszystko.** Bezpośrednio po otwarciu przeglądarki pamięci wewnętrznej wyświetla ona domyślnie wszystkie typy zasobów.
- **Dokument.** Kliknięcie przycisku Dokument zawęzi wyświetlane pliki do dokumentów w formatach PPT, Word, Excel i PDF.
- **Notatka.** Kliknięcie przycisku Notatka pozwoli przeglądać pliki i szybkie zrzuty ekranu zapisane przez tablicę interaktywną.
- **Obraz.** Kliknięcie przycisku Obraz spowoduje wyświetlenie wyłącznie

zapisanych w pamięci urządzenia obrazów. Obsługiwane są pliki w formatach: .jpg, .jpeg, .png, .bmp i .gif.

➤ **Media.** Przycisk Media spowoduje wyświetlanie plików wideo w formatach .avi, .asf, .wmv, .m2t, .mp4, .vob, .mkv, .divx, .xvid, .mov, .ssif, .mpeg, .mpe i .m3u.

➤ **Wyszukiwarka.** W polu tekstowym widocznym w górnym prawym narożniku okna wprowadź nazwę poszukiwanego zasobu i kliknij ikonę

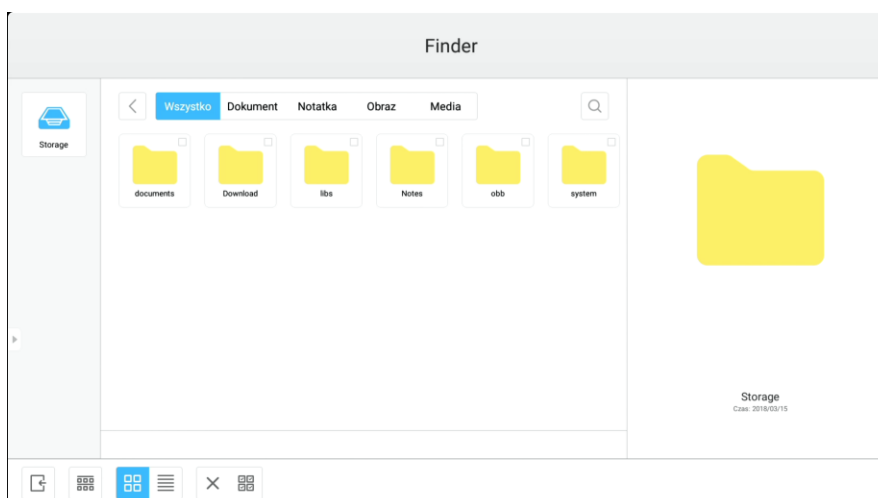


, aby uruchomić wyszukiwanie zasobów zawierających wprowadzoną frazę. Na przykład wprowadzenie słowa „word” (bez cudzysłowu) spowoduje wyszukanie wszystkich zasobów o takiej nazwie.

## 4.2 Czynności na zasobach

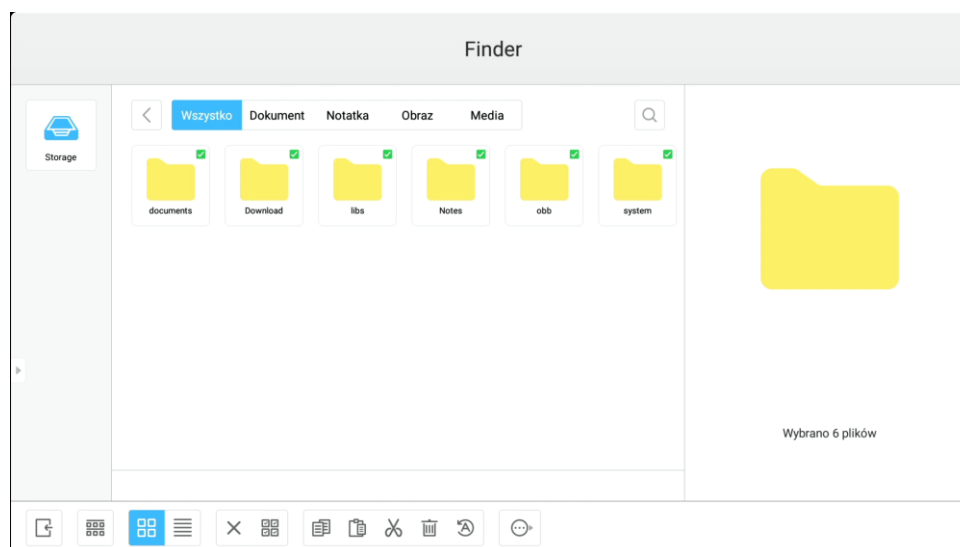
Menedżer plików Finder umożliwia edycję zapisanych w systemie zasobów, tj. ich tworzenie, zaznaczanie pojedynczo i wszystkich na raz, anulowanie zaznaczenia, kopiowanie, wklejanie, wycinanie, usuwanie i zmienianie ich nazw.

(1) **Zaznaczanie pojedynczych zasobów.** Kliknij przycisk . Zmieni on wygląd na , a w górnym narożniku każdego z wyświetlanych zasobów pojawi się pole wyboru. Klikając je, zaznacz żądane zasoby.



Rys. 4-2-1 Zaznaczanie zasobów

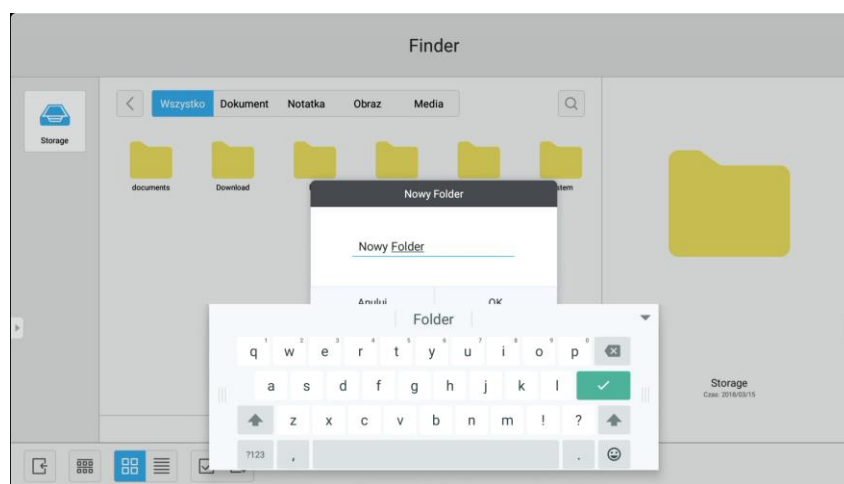
(2) **Zaznaczanie wszystkich zasobów.** Kliknięcie przycisku  spowoduje zaznaczenie wszystkich zasobów znajdujących się w bieżącym katalogu.




Rys. 4-2-2 Zaznaczanie wszystkich zasobów

(3) **Anulowanie zaznaczenia.** Aby anulować zaznaczenie wszystkich aktualnie zaznaczonych zasobów, kliknij przycisk ✕.

(4) **Tworzenie nowych folderów.** Aby utworzyć nowy folder w bieżącym katalogu, kliknij przycisk „Tworzenie”.





Rys. 4-2-3 Nowy folder


(5) **Kopiowanie.** Gdy zaznaczony jest dowolny zasób, menedżer plików wyświetla przycisk umożliwiający jego skopiowanie. Aby skopiować aktualnie zaznaczony zasób, kliknij przycisk .


(6) **Wycinanie.** Gdy zaznaczony jest dowolny zasób, menedżer plików wyświetla przycisk umożliwiający jego wycięcie. Aby wyciąć aktualnie zaznaczony zasób, kliknij

przycisk .

(7) **Usuwanie.** Aby usunąć aktualnie zaznaczony zasób, kliknij przycisk .


(8) **Wklejanie.** Jeżeli skopiowano lub wycięto dowolny zasób, wyświetlany będzie przycisk . Zasoby można kopiować lub przenosić („wycinając” je) między różnymi katalogami systemu plików urządzenia. Wklejenie wyciętego lub skopiowanego elementu jest możliwe tylko wówczas, gdy w są wyświetlane wszystkie kategorie zasobów (opcja „Wszystko”).

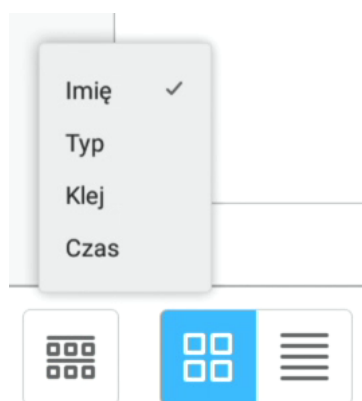
(9) **Zmianie nazw.** Aby zmienić nazwę aktualnie zaznaczonego zasoby, kliknij przycisk .

(10) **Więcej.** Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie przycisku „Wyślij do”. Pozwala on wysłać zaznaczony plik do wybranego folderu docelowego.

(11) Dotknięcie i dłuższe przytrzymanie dowolnego zasobu spowoduje wyświetlenie w dolnej części okna menu dostępnych czynności: usuwania, kopiowania, wycięcia, wklejenia i zmiany nazwy.


### 4.3 Widok

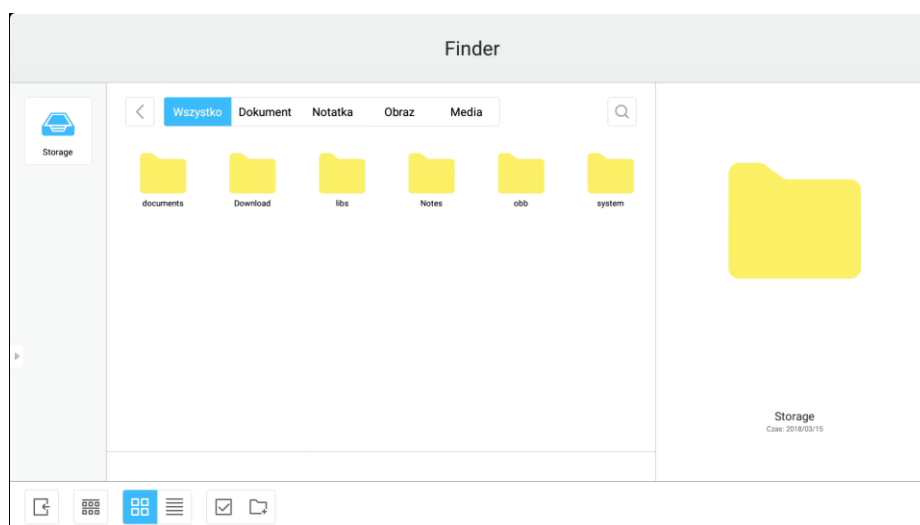
➤ Kliknięcie przycisku widoku zasobów  spowoduje wyświetlenie menu przedstawionego na rys. 4-3-1. Pozwala ono wyświetlić zasoby w kolejności według ich nazw, typu, rozmiaru i czasu modyfikacji. Domyślnie zasoby są wyświetlane według nazw.




Rys. 4-3-1 Menu widoku

- (1) **Nazwa.** Wybór tej opcji spowoduje wyświetlenie zasobów według ich nazw.
- (2) **Typ.** Wybór tej opcji spowoduje wyświetlenie zasobów według kategorii ich zawartości.
- (3) **Rozmiar.** Wybór tej opcji spowoduje wyświetlenie zasobów według ich rozmiaru.
- (4) **Czas.** Wybór tej opcji spowoduje wyświetlenie zasobów według daty ich modyfikacji.

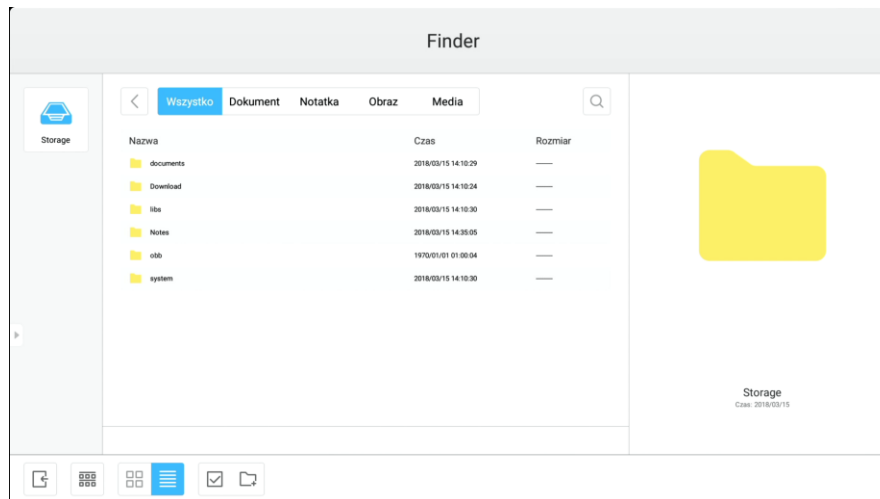
- **Obok siebie.** Jeżeli zasoby mają być wyświetlane w postaci dużych ikon, kliknij przycisk . Są one wyświetlane w ten sposób domyślnie (rys. 4-3-2).



Rys. 4-3-2 Wyświetlanie obok siebie


- **Lista.** Jeżeli zasoby mają być wyświetlane w postaci listy zawierającej szczegółowe informacje na ich temat (jak na rys. 4-3-3), kliknij ikonę .






Rys. 4-3-3 Wyświetlanie w postaci listy

## 4.4 Wyjście

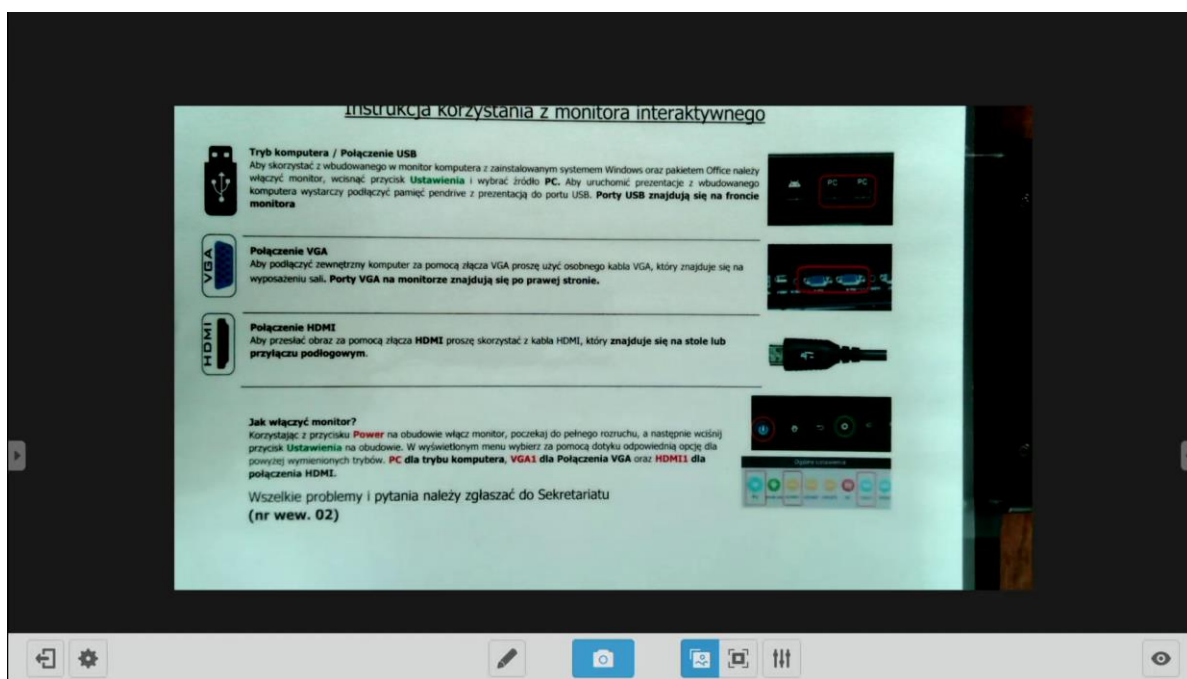
Aby opuścić menedżer plików Finder i powrócić do interfejsu głównego, kliknij .

## 5 Obsługa wizualizera / kamery za pomocą aplikacji Visualizer

Prawidłowo podłącz urządzenia nagrywające obraz, np. kamerkę USB lub wizualizer USB do portu USB monitora interaktywnego i kliknij przycisk . Spowoduje to uruchomienie aplikacji umożliwiającej podgląd obrazu z wizualizera lub kamery (rys. 5-1). Pozwala ona na wyświetlanie obrazu z na pełnym ekranie, wykonywanie zdjęć, dodawanie komentarzy i podstawowa konfigurację.


*Uwaga!*

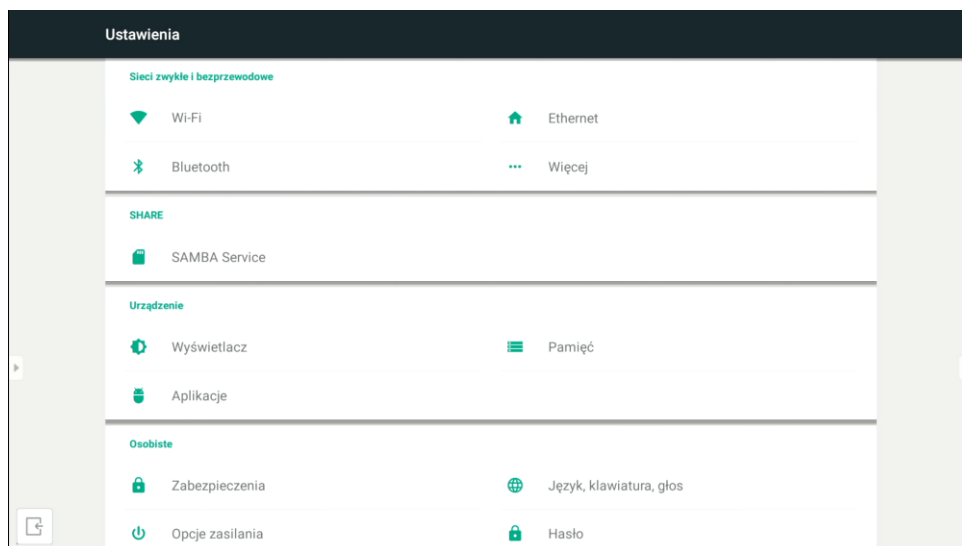
*Podłączany wizualizer lub kamera USB muszą być urządzeniami w standardzie HID, tj. nie wymagają instalowania sterowników do działania.*



Rys. 5-1 Aplikacja Visualizer

## 6 Ustawienia

Aby wyświetlić Ustawienia (rys. 6-1), kliknij przycisk . Aby wybrać dowolną opcję, dotknij jej i wprowadź żądane zmiany w ustawieniach. Zostały one podzielone na sekcje: Sieci zwykłe i przewodowe, Udostępnianie, Urządzenie i Osobiste.



Rys. 6-1 Menu Ustawienia

### 6.1 Sieci zwykłe i przewodowe

W tej sekcji znajdują się ustawienia włączające obsługę sieci i umożliwiające jej przeglądanie, a także pola adresu MAC, adresu IP, adresu maski i bramy.

### 6.2 Share (Udostępnianie)

Usługa udostępniania plików SAMBA.

### 6.3 Urządzenie

Tapeta i ustawienia automatycznego wygaszania ekranu. Pozwalają na wydłużenie żywotności matrycy monitora interaktywnego.

### 6.4 Osobiste

Ustawienia języka i sposobu wprowadzania, inteligentnego pisaka, uruchamiania i wyłączania, hasła blokady ekranu, nazw ścieżek dostępu itp.

**Język, klawiatura, głos:** Ustawienia języka i metod wprowadzania treści.

**Ustawienia pisaka inteligentnego:** Funkcja służąca do parowania tabletu z pisakiem.

**Opcje zasilania:** Wybór kanału uruchomienia i ustawienia trybu gotowości po uruchomieniu.


**Hasło:** Ustawienia hasła blokady ekranu. **Ustawienia wprowadzania:** Zmiana nazw ścieżek.

**Inne ustawienia:** Ustawienia wysuwanych i pływających pasków narzędzi, obsługi aplikacji Note dotykiem jedno- i wielopunktowym.

## 6.5 System

Ustawienia daty i czasu oraz informacje o urządzeniu.


## 7 Przeglądarka

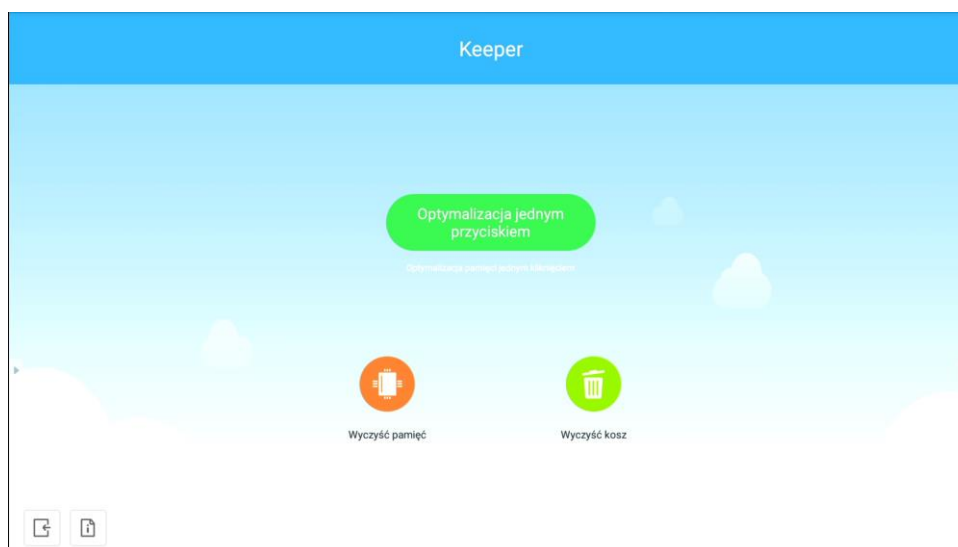
Jeżeli prawidłowo podłączono monitor do sieci, kliknięcie przycisku  uruchomi przeglądarkę stron internetowych. Wystarczy wówczas wprowadzić adres i znajdująca się pod nim strona zostanie wyświetlona.

*Uwaga!*

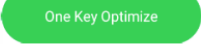

*Do wyświetlania bardziej zaawansowanych stron, np. portalów typu YouTube sugerowane jest korzystanie z przeglądarki w systemie Windows (np. w podłączonym laptopie lub komputerze OPS).*

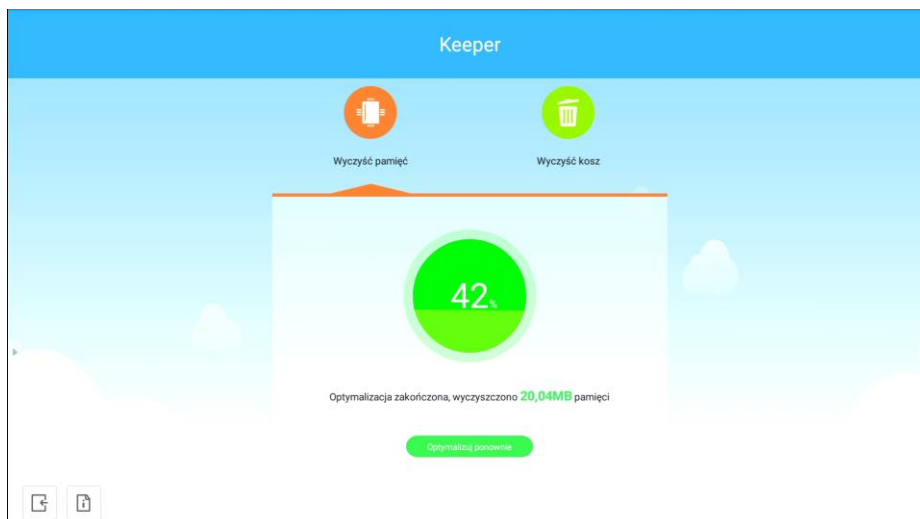
## 8 Utrzymywanie wydajności systemu za pomocą aplikacji Keeper

Kliknięcie przycisku  spowoduje wyświetlenie aplikacji Keeper przedstawionej na rys. 8-1. Służy ona do optymalizowania wykorzystania pamięci urządzenia, opróżniania kosza ze zbędnych danych oraz do sprawdzania prawidłowości działania podzespołów sprzętowych monitora Avtek.




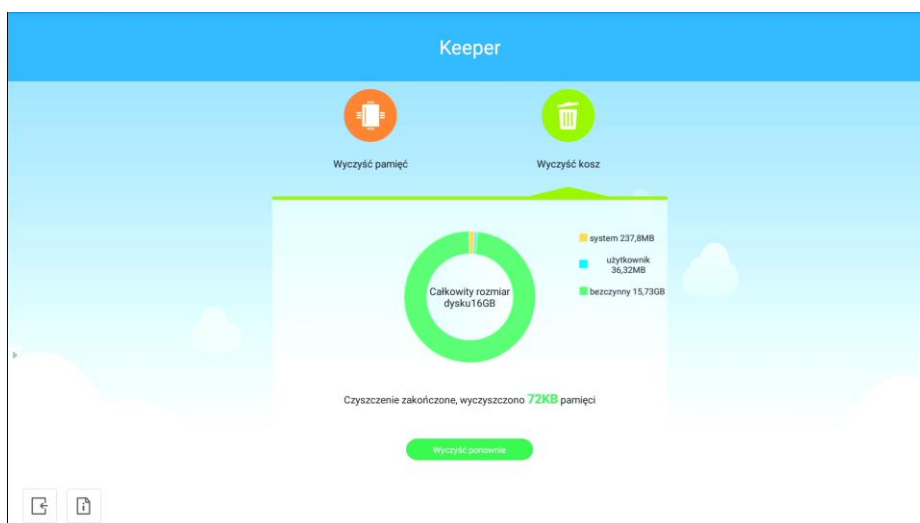
Rys. 8-1 Aplikacja Keeper

- **Optymalizacja jednym przyciskiem.** Kliknij przycisk . Spowoduje to zoptymalizowanie pamięci urządzenia, oczyszczenie pamięci stałej ze śmieci i sprawdzenie działania podzespołów sprzętowych.
- **Wyczyść pamięć.** Aby zoptymalizować wykorzystanie pamięci operacyjnej, kliknij przycisk .





Rys. 8-2 Funkcja Wyczyść pamięć

- **Wyczyść kosz.** Aby opróżnić kosz z niepotrzebnych danych, kliknij  .



Rys. 8-2 Funkcja Wyczyść kosz

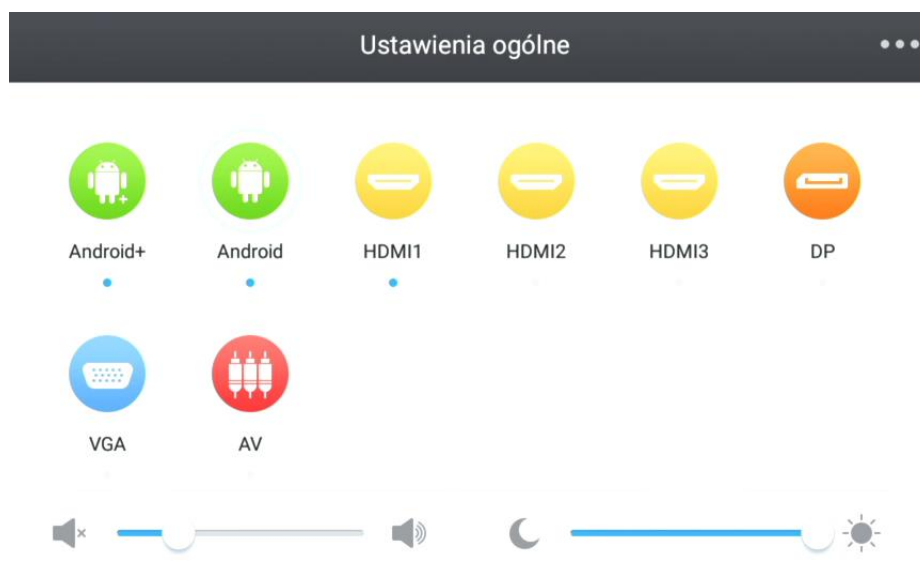
- **Informacje o wersji.** Kliknięcie ikony  spowoduje wyświetlenie informacji o wersji systemu Android .
- **Wyjście.** Aby opuścić aplikację Keeper i powrócić do interfejsu głównego, kliknij  .

## 9 Wejścia (wybór źródła sygnału)

Aby wywołać menu wyboru źródła sygnału i ustawień podstawowych należy wykonać prosty gest polegający na „wyciągnięciu” menu przez przeciągnięcie palcem lub wskaźnikiem od dolnej części ekranu do jego środka.



Rys. 9-1 Wywołanie menu wyboru źródła



Rys. 9-2 Menu wyboru źródła i ustawień ogólnych

**PC:** Wybierz sygnał wejściowy z komputera OPS (widoczne jeżeli jest komputer modułowy OPS jest wbudowany w monitor)

**Android:** Wybierz sygnał wejściowy z systemu Android.

**HDMI:** Wybierz sygnał wejściowy podłączony do złącza HDMI.

**VGA:** Wybierz sygnał wejściowy VGA.

**AV:** Wybierz sygnał wejściowy AV.


**DVI:** Wybierz sygnał wejściowy DVI (dostępne jeżeli monitor posiada takie złącze).

*Uwaga!*


*Lista dostępnych źródeł może różnić się ze względu na model monitora czy zainstalowane podzespoły (np. dodatkowy moduł Android czy komputer OPS).*

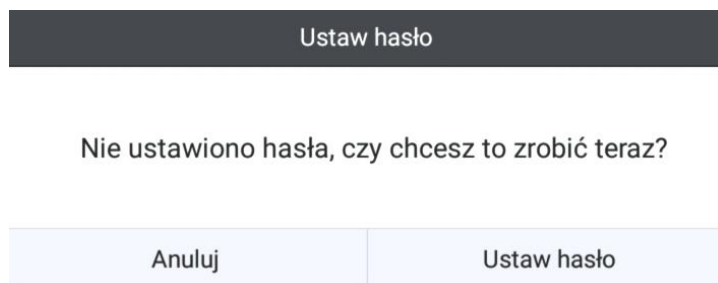
*Przełączenie na wybrany sygnał wejściowy może potrwać kilka sekund.*

## 10 Chmura

Aby nawiązać połączenie z chmurą, kliknij przycisk .

## 11 Blokada ekranu

Kliknij przycisk . Pojawi się strona umożliwiająca ustawienie hasła (o ile nie zostało jeszcze ustalone).



Rys. 11-1 Ustawienia hasła

Jeżeli wcześniej ustawiono hasło, ekran zostanie zablokowany. Aby go odblokować, należy wprowadzić prawidłowe hasło.





Rys. 11-2 Ekran wprowadzania hasła blokady ekranu

## **Dziękujemy za skorzystanie z instrukcji obsługi systemu Android!**

**Wszelkie uwagi prosimy zgłaszać za pośrednictwem formularza kontaktowego  
dostępnego na stronie [avtek.pl](http://avtek.pl)**

Producent zastrzega sobie możliwość zmiany treści niniejszej instrukcji bez uprzedzenia.



avtek