



JustFlip!

OTÁZKA

Hlavní město Francie je
[...].

Otočit

— PILOTNÍ VYDÁNÍ · ZÁŘÍ 2026

Uživatelská příručka

Síla Anki, uhlazenost Apple — všechno, co JustFlip!
umí, a drobné písmo, díky kterému to funguje.

just-flip.app

Obsah

1	Vítej v JustFlip!	6
1.1	Myšlenka v jednom odstavci	7
1.2	Tvoje knihovna	7
1.3	První balíček třemi způsoby	9
1.4	Prohlídka obrazovek	11
1.5	Úvod a průvodci	13
1.6	Zdarma a Pro	13
1.7	Mazání a jak věci vrátit	14
2	Tvoje první opakování	16
2.1	Smyčka opakování	17
2.2	Čtyři hodnocení	18
2.3	Nakukování a Přísnější hodnocení	19
2.4	Kde spustit opakování	19
2.5	Dnes	20
2.6	Během sezení	22
2.7	Obrazovka výsledků	22
2.8	Vyřazení kartičky	24
2.9	Denní připomenutí	24
3	Jak psát skvělé kartičky	25
3.1	Editor kartičky v kostce	26
3.2	Text, který vypadá správně	27
3.3	Doplň mezery	29
3.4	Velké a na střed	30
3.5	Matematika	31
3.6	Kód	32

3.7	Diagramy	32
3.8	Tabulky	33
3.9	Obrázky	34
3.10	Řekni hlasu, co má říkat	34
3.11	Když je kartička moc dlouhá	35
3.12	Kartičky, které si paměť udrží	36
3.13	Tahák	37
4	Obrázky, zvuk a zakrývání	38
4.1	Přidání obrázku	39
4.2	Uloží se karta, která je zrovna vidět	41
4.3	Popis a autorství obrázků	42
4.4	Velikost, formáty a synchronizace	43
4.5	Zvuk na kartičce	44
4.6	Zakrytí obrázku	46
4.7	Obrázky, které fungují	49
4.8	Rychlý přehled	50
5	Jak dostat balíčky dovnitř	51
5.1	Kde je import	52
5.2	Balíčky z Anki	54
5.3	Tabulky (CSV)	57
5.4	Balíčky vytvořené s AI	59
5.5	Vložit kartičky	60
5.6	Kurátorované balíčky	60
5.7	Opakovaný import stejného souboru	60
5.8	Export a sdílení	61
5.9	Když tě import překvapí	63
6	Jak funguje plánování	64
6.1	Myšlenka za minutu	65
6.2	Pět fází	65
6.3	Intervaly a snadnost	66

6.4	Co znamená „na řadě“	68
6.5	Priority opakování	69
6.6	Odkládání	71
6.7	Ukazatele pokroku (Pro)	73
6.8	Vyřazené kartičky	75
6.9	Rychlý přehled	75
7	Učení poslechem	76
7.1	Všechno začíná jazykem	77
7.2	Tlačítko Přehrát	78
7.3	Mluvit karty (Pro)	78
7.4	Poslech se zamčenou obrazovkou	80
7.5	Výběr hlasů	81
7.6	Jak získat lepší hlasy	83
7.7	Doplňovačky nahlas	84
7.8	Aby kartičky zněly správně	84
7.9	Když kartička mlčí	85
8	JustFlip! všude	86
8.1	iPad	87
8.2	Mac	88
8.3	Klávesové zkratky	90
8.4	Apple Watch	91
8.5	Widget na ploše	93
8.6	Siri a Zkratky	94
8.7	Spotlight	95
8.8	Co je nového	96
9	Statistiky a Zeptat se AI	98
9.1	Čísla, která vidíš každý den	99
9.2	Otevření Statistik (Pro)	100
9.3	Retence: celková a zralá	102
9.4	Pravidelnost: série a teplotní mapa	103

9.5	Porovnání balíčků	105
9.6	Předpověď nadcházejících opakování	105
9.7	Poctivé čtení čísel	105
9.8	Zeptat se AI: zadání pro tvého lektora	106
9.9	Export statistik	109
10	Synchronizace, zálohy a tvoje data	111
10.1	Tři vrstvy bezpečí	112
10.2	Synchronizace přes iCloud	114
10.3	Stav synchronizace	114
10.4	Automatické zálohy	117
10.5	Obnovení zálohy	118
10.6	Mazání a Nedávno smazané	119
10.7	Export archivu	120
10.8	Duplicitní záznamy ze dvou zařízení	121
10.9	Řešení problémů se synchronizací	122
11	Přístupnost a motivy	123
11.1	Řídí se tvým nastavením	124
11.2	VoiceOver	124
11.3	Větší text	126
11.4	Pohyb, tloušťka písma a kontrast	128
11.5	Ovládání hlasem a klávesnice	129
11.6	Motivy	129
11.7	Přístupné kartičky	130
12	Referenční přehled	132
12.1	Řešení problémů	133
12.2	Slovníček	136
12.3	Zdarma a Pro	138
12.4	Formáty souborů	139
12.5	Klávesové zkratky	140
12.6	Značky v kostce	140

— KAPITOLA 1

Vítej v JustFlip!

JustFlip! je kartičková aplikace s pamětí. Pamatuje si každou tvou odpověď a každou kartičku ti připomene těsně předtím, než bys ji zapomněl. Tato kapitola ukazuje, jak je tvoje knihovna uspořádaná a kde co najdeš, aby ti první opakování v kapitole 2 přišlo povědomé.

— V TÉTO KAPITOLE

- Proč rozložené opakování funguje, v jednom odstavci
- Uspořádej si knihovnu do zájmů, balíčků a kartiček
- Získej první balíček: napiš si ho, vyber startovní balíček nebo ho importuj
- Zorientuj se na hlavních obrazovkách
- Znovu si přehraj uvítací prohlídku a průvodce v aplikaci
- Zjisti, co je zdarma, co přidává Pro a jak obnovit nákup

— 1.1

Myšlenka v jednom odstavci

Něco si zapamatuješ lépe, když to musíš *vytáhnout z hlavy*, než když si to znovu přečteš, a ještě lépe, když jsou tyto pokusy rozložené v čase. Tomu se říká **rozložené opakování** (spaced repetition). Pokaždé, když odpovíš na kartičku, řekneš JustFlip!, jak dobře jsi ji znal. Kartička, kterou umíš, se vrátí za pár dní, pak za pár týdnů, pak za měsíce. Kartička, kterou jsi nevěděl, se vrátí během několika minut. Svůj čas tak věnuješ tomu, co se chystáš zapomenout, ne tomu, co už umíš. Jak intervaly rostou, popisuje kapitola 6.

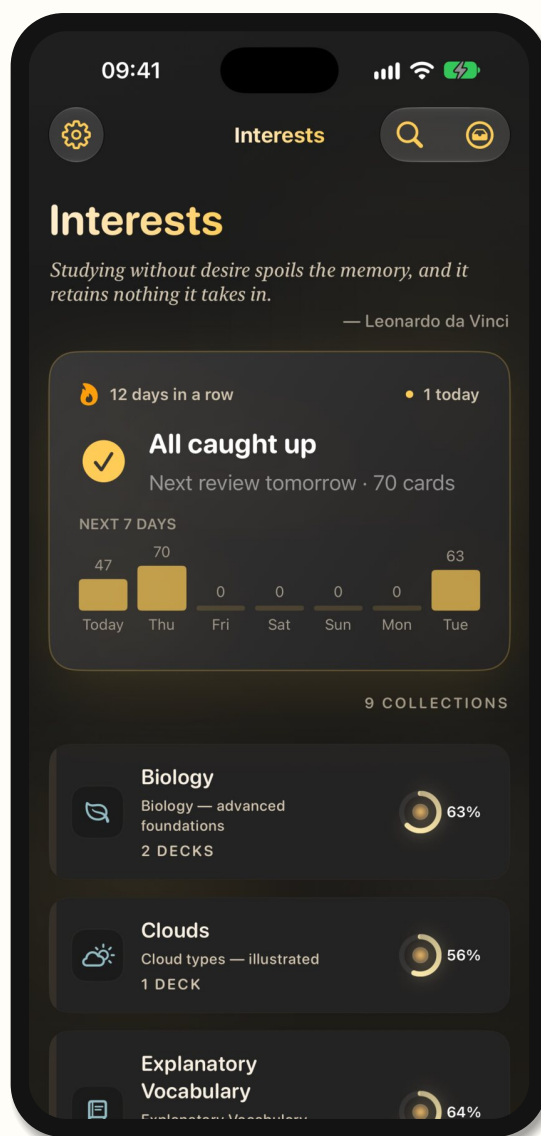
— 1.2

Tvoje knihovna

Všechno, co se učíš, je v knihovně o třech úrovních:

Úroveň	Co to je	Příklad
Zájem	Obor s vlastní ikonou	Španělština
Balíček	Ucelená skupina kartiček uvnitř zájmu	Nepravidelná slovesa
Kartička	Otázka a odpověď	<i>ir</i> → jít

Zájem obsahuje balíčky a balíček obsahuje kartičky. Kartička patří právě do jednoho balíčku, ale kdykoli ji můžeš přesunout do jiného.



Obrazovka Zájmy: nahoře panel Dnes, pod ním tvoje zájmy s ikonami, počtem balíčků a zvládnutím.

Názvy

⚠ POZOR

Názvy zájmů se porovnávají volně

JustFlip! považuje dva názvy zájmů za stejné, když se liší jen velikostí písmen, diakritikou nebo mezerami. Pokud už máš *Španělština* a vytvoříš *spanelstina*, druhý zájem nevznikne: JustFlip! prostě použije ten, který už máš. Díky tomu si dvě zařízení nevytvoří každé svou kopii zájmu ještě předtím, než se synchronizují.

Názvy balíčků se takto nekontrolují, takže ti JustFlip! nezabrání pojmenovat dva balíčky v jednom zájmu stejně. Stejně se tomu vyhni: při importu balíčku přidá JustFlip! kartičky do balíčku v daném zájmu s přesně stejným názvem. Když se dva balíčky jmenují stejně, nemůžeš si být jistý, do kterého z nich kartičky přijdou. Import podrobně vysvětluje kapitola 5.

Změna pořadí

- **Zájmy.** Otevři nabídku **Přidat nebo importovat** (ikona přihrádky nahoře na obrazovce Zájmy), zvol **Přeuspořádat** a přetahuj řádky. Až budeš hotový, klepni na **Hotovo**. Chceš-li rychle přesunout jeden zájem úplně nahoru, podrž na něm prst a zvol **Přesunout nahoru**. Tímto způsobem měníš pořadí i s VoiceOverem.
- **Balíčky.** Na obrazovce Balíčky otevři nabídku se složkou, zvol **Upravit** a přetáhni balíčky na místo.
- **Kartičky.** V balíčku otevři nabídku **Další akce** (tlačítko ●●●) a zvol **Upravit**. Během přetahování se seznam přepne do původního pořadí, protože seřazený seznam nejde ručně přeskládat.

Podrž prst pro další možnosti

Většina akcí je v **kontextové nabídce**: na iPhoneu nebo iPadu podrž prst na řádku, na Macu na něj klikni pravým tlačítkem.

Na	Kontextová nabídka nabízí
Zájmu	Upravit zájem, Přesunout nahoru, Importovat kartičky, Exportovat archiv, Exportovat statistiky, Sloučit do, Smazat
Balíčku	Upravit balíček, Zeptat se AI (Pro), Přesunout do zájmu, Sloučit do, Smazat balíček
Kartiče	Mluvit odsud (Pro), Upravit kartu, Zeptat se AI, Přesunout do balíčku, Vyřadit kartu nebo Znovu zařadit kartu, Smazat

Sloučit do a **Přesunout do zájmu** se objeví jen tehdy, když je s čím sloučit nebo kam přesunout. Sloučení balíčku přesune všechny jeho kartičky do balíčku, který vybereš, a pak prázdný balíček odstraní; slučování zájmů funguje stejně, jen s balíčky.

Editory zájmu a balíčku obsahují také **Priorita učení** a přepínač **Zahrnout do vyhledávání v zařízení**. Prioritu vysvětluje kapitola 6 a vyhledávání v zařízení (Spotlight) kapitola 8.

Příznaky a štítky

Dva malé nástroje ti pomůžou kartičky znovu najít. Oba nastavíš v editoru kartičky (kapitola 3).

- **Příznak** je jedna barevná značka na kartičce: červená, oranžová, zelená nebo modrá. Co znamená, je na tobě, třeba „ověřit s učitelem“.
- **Štítky** jsou libovolná slova a kartička jich může mít, kolik chceš. **Hledat karty** (lupa na obrazovce Zájmy) prohledává otázky, odpovědi i štítky v celé tvé knihovně.

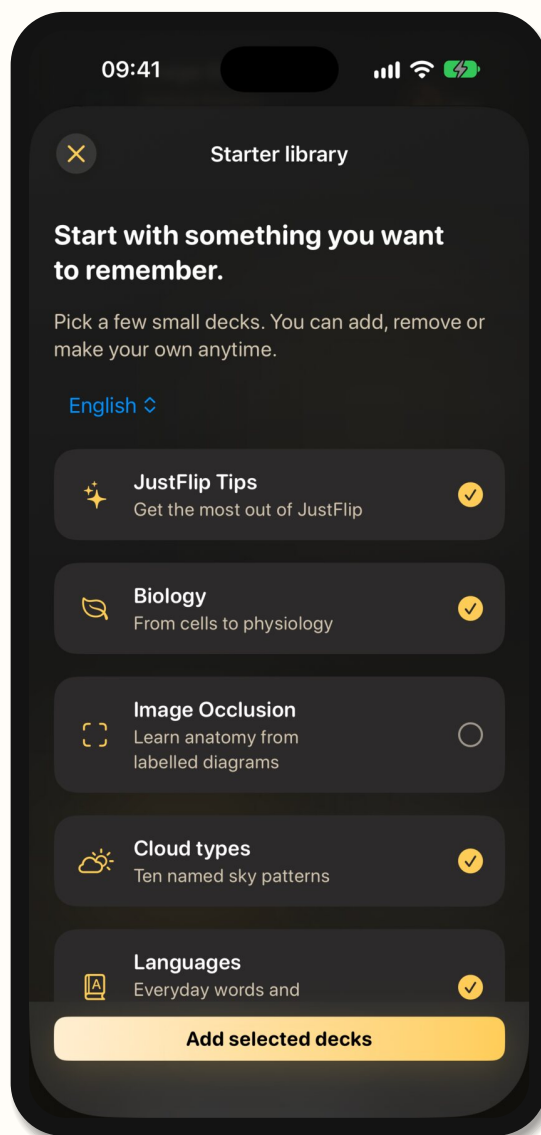
1.3

První balíček třemi způsoby

Vyber si startovní balíček

Když JustFlip! poprvé otevřeš s prázdnou knihovnou, nabídne ti **Startovní knihovnu**: hrstku malých hotových balíčků, z nichž několik je už zaškrtnutých. Nahoře zvol jazyk balíčků, zaškrtni, co tě zajímá, a klepni na **Přidat vybrané balíčky**. Nemáš náladu? **Možná později** ji zavře.

Nabídka se objeví jen jednou, ale knihovna ti zůstává otevřená: kdykoli přejdi do **Nastavení** › **Nápo-věda** › **Knihovna**. Další balíčky najdeš na just-flip.app/decks.



Startovní knihovna s výběrem jazyka a několika už zaškrtnutými balíčky.

Napiš si vlastní

1. Na obrazovce Zájmy otevři nabídku **Přidat nebo importovat** a zvol **Nový zájem**. Pojmenuj ho a vyber ikonu.
2. Otevři zájem, pak nabídku se složkou a zvol **Nový balíček**.
3. Otevři balíček, pak nabídku **•••** a zvol **Přidat kartu**.

Všechno, co kartačka umí, popisuje kapitola 3.

Importuj ho

JustFlip! umí načíst balíčky z Anki (.apkg), tabulky CSV a své vlastní soubory .flashcards. V nabídce **Přidat nebo importovat** zvol **Importovat kartičky**, nebo soubor přetáhni na obrazovku **Zájmy**. **Vložit kartičky** ve stejné nabídce promění zkopírovaný seznam, třeba z odpovědi AI chatu, v balíček. Celý balíček ti může napsat AI pomocí **AI promptu** nebo **skillu pro programovací agenty**. Tím vším tě provede kapitola 5.

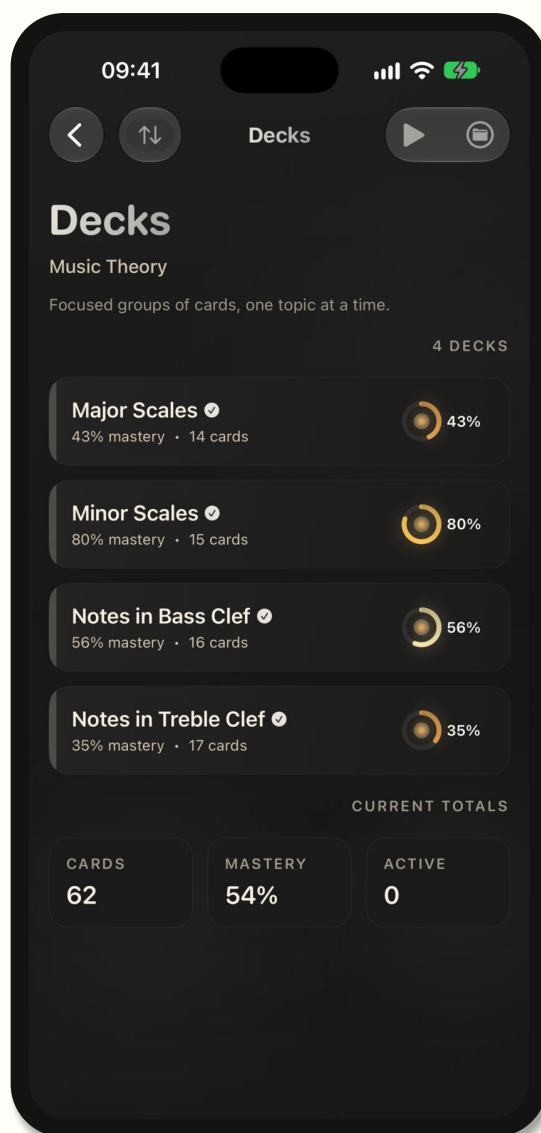
— 1.4

Prohlídka obrazovek

Na iPhoneu se pohybuješ zleva doprava: **Zájmy**, pak seznam balíčků, pak kartičky balíčku. Na iPadu a Macu jsou tytéž obrazovky vedle sebe (kapitola 8).

Obrazovka	Jak se tam dostaneš	K čemu slouží
Zájmy	Úvodní obrazovka	Panel Dnes a všechny tvoje obory
Balíčky	Klepni na zájem	Balíčky jednoho zájmu se zvládnutím a počty kartiček a nabídka opakování celého zájmu
Kartičky	Klepni na balíček	Seznam kartiček: otáčeje je při procházení, přidávej a upravuj a tlačítkem ► spusť opakování balíčku
Testování	Spusť opakování	Jedna kartička po druhé: otoč, ohodnoť, další
Hledat karty	Lupa na obrazovce Zájmy	Všechny kartičky a štítky v tvé knihovně
Statistiky (Pro)	Nabídka s ozubeným kolem › Statistiky	Retence, předpověď a pravidelnost v čase (kapitola 9)
Nastavení	Nabídka s ozubeným kolem › Nastavení	Chování opakování, řeč, připomenutí, vzhled, bezpečnost dat
Co je nového	Nabídka s ozubeným kolem › Co je nového	Nedávné funkce

Začni panelem **Dnes** nahoře na obrazovce **Zájmy**. Ukazuje, kolik kartiček čeká napříč všemi tvými zájmy, a jedním klepnutím spustí opakování. Objeví se, jakmile máš v knihovně nějaké kartičky. Celá kapitola 2 je právě o něm.



Obrázovka Balíčky jednoho zájmu: nahoře souhrny, u každého balíčku kroužek zvládnutí, nabídka opakování ► a nabídka se složkou.

💡 TIP

Kroužek a tečka

Každý balíček má **kroužek zvládnutí**, který se plní, jak se jeho kartičky učíš. Tečka uvnitř se zahřívá, jak přibývají kartičky k opakování. Když tečka žhne, chce balíček tvou pozornost.

— 1.5

Úvod a průvodci

Když JustFlip! otevřeš poprvé, krátká **uvítací prohlídka** ukáže, jak se kartačka otáčí, jak ji ohodnotíš swipem a co dělá rozložené opakování. Cestou si můžeš zvolit pohodlnou velikost textu a na poslední stránce zapnout denní připomenutí opakování. Kdykoli ji můžeš **Přeskočit**.

Potom se na místě objevují **průvodci**, když poprvé přijdeš na některé obrazovky. Průvodce je malá kartačka se šipkou, která ukazuje na ovládací prvek, jež vysvětluje:

Kde	Průvodce vysvětluje
Zájmy	Tlačítko Spustit opakování, které opakuje kartačky k opakování ze všech tvých zájmů
Testování	Ohodnoťte vybavení: tlačítka hodnocení
Balíčky	Více u každého balíčku: podrž prst na balíčku pro další akce
Statistiky	Vyberte, co měřit: výběr zájmu

Každý průvodce se objeví jen jednou. Chceš je vidět znovu?

- **Nastavení › Náповěda › Úvod** znovu přehraje uvítací prohlídku.
- **Nastavení › Náповěda › Průvodci** resetuje všechny průvodce, takže se každý znovu objeví, až příště přijdeš na jeho obrazovku.

— 1.6

Zdarma a Pro

JustFlip! můžeš používat zdarma a bez omezení počtu kartaček. **JustFlip! Pro** ruší dva limity knihovny a odemyká hrstku pokročilých funkcí:

Funkce	Zdarma	Pro
Zájmy	3	Neomezeně
Balíčky na zájem	5	Neomezeně
Kartačky	Neomezeně	Neomezeně
Import, včetně CSV	✓	✓
Synchronizace přes iCloud	✓	✓
Zeptat se AI na jednu kartačku	✓	✓
Zeptat se AI na celý balíček	—	✓
Přehrávání na pozadí (Mluvit karty)	—	✓

Funkce	Zdarma	Pro
Statistiky	—	✓
Ukazatele pokroku	—	✓
Chytré plánování (beta)	—	✓

Limity platí, když vytváříš zájem nebo balíček a když přesouváš balíček do zájmu, který už jich obsahuje pět. Funkce jen pro Pro nejsou nikdy skryté: mají malý zámek a klepnutí na ně otevře obrazovku Pro a vysvětlí, co by odemkly.

Tarify najdeš v **Nastavení > Pro funkce**. Jsou tři: **Měsíční**, **Roční** a **Doživotní**, který zaplatíš jen jednou. Když k tarifu patří bezplatná zkušební verze, na kterou máš nárok, ukáže pod ním obrazovka Pro **Bezplatná zkušební verze k dispozici**.

Obnovení nákupu

Koupil sis Pro na jiném zařízení nebo jsi aplikaci přeinstaloval? Otevři **Nastavení > Pro funkce** a klepni na **Obnovit nákupy**. Použij stejný Apple účet, se kterým jsi Pro koupil. Pokud se nic nenajde, JustFlip! napíše **Žádné dřívější nákupy nebyly nalezeny**.

DOBRÉ VĚDĚT

Když píšeš podpoře

Nastavení > Účet ukazuje tvé ID uživatele aplikace s tlačítkem **Kopírovat ID**. Podpora tě o něj může požádat, když píšeš kvůli nákupu.

— 1.7

Mazání a jak věci vrátit

Zájem, balíček nebo kartičku smažeš z jejich kontextové nabídky. Smazáním zájmu zmizí i všechno v něm: každý balíček, každá kartička a veškerý tvůj pokrok v učení.

POZOR

Smazání je trvalé

Smazaný zájem, balíček nebo kartička zmizí okamžitě, a to na všech zařízeních. Než smažeš zájem, který bys možná chtěl zpátky, zvol v jeho kontextové nabídce **Exportovat archiv**. Archiv zachová jeho balíčky, kartičky i pokrok a později ho můžeš znovu importovat.

Nastavení > Bezpečnost dat > Nedávno smazané uchovává zájmy a balíčky, které ti JustFlip! odložil stranou, například prázdnou kopii, jež zůstala po sloučení. Každá tam čeká **30 dní** a můžeš ji vrátit tlačítkem **Obnovit**, nebo ji natrvalo odstranit tlačítkem **Smazat**.

JustFlip! také automaticky zálohuje tvou knihovnu. Zálohám, obnově a exportům se věnuje kapitola 10.

 TIP**Vyřad' místo mazání**

Znáš kartičku tak dobře, že ti jen bere čas? Nemaž ji: **vyřad'** ji. Vyřazená kartička zmizí z opakování, ale zachová si historii a kdykoli ji můžeš vrátit. Jak na to, ukazuje kapitola 2.

— KAPITOLA 2

Tvoje první opakování

Otoč, ohodnoť, opakuj. Opakování zabere pár minut a každé tvé hodnocení rozhodne, kdy se kartačká vrátí. Tato kapitola vysvětluje čtyři tlačítka hodnocení, kde opakování spustit, co ti ukazuje panel Dnes a co dělat s kartačkami, které už umíš nazpaměť.

— V TÉTO KAPITOLE

- Projdi smyčkou opakování klepnutím, swipem nebo z klávesnice
- Zjisti, co s kartačkou udělá Znovu, Těžké, Dobré a Snadné
- Vyber si mezi Dnes a režimy K opakování, Problémové, Nové a Všechny
- Pochop obrazovku výsledků a vyřaď kartačky, které už ovládáš
- Zapni si denní připomenutí



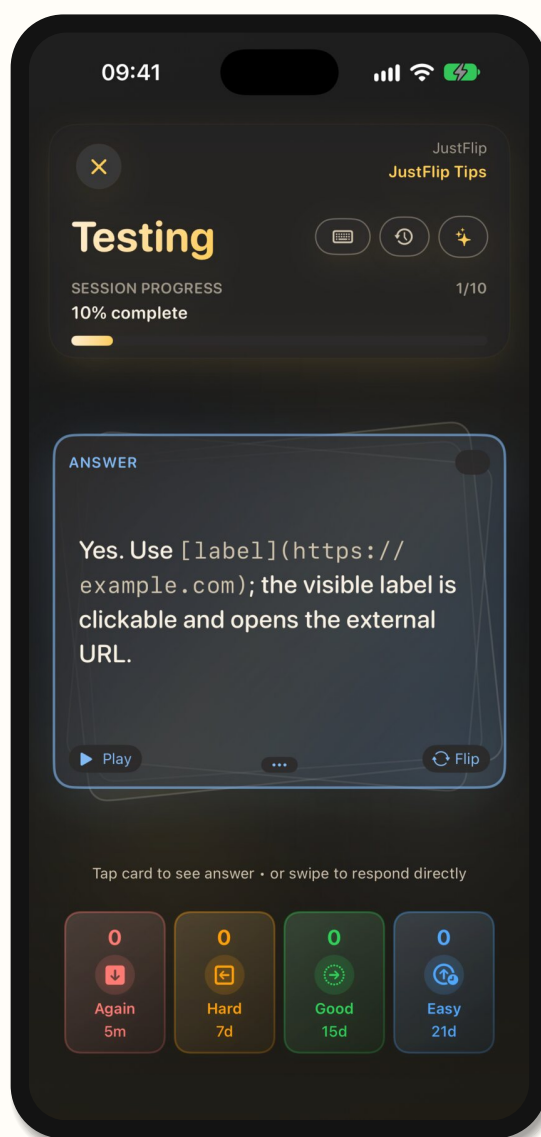
— 2.1

Smyčka opakování

Každé opakování probíhá stejně:

1. **Přečti si otázku** a zkus si vybavit odpověď. Opravdu se snaž: právě námaha při vybavování je to, co si paměť uloží.
2. **Otoč kartičku**. Klepni na ni, nebo stiskni na klávesnici mezerník.
3. **Ohodnoť se**. Klepni na to, jak dobře jsi ji znal, nebo kartičku swipni.
4. **Přijede další kartička**. Krátká poznámka dole, třeba **Další: 3d**, ti řekne, kdy se právě ohodnocená kartička vrátí.

Pruh nahoře ukazuje, jak daleko v sezení jsi. Chceš-li skončit dřív, zavři sezení a potvrď to tlačítkem **Ukončit**. Všechno, co jsi do té doby ohodnotil, zůstane uložené; sezení se jen nebude počítat jako dokončené.



Sezení opakování na straně s odpovědí, se čtyřmi tlačítky hodnocení a s dalším intervalem nad názvem každého tlačítka.

 TIP**Hodnot ještě před otočením**

Kartičku vůbec nemusíš otáčet. Pokud jsi odpověď znal okamžitě, ohodnot stranu s otázkou rovnou tlačítkem nebo swipem. Říká to i nápověda pod kartičkou: **Klepněte pro zobrazení odpovědi • nebo swipněte pro přímou odpověď**.

— 2.2

Čtyři hodnocení

Tlačítka hodnocení jsou pod kartičkou. Každé ukazuje interval, který by kartičce dalo, takže vždycky víš, co volíš.

Hodnocení	Barva	Klávesa	Swipe	Znamení	Nová kartička se vrátí za
Znovu	Červená	1	Dolů	Nevěděl jsi	5 minut
Těžké	Oranžová	2	Doleva	Dal jsi to, ale s námahou	20 minut
Dobré	Zelená	3	Doprava	Věděl jsi	1 den
Snadné	Modrá	4	Načasu	Věděl jsi okamžitě	4 dny

Po prvním opakování intervaly s každou správnou odpovědí rostou. Dobré násobí poslední interval, Snadné ho natáhne ještě víc, Těžké ho prodlouží jen trochu a Znovu začne s kartičkou znovu krátkým krokem. Čísla na tlačítkách se mění s každou kartičkou. Výpočet vysvětluje kapitola 6.

 TIP**Poctivé hodnocení, kratší opakování**

Je lákavé zmáčknout Dobré u kartičky, kterou jsi skoro věděl. Nedělej to: kartička se pak vrátí, až už vybledne. Poctivé Těžké nebo Znovu tě teď stojí jeden pohled navíc a později ti jich ušetří mnoho. Klávesy 1–4 a mezerník fungují na Macu i na iPadu s klávesnicí, pokud zrovna nepíšeš do textového pole.

Viděno, pátá odpověď

Je ještě jedna odpověď, kterou nikdy nemačkáš: **Viděno**. Když poprvé otočíš kartičku při procházení seznamu kartiček balíčku, mimo opakování, JustFlip! si poznamená, že jsi ji viděl. Viděno není hodnocení. Nepočítá se jako znalost ani jako chyba; jen zaznamená, že kartička už není nedotčená. V seznamu kartiček takovou kartičku označuje šedé oko, zatímco ostatní barvy ukazují tvé poslední hodnocení.

— 2.3

Nakukování a Přísnější hodnocení

Ve výchozím stavu zůstávají po otočení k dispozici všechna čtyři hodnocení, protože otočení kvůli kontrole je součástí smyčky. Jestli chceš být přísnější, zapni **Nastavení › Chování › Přísnější hodnocení (Méně možností hodnocení po otočení kartičky v testu)**. Ve výchozím stavu je vypnuté.

S Přísnějším hodnocením se otočení kartičky počítá jako nahlédnutí do odpovědi. Zůstanou jen **Znovu** a **Těžké**, swipe doprava a nahoru přestanou fungovat a nápověda se změní na **Klepněte pro otočení** • **swipněte vlevo (Těžké) nebo dolů (Znovu)**. Chceš-li dát Dobré nebo Snadné, ohodnoť stranu s otázkou ještě před otočením.

i DOBRÉ VĚDĚT

Kartičky se zakrytím jsou výjimkou

Na kartičku se zakrytím obrázku nejde odpovědět bez odkrytí masek, takže odkrytí se nikdy nepočítá jako nakukování. Všechna čtyři hodnocení zůstávají k dispozici (kapitola 4).

— 2.4

Kde spustit opakování

Opakování můžeš spustit na třech místech a každé vybírá kartičky jinak.

Kde	Zvol	Které kartičky
Dnes (obrazovka Zájmy)	Spustit opakování	Kartičky k opakování ze všech zájmů, pak nové kartičky do tvého denního limitu
Obrazovka Balíčky , nabídka ►	Karty k opakování	Kartičky tohoto zájmu, na které přišla řada
	Problémové karty	Kartičky, které jsi naposledy ohodnotil Znovu nebo Těžké
Kartičky (balíček), nabídka ►	Nové karty	Kartičky, které jsi ještě nikdy nestudoval
	Karty k opakování	Kartičky tohoto balíčku, na které přišla řada
	Všechny karty	Každá kartička v balíčku
	Problémové karty	Kartičky, které jsi naposledy ohodnotil Znovu nebo Těžké

Na obrazovce Balíčky ukazuje nabídka u každé položky počet, třeba **Problémové karty (6)**. Položka, ve které nic není, je zašedlá. Vyřazené a odložené kartičky jsou vynechané ze všech režimů kromě Všechny karty.

Sezení K opakování, Problémové a Nové přicházejí v dávkách po **Karet na sezení** (Nastavení › Chování, ve výchozím stavu 20). Když čeká víc kartiček, obrazovka výsledků nabídne pokračovat.

POZOR

Všechny karty znamená všechny karty

Všechny karty je režim pro biflování. Ukáže každou kartičku v balíčku v náhodném pořadí, včetně vyřazených a odložených, a nezastaví se po jedné dávce. Tvá hodnocení se pořád počítají, takže když balíček nabífluješ večer před zkouškou, posune se i jeho plán.

POZOR

Problémové karty nehledí na kalendář

Kartička je problémová, když jsi ji naposledy ohodnotil Znovu nebo Těžké, *i když na ni ještě nepřišla řada*. Kartička ohodnocená Těžké, která je naplánovaná na příští měsíc, se pod Problémovými kartami pořád objeví. O to jde: je to režim na procvičování slabých míst, ne na udržování tempa.

POZOR

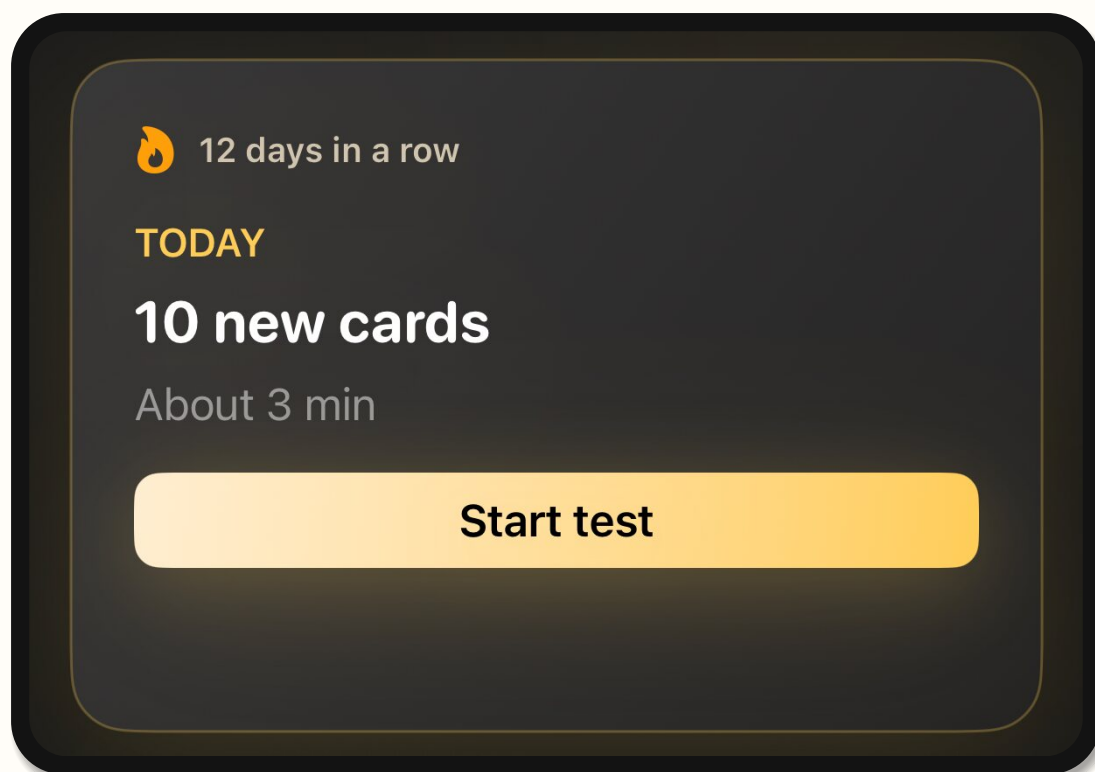
Nové karty obcházejí denní limit

Nové karty na obrazovce Balíčky nabídnou každou kartičku v daném zájmu, kterou jsi ještě nestudoval, bez ohledu na to, kolik nových kartiček jsi už dnes potkal. Dnes naproti tomu zavede denně jen tolik nových kartiček, kolik povolíš v Nastavení. A u jednotlivého balíčku obsahuje **Karty k opakování** jen kartičky, které jsi už studoval: kartička, kterou jsi nikdy neviděl, ještě nemá datum opakování. Úplně nový balíček začni přes Dnes, **Nové karty** na obrazovce Balíčky, nebo **Všechny karty**.

— 2.5

Dnes

Panel **Dnes** nahoře na obrazovce Zájmy odpovídá na jedinou otázku: co bych měl opakovat právě teď? Sesbírá kartičky k opakování ze všech tvých zájmů do jednoho sezení.



Panel Dnes s kartičkami k opakování, odhadem času, sérií a štítkem pro každý zájem.

- **Titulek** zní například **12 ke zopakování · 5 nových**. Pod ním je odhad času, třeba **Přibližně 5 min**.
- **Spustit opakování** spustí sezení. Před tvým prvním opakováním je na tlačítku **Začít testování**.
- **Štítky** pod ním, jeden pro každý zájem, spustí sezení jen s kartičkami toho zájmu. Objeví se, když kartičky čekají ve dvou a více zájmech.
- **Série**, třeba **4 dny v řadě**, počítá dny, kdy jsi zopakoval aspoň jednu kartičku. Jeden nebo dva vynechané dny v dlouhé řadě ji nepřerušují.

Sezení Dnes bere nejdřív kartičky k opakování. Když kartičky čekají v několika zájmech nebo balíčcích, o tom, které dostanou v sezení víc místa, rozhoduje jejich priorita učení (kapitola 6). Pak přijdou nové kartičky, až do tvého denního limitu.

Nové kartičky denně

Nastavení › Chování › Nových karet denně určuje, kolik dosud nestudovaných kartiček Dnes každý den zavede: 5, 10, 15 nebo 20, nebo **Žádné**. Výchozí hodnota je 10. Kartičky, které jsi dnes začal, se do toho čísla počítají, takže limit nevzroste tím, že projdeš víc sezení. Vedle toho **Karet na sezení** omezuje, kolik kartiček jedno sezení Dnes obsahuje: 10, 15, 20 nebo 30, nebo **Neomezeně**.

Nastavení › Tempo opakování (**Uvolněné**, **Vyrovnané** nebo **Intenzivní**, ve výchozím stavu **Vyrovnané**) ladí, kolik po tobě Dnes každý den chce a jak rychle začnou balíčky vypadat jako zanedbané. Vysvětluje to kapitola 6.

Vše hotovo

Když máš dnešní opakování za sebou a žádné nové kartičky nečekají, Dnes ukáže **Vše hotovo**. Řekne ti, kdy přijdou na řadu další kartičky, například **Další opakování zítra · 8 karet**, a ukáže malý graf **Příštích 7 dní** s tím, co tě čeká. Studovat můžeš kdykoli i tak, z obrazovky **Balíčky** nebo **Kartičky**.

 2.6

Během sezení

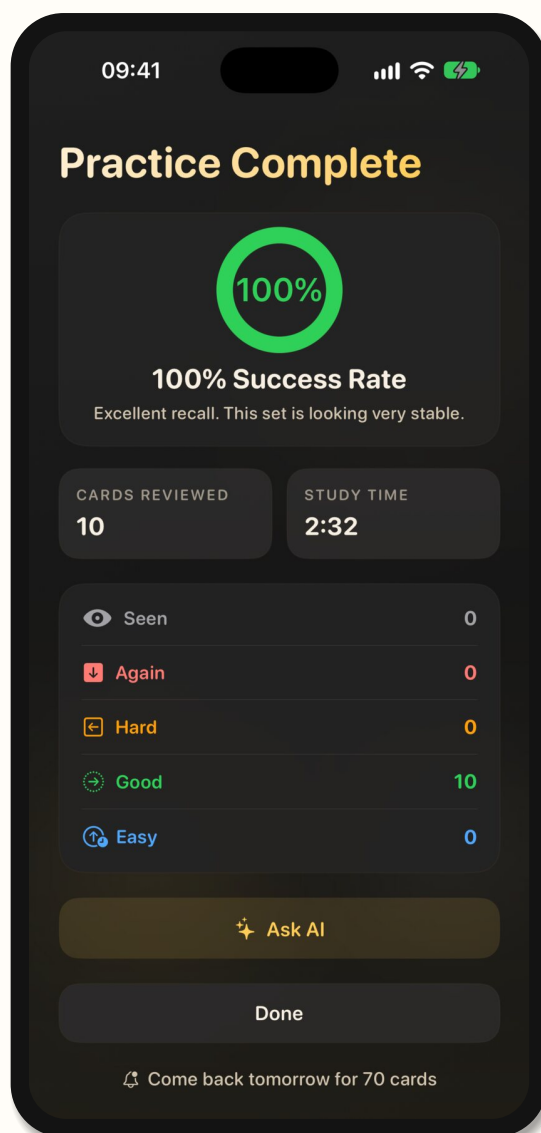
Řádek nad kartičkou obsahuje pár ovládacích prvků navíc:

- **Odložit.** Odloží aktuální kartičku, její balíček nebo celý její zájem na **Zítřa**, **Za 3 dny**, **Za týden** nebo na **Vlastní datum...**. Odložené kartičky do té doby zůstanou mimo opakování. Podrobnosti najdeš v kapitole 6.
- **Zeptat se AI.** Sestaví studijní prompt k aktuální kartičce nebo k celému jejímu balíčku (Pro), který vložíš do AI chatu (kapitola 9).
- **Psát odpovědi.** Napiš odpověď ještě před otočením a JustFlip! ji porovná s kartičkou: **Správně!**, **Téměř — porovnejte pečlivě** nebo **Ne tak docela**. Hodnocení si pořád volíš sám.
- **Otevřít balíček.** Opustí sezení a otevře balíček, ze kterého aktuální kartička pochází. Co jsi do té doby ohodnotil, zůstane.

 2.7

Obrazovka výsledků

Když sezení skončí, uvidíš **Procvičování dokončeno** s tvou úspěšností, počtem **Prohlédnuté karty** a **Doba studia**. Úspěšnost počítá Dobré a Snadné jako správné odpovědi.



Obrazovka výsledků: úspěšnost, prohlédnuté kartičky, doba studia a součet všech hodnocení.

Když za touto dávkou čekají další kartičky, nadpis zní například **Skvělé — hotovo 20** a tlačítko **Zopakovat dalších 15** pokračuje další dávkou. Na úplném konci sezení může JustFlip! dodat **Vraťte se zítra pro 8 karet**. Po opakování jednoho balíčku spustí **Restartovat** stejný režim znovu. **Hotovo** tě vrátí zpátky.

Pod tím se mohou objevit dva druhy návrhů:

- **Tohle už umíte.** Kartičky, které jsi v tomto sezení ohodnotil Dobré nebo Snadné a které jsou teď v plánu hodně daleko: interval aspoň **90 dní** a aspoň **4 správné odpovědi v řadě**. Každá má tlačítko **Vyřadit** a **Zpět**, kdyby sis to rozmyslel.
- **Tyhle karty stále unikají.** Kartičky, které jsi ohodnotil Znovu a které jsi zapomněl už mnohokrát: 8krát nebo víc, aniž by následovaly 3 správné odpovědi po sobě. Taková kartička bývá špatně formulovaná. Zkus ji rozdělit na menší kartičky, nebo ji vyřad', pokud už není důležitá.

— 2.8

Vyřazení kartičky

Vyřazením kartičky říkáš „tohle umím, přestaň mě zkoušet“. JustFlip! vyřazení vždy jen *navrhuje*; sám od sebe kartičku nikdy nevyřadí.

Vyřazená kartička:

- se už neobjevuje v Dnes, Karty k opakování, Problémové karty ani Nové karty a nepočítá se mezi kartičky k opakování;
- se pořád objevuje ve **Všechny karty** a pořád se počítá do zvládnutí balíčku;
- si ponechá celou historii a v seznamu kartiček má odznak **Vyřazeno**.

Kteroukoli kartičku můžeš vyřadit sám: podrž na ní prst v seznamu kartiček a zvol **Vyřadit kartu**. Chceš-li ji vrátit, zvol **Znovu zařadit kartu**. Znovu zařazená kartička naváže na svůj plán přesně tam, kde skončila.

— 2.9

Denní připomenutí

Rozložené opakování se vyplácí jen tehdy, když je pravidelné, a jemné štouchnutí pomáhá. Připomenutí jsou **vypnutá**, dokud je nezapneš. Zapnout je můžeš na poslední stránce uvítací prohlídky, nebo později v **Nastavení > Připomenutí > Denní připomenutí opakování: Jedna pobídka denně, jen když jsou karty ke zopakování**.

Když je zapneš poprvé, iOS se zeptá, jestli smí JustFlip! posílat oznámení; povol to. Čas vyber v **Čas připomenutí**; výchozí je 19:00. Oznámení zní například **Čas na opakování s textem 12 karet připraveno · asi 3 min.**

Ve stejné sekci přidá **Záchrana série** jemné večerní připomenutí ve dnech, kdy jsi ještě neopakoval a tvoje série je v ohrožení.

⚠ POZOR**Žádné oznámení? Zkontroluj Nastavení iOS**

Pokud jsi oznámení kdysi odmítl, JustFlip! se nemůže zeptat znovu. Zapni je v aplikaci Nastavení v iOS, v části **Oznámení > JustFlip!**, a připomenutí začne fungovat.

Jak psát skvělé kartičky

Kartička je otázka a odpověď. Všechno ostatní je nepovinné — a právě tam začíná zábava. Pod obyčejným textovým polem se skrývá malý, přátelský značkovací jazyk: mezery k doplnění, vysázená matematika, zvýrazněný kód, diagramy, tabulky a slova, která se přečtou nahlas přesně tak, jak chceš.

— V TÉTO KAPITOLE

- Zorientuj se v editoru kartičky
- Formátuj text, přidávej odkazy a doplňovačky (cloze)
- Dej na kartičku matematiku, kód, diagramy a tabulky
- Přidávej obrázky, které vypadají dobře ve světlém i tmavém režimu
- Řekni hlasu, co má říkat — a poznej čtyři místa, kde poslouchá
- Piš kartičky, které si tvoje paměť opravdu udrží



— 3.1

Editor kartičky v kostce



Každá kartička má dvě strany, **Otázku** a **Odpověď**, a každou stranu upravuješ zvlášť. Strana má tři karty:

- **Text** — co napíšeš, s panelem formátování nad sebou.
- **Obrázek** — jeden obrázek z Fotek (nebo vložený do textu).
- **Audio** — zvukový soubor, třeba `.mp3`, `.m4a` nebo `.wav`.

Pod textovým polem najdeš **Nápověda formátování** — kapesní verzi této kapitoly, vždy na jedno klepnutí — a **Jazyk** dané strany.

Strana nesmí být prázdná: otázka i odpověď potřebují text, obrázek nebo zvuk, než se tlačítko **Uložit** rozsvítí. Záleží i na tom, ze které karty ukládáš — kapitola 4 vysvětluje, jak spojit text s obrázkem nebo zvukem, aniž bys o jedno z nich přišel.

Editor kartičky. Každá strana má vlastní karty Text, Obrázek a Audio, panel formátování a výběr jazyka.

Panel nástrojů

Značky si nikdy *nemusíš* pamatovat. Panel nad textovým polem je vloží za tebe a obalí jimi to, co máš vybrané. Posouvá se do stran; zleva doprava:

Tlačítko	Vloží
Obrázek	obrázek strany, na místo kurzoru
B / <i>I</i>	**tučně** / <i>*kurzívou*</i>
<code></></code>	`kód v řádku`
$f(x)$ / Σ	$\$matematika\ v\ řádku\$$ / matematický blok $\$ \$$
Zvuková vlna	<code>[zobrazeno]{vysloveno}</code> — mluvená nápověda
Cloze	<code>{{c1::...}}</code> — mezera k doplnění

Tlačítko	Vloží
Odkaz	[popisek](https://...)
Tabulka	tabulka se dvěma sloupci
Diagram	blok diagramu <code>mermaid</code>
Velký text	blok <code>::: hero</code>

Na jazyku záleží

Výběr **Jazyk** říká JustFlip!, který hlas má danou stranu přečíst nahlas, a každá strana má svůj — španělské slovo vepředu, jeho český význam vzadu.

⚠ POZOR

Bez jazyka žádný hlas

Nová kartička začíná s jazykem nastaveným na **Žádné** a strana bez jazyka se prostě nepřečte — ani tlačítkem reproduktoru, ani funkcí Mluvit karty. Když kartička mlčí, zkontroluj nejdřív její jazyk.

Štítky a příznaky

Štítky píšeš do pole se štítky: klávesou Return, tlačítkem + nebo čárkou proměníš text ve štítek. Vlož `slovesa`, `nepravideľná`, `A2` a dostaneš rovnou tři štítky. Na velikosti písmen nezáleží a duplicity zmizí. Barevný příznak kartičku zvýrazní, když balíček procházíš.

— 3.2

Text, který vypadá správně

Text kartičky je Markdown, zjednodušený pro malé obrazovky. Tady je všechno, co tvaruje obyčejný text:

NAPÍŠEŠ

```
Mitochondrie jsou *elektrárnou*
*buňky*. Funkce se jmenuje
`atp_synthase()`.
```



NA KARTIČCE

ODPOVĚĎ

Mitochondrie jsou **elektrárnou**
buňky. Funkce se jmenuje
`atp_synthase()`.

Otočit

- **tučně** a *kurzívou* — zdůraznění.
- ``kód`` — úryvek neproporcionálním písmem.
- `\*` — zpětné lomítko zobrazí další znak doslova, takže `\*bez kurzívy\*` si hvězdičky ponechá.
- **Prázdný řádek** začíná nový odstavec; jednoduchý zlom řádku zůstane, jak je.

DOBRÉ VĚDĚT

Co schválně chybí

Kartičky jsou malé, takže pár zvyklostí z Markdownu neplatí. Řádek začínající `#` se zobrazí jako obyčejný text — mřížky zmizí, nadpisy na kartičce nejsou. Značky seznamu jako `-` nebo `1.` se zobrazí přesně tak, jak jsi je napsal, což je stejně obvykle to, co chceš.

Odkazy

`[návod](https://example.com)` zobrazí *návod* jako odkaz, na který jde klepnout. Fungují webové odkazy (`https://`), e-mail (`mailto:`) a telefon (`tel:`); jakýkoli jiný druh odkazu se zobrazí jako obyčejný text.

— 3.3

Doplň mezery

Kartička typu **cloze** (doplňovačka) skryje část věty. Otázka ukáže mezeru; po otočení kartičky se chybějící slova objeví zvýrazněná. Je to nejrychlejší způsob, jak z odstavce poznámek udělat něco, z čeho tě lze vyzkoušet.

NAPÍŠEŠ

Hlavní město Francie
je {{c1::Paříž}}.



NA KARTIČCE

OTÁZKA

Hlavní město Francie je [...].

Za druhou dvojici dvojteček přidej **nápovědu**. Nápověda se objeví uvnitř mezery a hlas ji vysloví místo slov „prázdné místo“:

NAPÍŠEŠ

{{c1::Mitochondrie::organela}}
vyrábějí většinu ATP v buňce.



NA KARTIČCE

OTÁZKA

[organela] vyrábějí většinu ATP
v buňce.

Po otočení kartičky se vrátí celá věta s vyznačenými odpověďmi — **Mitochondrie** vyrábějí většinu ATP v buňce. Strana Odpověď je u doplňovačky nepovinná. Cokoli tam napíšeš, se zobrazí pod odkrytou větou jako poznámky navíc.

⚠ POZOR

Všechny mezery na kartičce se skrývají najednou

Mezery čísluj **c1**, **c2**, **c3**... — ale v JustFlip! se všechny mezery na jedné kartičce skrývají a odkrývají současně a kartička se opakuje jako jedna položka. Chceš být z každé mezery zkoušen zvlášť? Udělej pro každou mezeru jednu kartičku.

Uživatelé Anki znají opačné chování: tam se z každého čísla stane samostatná kartička. Přesně to se stane, když **importuješ** poznámku typu cloze z Anki — rozdělí se na jednu kartičku pro každé číslo, takže nepříjdeš o nic, co ses v Anki naučil.

Pár detailů, které ušetří škrábání na hlavě:

- Počítají se jen správně zapsané mezery. {{c0::x}}, {{c1::}} nebo {{not a cloze}} se zobrazí

doslova, i se složenými závorkami.

- Potřebuješ samotné závorky? Napiš `\{\{c1: :...\}`.
- Uvnitř kódu a matematiky zůstane `\{\{c1: :...\}` beze změny — doslova.

— 3.4

Velké a na střed

Některé kartičky tvoří jediný znak: kana, kandži, chemická značka, název akordu. Dej ho do bloku **hero** a vyplní celou kartičku:

NAPÍŠEŠ

```
::: hero  
あ  
:::
```



NA KARTIČCE

OTÁZKA

あ

Otočit

`::: center` dělá totéž bez změny velikosti — obsah se jen vycentruje. Blok otevři `::: hero` nebo `::: center` na samostatném řádku a zavři ho `:::`.

💡 TIP

Ať zdůrazňuje velikost

Poznámky drž *mimo* blok, aby zůstaly běžným textem, a uvnitř bloku hero vynech tučné písmo i kurzívu. V téhle velikosti jen přidávají šum.

— 3.5

Matematika

JustFlip! sází matematiku v syntaxi TeXu, zápisu, který používají matematici po celém světě. Obal vzorec jednoduchými dolary, aby zůstal v řádce, nebo ho dej mezi řádky `$$`, aby dostal vlastní vycentrovaný řádek:

NAPÍŠEŠ

```
Derivace:
$$
f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(x)}{h}
```

NA KARTIČCE

ODPOVĚĎ

Derivace:

$$f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(x)}{h}$$

Otočit

ANSWER

The instantaneous rate of change, or the slope of the tangent line to a graph.

$$f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(x)}{h}$$

Play

...

Flip

Matematická kartička v aplikaci. Vzorce zůstávají ostré v jakékoli velikosti.

Matematika v řádce funguje stejně: z `$E = mc^2$` se stane $E = mc^2$ přímo uprostřed věty. Jak zařídit, aby vzorec i zněl správně, když se čte nahlas, se dozvíš v části Řekni hlasu, co má říkat.

— 3.6

Kód

Kód ohrad' třemi zpětnými apostrofy a za úvodní ohrazení napiš název jazyka. JustFlip! obarví klíčová slova, řetězce, komentáře, čísla a typy:

NAPÍŠEŠ

```
```swift
let answer = 6 * 7
// prints 42
print(answer)
```
```



NA KARTIČCE

ODPOVĚĎ

```
let answer = 6 * 7
// prints 42
print(answer)
```

Otočit

Rozpoznávané názvy jazyků: Swift, Python, JavaScript, TypeScript, Java, Kotlin, C, C++, C#, Objective-C, Go, Rust, Ruby, PHP, SQL, Bash, Smalltalk/Pharo, JSON a YAML. Neznámý nebo chybějící název ti pořád dá čistý blok neproporcionálním písmem — jen bez barev. Text uvnitř bloku kódu se zobrazí přesně tak, jak je napsaný; žádné značky se v něm nepoužijí.

— 3.7

Diagramy

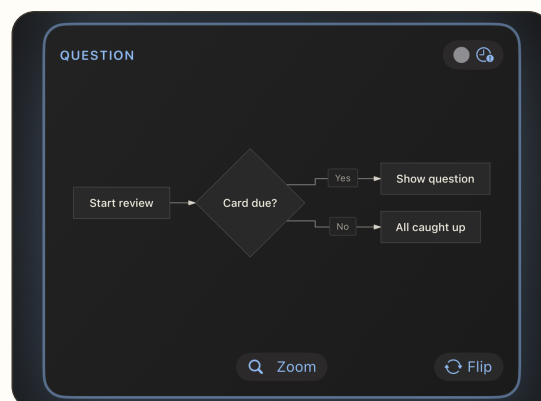
Blok kódu pojmenovaný `mermaid` se vůbec nezobrazí jako kód — JustFlip! ho nakreslí. Podporované jsou vývojové diagramy a diagramy sekvencí, stavů, tříd i vztahů mezi entitami.

NAPÍŠEŠ

```
```mermaid
graph TD
 A[Start review] --> B{Card due?}
 B -->|Yes| C[Show question]
 B -->|No| D[All caught up]
```
```



NA KARTIČCE



 TIP**Diagramy do velikosti kartičky**

Míř zhruba na osm boxů s krátkými popisky. Začni **graph TD** (shora dolů); JustFlip! může vývojový diagram otočit na bok, když se tak na kartičku vejde lépe. Kvůli detailům otevře tlačítko **Přiblížit** diagram na celou obrazovku.

— 3.8

Tabulky

Malá srovnání se nejlépe čtou jako tabulka. Nad ní nech prázdný řádek; první řádek je záhlaví a zobrazí se tučně:

NAPÍŠEŠ

```
Čas	Tvar
Přítomný	I go
Minulý	I went
Předpřítomný	I have gone
```



NA KARTIČCE

ODPOVĚĎ

| Čas | Tvar |
|--------------|-------------|
| Přítomný | I go |
| Minulý | I went |
| Předpřítomný | I have gone |

 Otočit

Buňky přijímají stejné formátování jako zbytek kartičky — tučné písmo, kód, matematiku. Chceš-li v buňce zobrazit `|`, napiš `\|`.

 POZOR**Dva sloupce, pět řádků**

Tabulka na kartičce má nejvýš **2 sloupce a 5 řádků** včetně záhlaví. Co je navíc, se vynechá a označí výpustkou. Dvojtečky pro zarovnání jako `| : --- | --- : |` jsou přijaty, ale sloupce jsou vždy zarovnané doleva. Větší tabulka obvykle znamená, že by z kartičky mělo být kartiček víc.

— 3.9

Obrázky

Každá strana kartičky unese **jeden obrázek**. Přidej ho na kartě Obrázek, nebo tlačítkem obrázku na panelu nástrojů, které do textu vloží i značku:

Který je to pták?

![attachment:0]

Značka `![attachment:0]` určuje, kde mezi textem obrázek bude. Značka, za kterou žádný obrázek není, prostě nic nezobrazí.

Obrázek má také pole **popisu**. VoiceOver ho přečte lidem, kteří obrázek nevidí, takže stojí za pár slov.

⚠ POZOR

Průhledné obrázky v tmavém režimu zmizí

Kartička vykreslí tvůj obrázek přesně tak, jak je, bez pozadí. Černé čáry na průhledném pozadí vypadají na světlé kartičce skvěle a na tmavé úplně zmizí. Diagramům, notovým zápisům a perokresbám dej před přidáním plné bílé pozadí.

Používej fotky a bitmapy (PNG, JPEG). Soubory SVG podporované nejsou. Velké fotky nemusíš předem zmenšovat: JustFlip! při uložení zmenší obrázek na 3 000 pixelů na delší straně, aby synchronizace přes iCloud zůstala rychlá na všech tvých zařízeních. Více o obrázcích, které dobře fungují, najdeš v kapitole 4.

— 3.10

Řekni hlasu, co má říkat

JustFlip! umí kteroukoli kartičku přečíst nahlas hlasem pro jazyk dané strany. Obvykle to zvládne správně. Když ne — zkratka, symbol, vzorec — můžeš mu dát **mluvenou nápovědu**: složené závorky hned za něčím řeknou hlasu, ať místo toho vysloví *tohle*.

NAPÍŠEŠ

Zapni v `[iOS]{aj ó es}`
obnovu na pozadí.



NA KARTIČCE

OTÁZKA

Zapni v iOS obnovu na pozadí.

🔄 Otočit

🔊 **Hlas řekne:** “Zapni v aj ó es obnovu na pozadí.”

Kartička pořád ukazuje iOS; hlas řekne „aj ó es“. Stejně pravidlo funguje přesně na čtyřech místech:

| Kde | Napišeš |
|--|--------------------------------------|
| Jakýkoli text, v hranatých závorkách | [C# moll]{cis moll} |
| Matematika v řádku | c^2 {cé na druhou} |
| Matematický blok — za uzavíracími $\$$ | $\$V$ se rovná S krát p krát v |
| Obrázek | ![attachment:0]{červené jablko} |

Bez nápovědy se text čte normálně, matematika se přečte ze zdrojového zápisu a obrázky mlčí.

⚠ POZOR

Závorky za čímkoli jiným se zobrazí

Nápověda funguje jen na těch čtyřech místech. Za tučným písmem, kurzívou nebo holým textem se závorky na kartičce zobrazí:

- ***F# dur***{fis dur} → kartička ukáže **F# dur**{fis dur}
- ***[F# dur]**{fis dur}* → kartička ukáže **F# dur** a hlas řekne „fis dur“

Když si nejsi jistý, použij hranaté závorky. Formátování dej *mimo* ně.

💡 TIP

Nápovědy pro to, co hlas plete

Nápovědy jsou pro křížky a béčka v hudbě, vzorce, zkratky a romanizované slabiky — věci, nad kterými převod textu na řeč klopýtá. Nemusíš opakovat to, co už je napsané. A pro celkově lepší hlasy si v nastavení systému, v části **Zpřístupnění > Čtení a mluvení > Hlasy**, stáhni vylepšený nebo prémiový hlas a pak ho v JustFlip! vyber v **Nastavení > Řeč > Hlasy**.

— 3.11

Když je kartička moc dlouhá

JustFlip! se nejdřív snaží vměstnat na kartičku všechno. Když se text nevejde, mírně se zmenší, až na 80 % normální velikosti. Když se ani pak nevejde, text se usekne za posledním celým řádkem a spodek kartičky vybledne.

Nic se ale neztratí. Tlačítko ●●● dole na kartičce otevře celý obsah dané strany v panelu. Na kartičce, jejíž diagram nebo obrázek se vejde, je na stejném místě místo toho **Přiblížit**, které obrázek otevře na celou obrazovku.

Je to záchranná síť, ne styl psaní. Kartička, kterou nepřečteš na první pohled, jsou obvykle dvě nebo tři kartičky, které se tváří jako jedna.

Kartičky, které si paměť udrží

Formátování dělá kartičku příjemnou. Tyhle návyky zařídí, aby *fungovala*:

1. **Jeden fakt na kartičku.** „Jaké jsou tři složky státní moci?“ je jedna kartička, která polovinu času selže. Tři kartičky, jedna na každou složku, uspějí každá sama za sebe.
2. **Ptej se přesně.** Otázka, na kterou jsou dvě správné odpovědi, tě nenaučí ani jednu. Přidávej kontext — nebo náповědu v doplňovačce — dokud nesedí jen jedna odpověď.
3. **Používej vlastní slova.** Přeformulování je první opakování, a to zadarmo.
4. **Přidej obrázek nebo zvuk,** kdykoli ta věc je vizuální nebo slyšitelná: pták, akord, výslovnost.
5. **Texty otázek v balíčku drž jedinečné.**

POZOR

Dvě kartičky, jedna otázka

Když importuješ soubor s balíčkem (kapitola 5), kartička, jejíž text otázky odpovídá kartičce, která už v balíčku je, tu kartičku *aktualizuje*, místo aby přidala novou. Díky tomu je opakovaný import balíčku bezpečný. Znamená to ale také, že dvě kartičky se stejným textem otázky — třeba „Pojmenuj tento tón.“ — se slíjí v jednu. Společné zadání dej raději do názvu balíčku, nebo u kartiček jen s obrázkem nech text otázky prázdný.

— 3.13

Tahák

| Napišeš | Dostaneš |
|--|---|
| **tučně** · *kurzívou* | tučně · <i>kurzívou</i> |
| <code>`kód`</code> | úryvek neproporcionálním písmem |
| <code>*</code> | doslovnou <code>*</code> |
| <code>[popisek](https://...)</code> | odkaz (<code>https</code> , <code>mailto</code> , <code>tel</code>) |
| <code>{{c1::odpověď}}</code> | mezeru, odkrytou po otočení |
| <code>{{c1::odpověď::nápověda}}</code> | mezeru s nápovědou |
| <code>::: hero ... :::</code> | velmi velký obsah na střed |
| <code>::: center ... :::</code> | obsah na střed |
| <code>\$x^2\$</code> | matematiku v řádku |
| <code>\$\$... \$\$</code> | vycentrovaný matematický blok |
| <code>```swift ... ```</code> | zvýrazněný kód |
| <code>```mermaid ... ```</code> | diagram |
| <code> A B + --- --- </code> | tabulku, max. 2 × 5 |
| <code>![attachment:0]</code> | obrázek strany, sem |
| <code>[zobrazeno]{vysloveno}</code> | nahlas řekne něco jiného |
| <code>\$x^2\${x na druhou}</code> | vyslovený vzorec |
| <code>![attachment:0]{červené jablko}</code> | vyslovený obrázek |

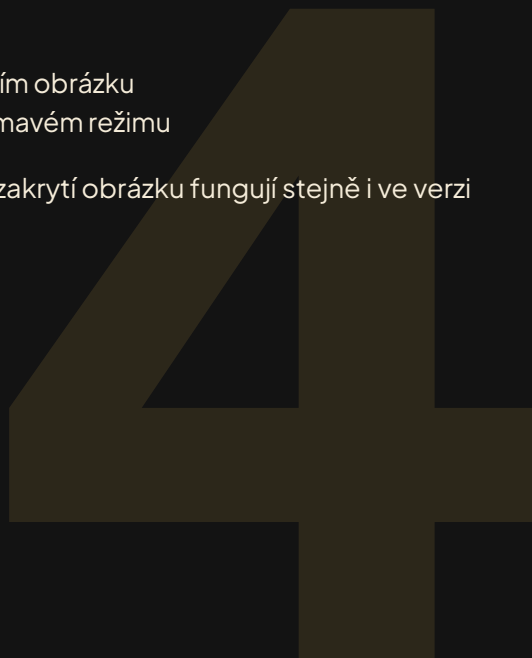
Obrázky, zvuk a zakrývání

Některé věci se snáz pamatují, než popisují: pták, akord, kůstka v ruce, výslovnost slova. JustFlip! umí na kartičce ukázat obrázek, přehrát zvuk a — se zakrytím obrázku — schovat části diagramu, abys se mohl vyzkoušet z každého popisku na něm.

— V TÉTO KAPITOLE

- Přidávej obrázky z Fotek nebo ze schránky a rozhoduj, kde budou
- Zjisti, kterou kartu editor ukládá, aby se nic neztratilo
- Popisuj obrázky pro VoiceOver a uváděj jejich autory
- Dej na kartičku zvuk a přehrávej víc stop z Anki
- Proměň jeden popsáný diagram v sadu kartiček se zakrytím obrázku
- Připrav obrázky, které zůstanou ostré, malé a viditelné v tmavém režimu

Nic v této kapitole nevyžaduje JustFlip! Pro. Obrázky, zvuk i zakrytí obrázku fungují stejně i ve verzi zdarma.



 4.1

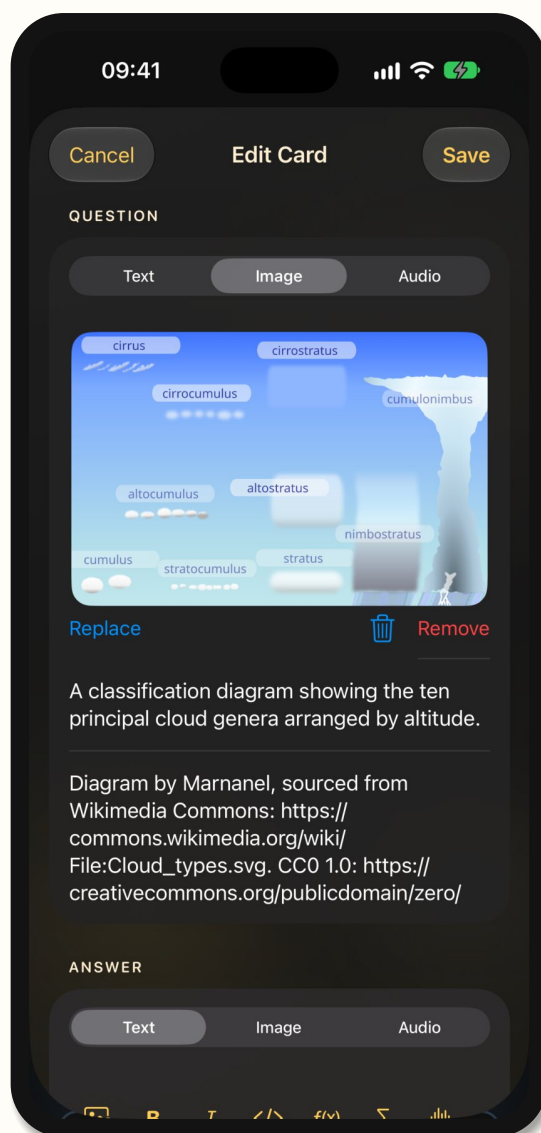
Přidání obrázku

Každá strana kartičky má vlastní obrázek. Přidat ho můžeš třemi způsoby a liší se tím, kde obrázek skončí.

Do textu. Na kartě **Text** klepni na tlačítko obrázku úplně vlevo na panelu formátování (**Vložit obrázek**) a vyber fotku. JustFlip! vloží na místo kurzoru značku ! [attachment:0] a obrázek se na kartičce objeví přesně tam, mezi okolními slovy.

Jako celou stranu. Přepni na kartu **Obrázek** a klepni na **Vybrat obrázek**. Bez textu obrázek vyplní celou stranu, vycentrováný a zmenšený tak, aby se vešel. To je správná volba pro kartičky typu „Co je to?“, vlajka, list, rentgenový snímek.

Ze schránky. Zkopíruj obrázek odkudkoli a vlož ho do textového pole. JustFlip! uloží samotný obrázek, ne odkaz na místo, odkud pochází, a značku vloží za tebe.



Karta Obrázek v editoru kartičky s vybranou fotkou a pod ní poli pro popis a licenci.

Strana unese jeden obrázek. Když vybereš jiný, nahradí ten původní; chceš-li obrázek odstranit, otevři kartu **Obrázek** a klepni na **Odebrat**.

💡 TIP

Na Macu

Tlačítko obrázku otevře tvou knihovnu Fotek. Obrázek, který je jinde — stažený soubor, snímek obrazovky, sken — nejdřív přidej do Fotek a pak ho vyber v editoru kartičky.

💡 TIP

Fotka pro kartičku

Nejdřív vyfoť snímek aplikací Fotoaparát a pak ho v editoru kartičky vyber z Fotek.

Kde obrázek bude

Obrázek může skončit na jednom ze tří míst. JustFlip! rozhoduje podle toho, co je na straně, ne podle nastavení:

| Na straně | Kam obrázek přijde |
|--|--------------------------------|
| Obrázek a žádný text | Vyplní stranu, vycentrováný |
| Text se značkou <code>![attachment:0]</code> | Do textu, na místo značky |
| Text bez značky | Pod text, jako samostatný blok |

Třetí případ dostaneš u balíčků, které importuješ (kapitola 5), a u mnoha kurátorovaných balíčků: soubor obrázků uvádí, ale text žádnou značku nemá. Takový obrázek zůstane na místě, když text upravíš, a odstraníš ho na kartě **Obrázek**.

Když je značka v tvém textu a smažeš ji, obrázek při uložení zmizí s ní.

i DOBRÉ VĚDĚT

Víc obrázků na jedné straně

Strana, kterou si vytvoříš sám, unese jeden obrázek. Kartičky importované z Anki jich mohou nést víc, každý s vlastní číslovanou značkou — `![attachment:0]`, `![attachment:1]` a tak dál. Smaž jednu značku a zmizí jen ten jeden obrázek; ostatní zůstanou.

Velký obrázek na kartičce má tlačítko **Přiblížit**. Otevře obrázek na celou obrazovku, kde si ho můžeš roztažením prstů nebo dvojitým klepnutím prohlédnout zblízka.

— 4.2

Uloží se karta, která je zrovna vidět

Karty **Text**, **Obrázek** a **Audio** vypadají jako tři šuplíky jedné strany. Ve skutečnosti jsou to spíš tři *druhy* strany a **Uložit** uloží tu, jejíž karta je zrovna vidět:

| Uloženo na kartě | Co si strana ponechá |
|------------------|--|
| Text | Text; obrázek, pokud je v textu nebo pod ním; zvuk, který kartička už měla |
| Obrázek | Obrázek; zvuk, který kartička už měla. Text se zahodí |
| Audio | Zvuk a jazyk strany. Text i obrázek se zahodí |

⚠ POZOR**Před uložením se přepni zpátky na Text**

Měníš zvuk nebo obrázek kartičky, která má i text? Změnu udělej na kartě **Audio** nebo **Obrázek**, pak se přepni zpátky na **Text** a klepni na **Uložit** tam. Když uložíš na jiné kartě, strana přijde o text.

Z toho pravidla plynou jednoduché recepty na smíšené kartičky:

- **Text a obrázek:** zůstaň na kartě **Text** a obrázek přidej tlačítkem obrázku na panelu nástrojů.
- **Obrázek a zvuk:** vyber zvuk na kartě **Audio** a ulož. Pak kartičku uprav, vyber obrázek na kartě **Obrázek** a ulož znovu.
- **Text a zvuk:** vyber zvuk na kartě **Audio** a ulož. Pak kartičku uprav, napiš text na kartě **Text** a ulož.

Dvoukrokové recepty jsou potřeba proto, že zvuk vybraný na nové kartičce se uloží jen z karty **Audio**. Jakmile kartička zvuk má, ostatní karty si ho ponechají.

— 4.3

Popis a autorství obrázků

Když má strana obrázek, objeví se pod ním dvě pole: **Popis obrázku** a **Licence obrázku**. Obě jsou nepovinná a obě stojí za pár vteřin.

Popis

VoiceOver místo obrázku přečte popis. Bez něj řekne jen „Obrázek“, což tomu, kdo kartičku nevidí, nic neřekne.

Popiš, co obrázek *ukazuje*, ne co *znamená*. Na kartičce s otázkou „Který je to pták?“ napiš „Malý hnědý pták s červenou hrudí na sloupku plotu“ — ne „Červenka“, to by prozradilo odpověď.

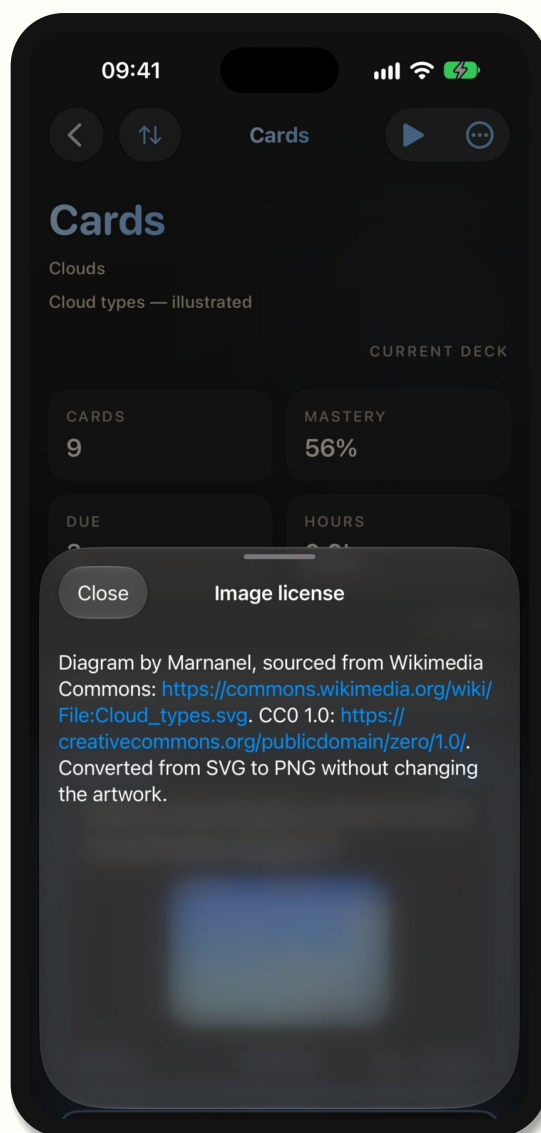
i DOBRÉ VĚDĚT**Popis a mluvená nápověda jsou dvě různé věci**

Popis je pro VoiceOver. Mluvená nápověda z kapitoly 3, `![attachment:0]{červené jablko}`, je to, co řekne tlačítko reproduktoru a funkce Mluvit karty. Obrázek bez nápovědy při čtení kartičky nahlas mlčí, ať je v popisu cokoli.

Licence

Používáš cizí fotku nebo kresbu? Do pole **Licence obrázku** uveď autora a licenci — například „Foto: Jana Nováková, CC BY 4.0“. Odkazy zapsané jako `[popisek](https://...)` v tomto poli fungují.

Na kartičce se v zápatí objeví malé tlačítko ⓘ. Klepnutím otevřeš panel s celým textem, takže uvedení autora je k dispozici každému, kdo o něj stojí, a kartička přitom zůstane přehledná.



Kartička s fotkou a tlačítkem licence ⓘ v zápatí; nad ní otevřený panel Licence obrázku.

Licence mohou nést i kurátorované balíčky a balíčky vytvořené AI, a to v polích `q_image_license` a `a_image_license` (kapitola 5).

— 4.4

Velikost, formáty a synchronizace

Obrázek kartičky cestuje s kartičkou. Je uložený ve tvé knihovně a přes iCloud se synchronizuje do všech zařízení, takže obrázek přidáný na Macu máš za chvíli i na iPhone.

To pohodlí má svou cenu: každý megabajt se synchronizuje do každého zařízení. JustFlip! drží obrázky na uzdě sám. Při uložení zmenší obrázek, který má na delší straně víc než 3 000 pixelů, na 3 000; neprůhlednou fotku uloží jako JPEG a obrázek s průhledností si ji ponechá. Menší obrázky se uloží přesně tak, jak jsou.

Zvukové soubory se ukládají přesně tak, jak je vybereš. Třiminutová nahrávka snadno váží víc než sto textových kartiček, takže klipy zkracuj na tu část, kterou potřebuješ.

| | Funguje | Nefunguje |
|---------|--|------------------------------|
| Obrázky | Cokoli, co ukáže tvoje knihovna Fotek; PNG, JPEG, GIF a WebP z importů | SVG a jiné vektorové formáty |
| Zvuk | Soubory, které systém rozpozná jako audio, třeba .mp3 , .m4a a .wav | Video |

⚠ POZOR**Žádné SVG**

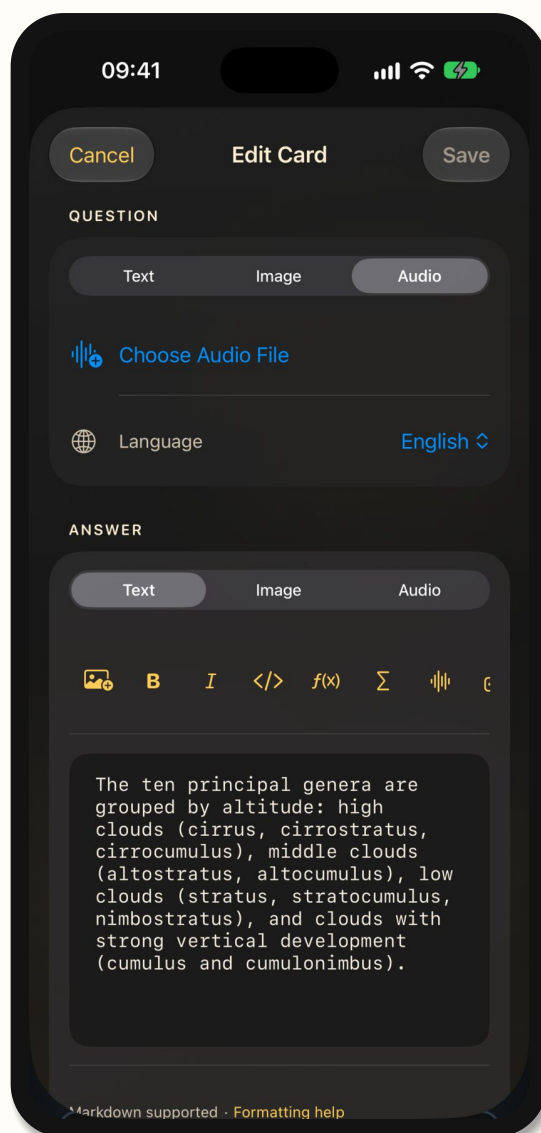
Vektorové kresby (**.svg**) na kartičce zobrazit nejde. Kresbu nejdřív exportuj jako PNG — zhruba 2 000 pixelů na šířku, s bílým pozadím (viz Obrázky, které fungují).

— 4.5

Zvuk na kartičce

Otevři kartu **Audio** a klepnutím na **Vybrat zvukový soubor** vyber soubor z aplikace Soubory. Karta pak ukáže název a velikost souboru, tlačítko koše k jeho odstranění a **Vyměnit audio**. Pod nimi je **Jazyk** dané strany.

JustFlip! nenahrává z mikrofону. Nahraj si zvuk v Diktafonu, sdílej nahrávku do Souborů a vyber ji odtamtud.



Karta Audio s vybraným zvukovým souborem: jeho název, velikost, tlačítko koše a Vyměnit audio.

Jak se přehrává

Nic se nepřehraje samo. Co uvidíš, záleží na straně:

- **Strana, která je jen zvukem**, ukáže uprostřed kartičky jedno velké tlačítko přehrávání.
- **Strana, která má i text nebo obrázek**, má v zápatí malé tlačítko **Audio** vedle tlačítka reproduktoru. Během přehrávání na něm stojí **Přehrávám**.

Spuštění zvuku zastaví hlas, pokud zrovna čte kartičku, a naopak.

Víc stop

Poznámky z Anki někdy nesou na jedné straně víc zvuků — slovo, pak ukázkovou větu. JustFlip! si je ponechá všechny, v původním pořadí. Tlačítko v zápatí pak zní **Audio (2)**, **Audio (3)** a tak dál a otevře nabídku s položkou pro každou stopu.

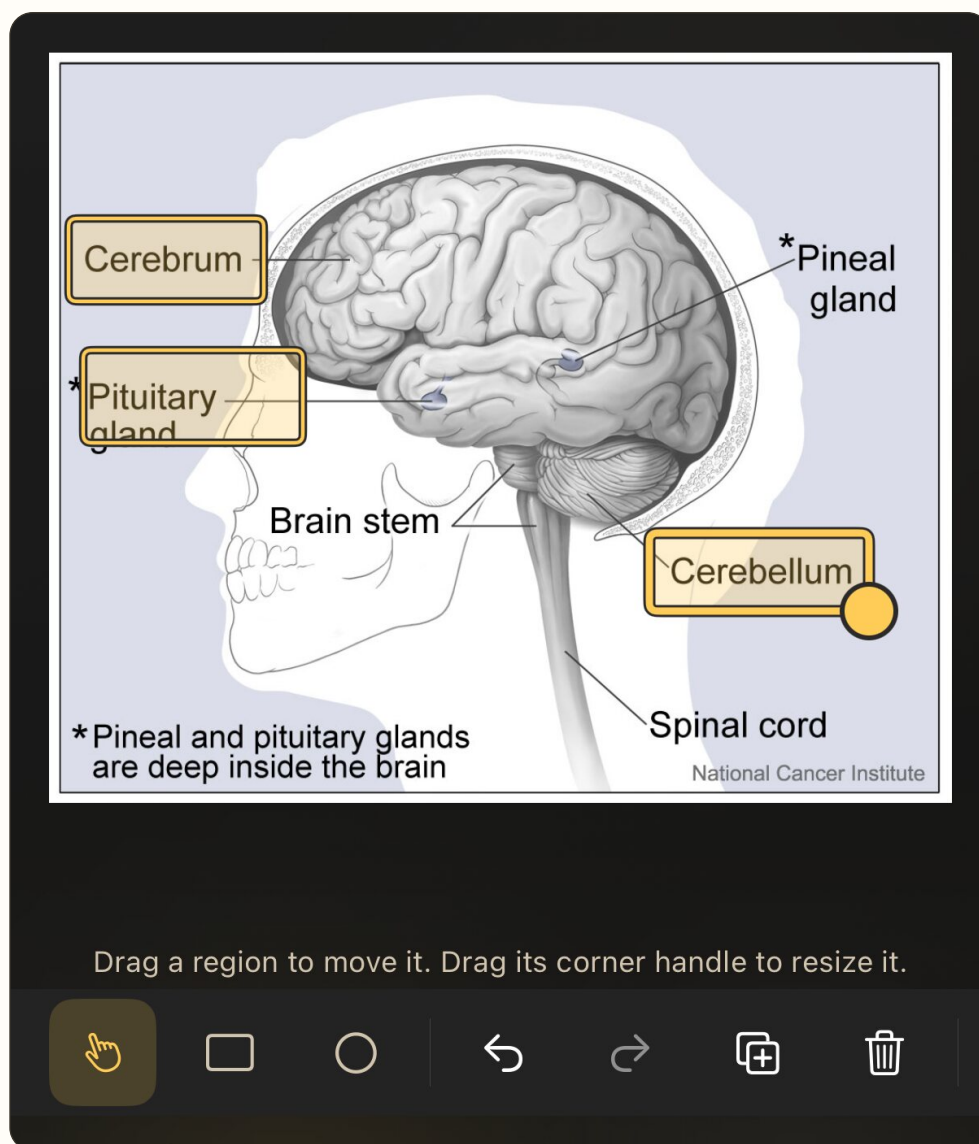
⚠ POZOR**Výměna jedné stopy vymění všechny**

Editor ukazuje jen první stopu. **Vyměnit audio** nebo tlačítko koše působí na všechny stopy dané strany. Pokud si chceš další stopy ponechat, kartu **Audio** nech být.

— 4.6

Zakrytí obrázku

Zakrytí obrázku (image occlusion) udělá z jednoho obrázku mnoho kartiček. Části diagramu zakryješ tvary; z každé zakryté části se stane vlastní kartička s otázkou „Co je tady pod tím?“. Je to nejrychlejší způsob, jak se naučit mapu, anatomický atlas, schéma obvodu, prstoklad — cokoli, co je obrázkem plným popisků.



Editor zakrytí: anatomický diagram s obdélníky přes popisky a nad ním řada nástrojů.

Vytvoření kartiček se zakrytím

1. Otevři balíček, klepni na tlačítko **Další akce (•••)** a zvol **Přidat kartičky se zakrytím obrázku**.
2. Klepni na **Vybrat obrázek** a vyber obrázek.
3. Tažením přes obrázek zakryj oblast. Zopakuj to pro každý popisek, který se chceš naučit.
4. Vyber režim, přidej nepovinný text a klepni na **Uložit N karet**.

Nástroje nad obrázkem:

| Nástroj | Co dělá |
|-------------------|--|
| Obdélník / Elipsa | Tažením nakreslí novou oblast |
| Vybrat | Oblast přesuneš tažením; velikost změníš rohovým úchytem |
| Zpět / Znovu | Krok zpět a vpřed v úpravách |
| Duplikovat oblast | Zkopíruje vybranou oblast |
| Smazat oblast | Odstraní vybranou oblast |
| Změnit obrázek | Vymění obrázek pod oblastmi |

Dva režimy

V části **Režim** volíš, kolik z obrázku bude skryto, zatímco se kartička ptá. Tak či tak se z každé oblasti stane vlastní kartička.

| Režim | Během otázky | Nejlepší pro |
|--------------------------|--|---|
| Skrýt jednu, hádat jednu | Zakrytá je jen zkoušená oblast; všechny ostatní popisky vidíš | Učení, kde co je, se sousedy jako vodítkem |
| Skrýt vše, hádat jednu | Zakryté jsou všechny oblasti; zkoušená má výraznější okraj a otazník | Poctivé zkoušení bez nápovědy ostatních popisků |

Začni režimem **Skrýt jednu, hádat jednu**. Až ti obrázek přijde snadný, je druhá sada kartiček v režimu **Skrýt vše, hádat jednu** dobrou zkouškou.

Text kolem obrázku

Pod režimem jsou tři nepovinná pole:

- **Nadpis (nepovinné)** — zobrazí se nad obrázkem na každé kartičce. Sem patří otázka: „Pojmenuj kost.“
- **Poznámky k celému obrázku (nepovinné)** — zobrazí se pod obrázkem, jakmile se odkryje odpověď. Hodí se na mnemotechnickou pomůcku nebo detail.
- **Komentáře (nepovinné)** — poznámka pro tebe. Uloží se s kartičkami, ale během opakování se nezobrazuje.

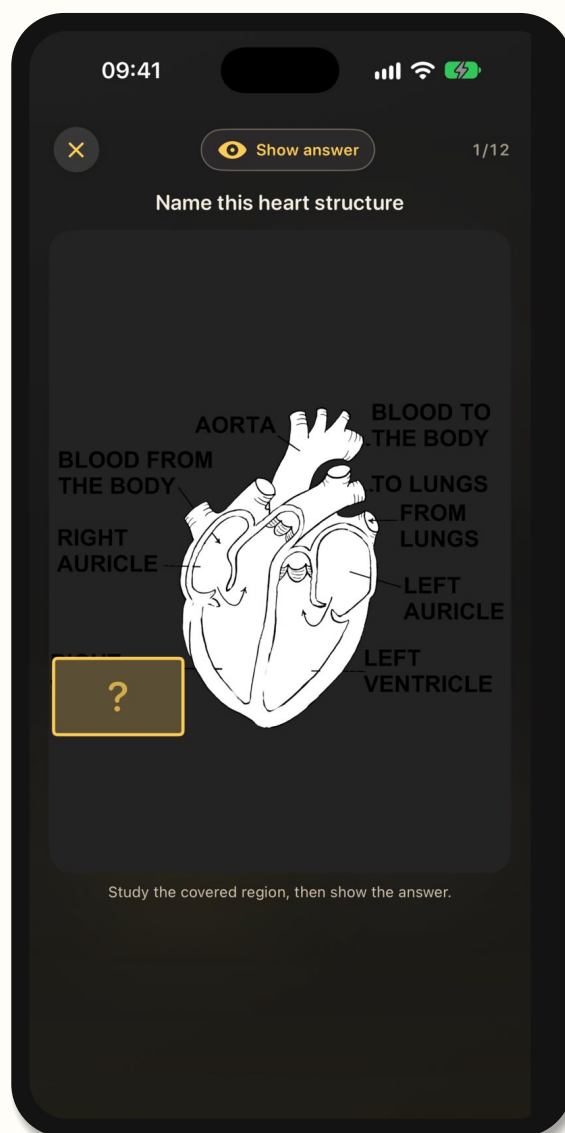
Pak je tu **Popis obrázku**. Jak říká editor, VoiceOver ho přečte místo obrázku, takže popiš diagram, aniž bys prozradil jakoukoli odpověď: raději „Pohled zepředu na lidskou kostru“ než seznam kostí.

⚠ POZOR**Zakrytí skryje obrázek, ne text v něm**

Oblast zakryje přesně plochu, kterou jsi nakreslil. Když popis vyčuhuje z obdélníku, odpověď je vidět. Kresli velkoryse — okraj kolem každého popisku nic nestojí.

Opakování kartičky se zakrytím

Kartička se zakrytím se neotáčí. Obrázek zůstane na místě; klepni nahoře na **Zobrazit odpověď** — nebo na klávesnici stiskni mezerník — a zakrytá oblast se otevře a orámuje, zatímco zbytek zůstane, jak byl. Pak ji ohodnoť jako kteroukoli jinou kartičku. Detailní diagram si přiblížíš roztažením prstů.



Kartička se zakrytím během opakování, před a po **Zobrazit odpověď**.

Kartičky se zakrytím jsou součástí běžného opakování na iPhoneu, iPadu i Macu. Apple Watch je vynechají a řeknou ti, kolik kartiček čeká na iPhone.

Úprava kartičky se zakrytím

Uprav kteroukoli kartičku ze sady — podrž na ní prst (nebo na Macu klikni pravým tlačítkem) a zvol **Upravit kartu** — a JustFlip! otevře editor oblastí, ne textový editor. Tam můžeš oblasti přesouvat, přidávat nebo mazat a měnit režim, text, nebo dokonce obrázek.

Oblasti, které ponecháš, si ponechají i historii opakování. Z oblasti, kterou přidáš, se stane nová kartička; oblast, kterou smažeš, vezme svou kartičku s sebou.

i DOBRÉ VĚDĚT

Zakrytí z Anki a ze souborů

Vlastní poznámky Anki se zakrytím obrázku i starší doplněk Image Occlusion Enhanced dorazí při importu balíčku jako nativní kartičky JustFlip! se zakrytím (kapitola 5). Kartičky se zakrytím mohou obsahovat i soubory balíčků vytvořené skillem pro programovací agenty.

— 4.7

Obrázky, které fungují

Kartička vykreslí tvůj obrázek přesně tak, jak je. Není za ním žádná podložka, žádný rámeček ani automatická úprava kontrastu. Díky tomu fotky vypadají přirozeně — a vyplatí se osvojit si pár návyků.

⚠ POZOR

Průhledná perokresba v tmavém režimu zmizí

PNG s černými čarami na průhledném pozadí vypadá ve světlém režimu skvěle. V tmavém režimu je kartička za ním téměř černá a kresba zmizí — čáry, popisky, noty v osnově, všechno. Než přidáš diagram, obrázek vzorce nebo naskenovaný náčrt, dej mu plné bílé nebo světlé pozadí. Většina editorů obrázků tomu říká *sloučit* (flatten); export do JPEG to udělá také. Než jich vyrobíš dalších padesát, zkontroluj kartičku jednou v tmavém režimu.

Pár dalších osvědčených pravidel:

1. **Používej rastrové obrázky.** PNG pro diagramy, text a perokresby; JPEG pro fotky. Žádné SVG.
2. **Zhruba 2 000 pixelů na delší straně bohatě stačí.** JustFlip! nikdy nekreslí obrázek na kartičce větší než asi 2 200 pixelů a cokoli nad 3 000 při uložení zmenší. Vyšší rozlišení jen prodlužuje synchronizaci.
3. **Ořezávej nekompromisně.** Kartička je malá. Odřízni všechno, na co se neptáš — obrázek se tím zadarmo zvětší.
4. **Text v obrázku drž velký.** Popisky, které jsou čitelné na obrazovce notebooku, bývají na kartičce v iPhone rozmazané. Přiblížení pomůže, ale kartička, kterou musíš přibližovat, se opakuje pomaleji.
5. **Jedna myšlenka na obrázek.** Diagram s dvaceti popisky je jedna špatná kartička a dvacet dobrých kartiček se zakrytím.

— 4.8

Rychlý přehled

| Úkol | Kde |
|------------------------------|--|
| Obrázek uvnitř textu | Karta Text → tlačítko obrázku na panelu nástrojů |
| Obrázek jako celá strana | Karta Obrázek → Vybrat obrázek |
| Obrázek ze schránky | Vlož do textového pole (⌘V na Macu) |
| Odstranění obrázku | Karta Obrázek → Odebrat |
| Popis pro VoiceOver | Popis obrázku, pod obrázkem |
| Uvedení autora | Licence obrázku → tlačítko ⓘ na kartičce |
| Přidání zvuku | Karta Audio → Vybrat zvukový soubor |
| Výměna nebo odstranění zvuku | Karta Audio → Vyměnit audio nebo tlačítko koše |
| Nové kartičky se zakrytím | Balíček → Další akce → Přidat kartičky se zakrytím obrázku |
| Úprava oblastí zakrytí | Uprav kteroukoli kartičku ze sady |
| Odkrytí kartičky se zakrytím | Zobrazit odpověď, nebo mezerník |

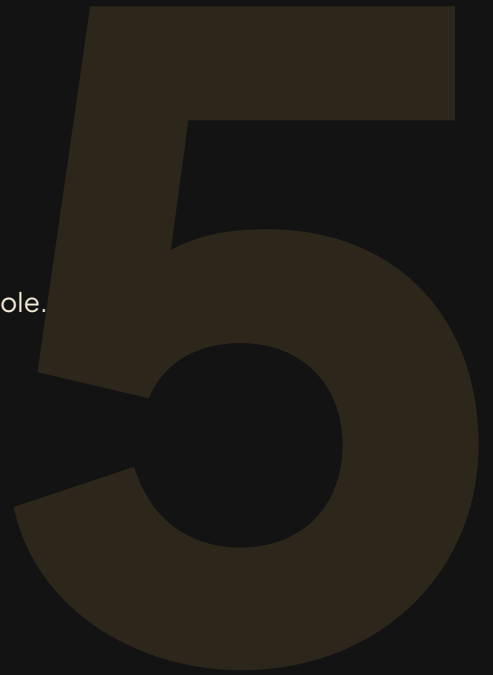
Jak dostat balíčky dovnitř

Každou kartičku nemusíš psát sám. JustFlip! umí načíst balíčky z Anki, tabulky a soubory balíčků napsané umělou inteligencí a umí také vydat celý zájem jako jediný archiv. Tato kapitola ukazuje, kudy který druh souboru vstupuje, co se přenese — a těch pár pravidel, která rozhodují, jestli import kartičky přidá, nebo aktualizuje ty, které už máš.

— V TÉTO KAPITOLE

- Najdi import na iPhonu, iPadu a Macu
- Přenes balíček z Anki a přečti si zprávu o importu
- Udělej z tabulky balíček
- Importuj balíčky vytvořené AI nebo z kurátorované knihovny
- Věz, co udělá opakovaný import, ještě než ho uděláš
- Exportuj zájem, abys ho uschoval nebo sdílel

Import je součástí verze zdarma, stejně jako všechno v této kapitole.



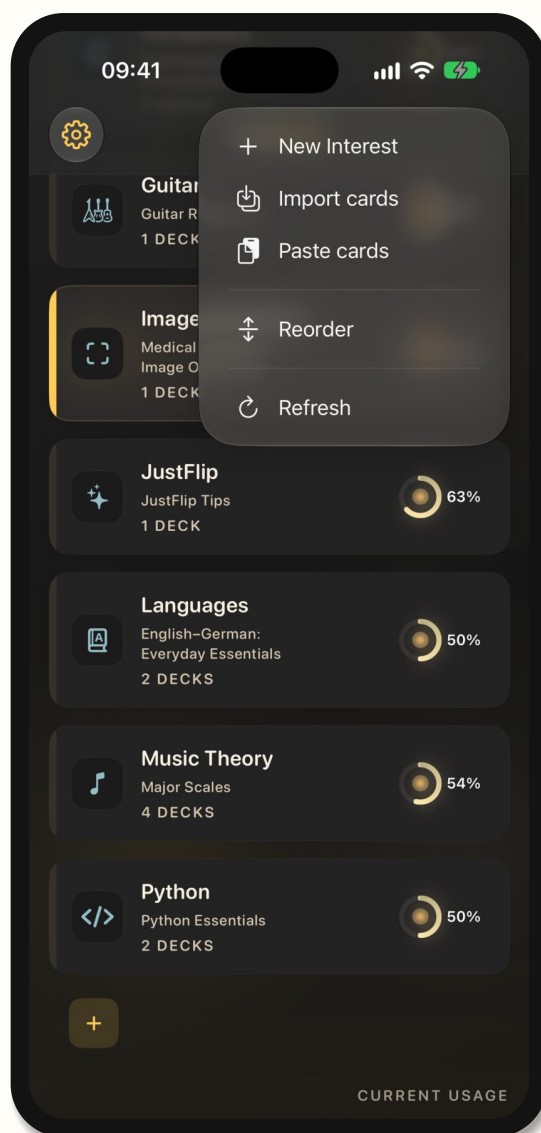
— 5.1

Kde je import

Každý import začíná na obrazovce **Zájmy**. JustFlip! pozná soubor podle názvu a obsahu, takže stejné vstupní body berou všechny formáty.

| Na | Jak |
|--------------|---|
| iPhone, iPad | Nabídka Přidat nebo importovat (tlačítko přihrádky) → Importovat kartičky |
| iPhone, iPad | V Souborech, Mailu nebo Safari: sdílej soubor, nebo ho otevři v JustFlip! |
| iPad, Mac | Přetáhni soubory na seznam zájmů — ukáže se Přetáhněte pro import |
| Mac | Soubor › Import Cards... (↑ ⌘I) nebo Soubor › Import Interest Archive... |
| Kdekoli | Podrž prst na zájmu → Importovat kartičky: soubor CSV nebo Anki rovnou do toho zájmu |
| Kdekoli | Přidat nebo importovat → Vložit kartičky: kartičky, které jsi zkopíroval (viz Vložit kartičky) |

Hlavní import přijme víc souborů najednou i celé složky: importuje se každý podporovaný soubor uvnitř.



Nabídka Přidat nebo importovat na obrazovce Zájmy s položkami Importovat kartičky a Vložit kartičky.

Co se ze kterého souboru stane

| Soubor | Co to je | Kam dorazí |
|---|---|--|
| <code>.apkg</code> , <code>.colpkg</code> | Balíček nebo kolekce z Anki | Do zájmu, který vybereš; jeden balíček na každý balíček Anki |
| <code>.csv</code> | Tabulka, jedna kartička na řádek | Do zájmu, který vybereš; vždy jako nový balíček |
| <code>.flashcards</code> | Soubor balíčku, jen text — od AI nebo kurátorovaný | Do zájmu uvedeného v souboru |
| <code>.flashcards.zip</code> | Soubor balíčku s obrázky a zvukem, nebo exportovaný zájem | Do zájmu uvedeného v souboru |

U souborů Anki a CSV se JustFlip! nejdřív zeptá, kam kartičky dát. Panel **Importovat kartičky** má

nabídku **Zájem** — včetně **Nový zájem...** — a u tabulky také **Název balíčku**. Klepni na **Pokračovat**.

Když import vytváří nový zájem, panel nabídne i **Zahrnout do vyhledávání v zařízení**, což rozhoduje, jestli se jeho kartičky mohou objevit ve Spotlightu (kapitola 8).

— 5.2

Balíčky z Anki

JustFlip! importuje balíčky Anki (**.apkg**) i balíčky kolekcí (**.colpkg**), ze starých i současných verzí Anki. V Anki použij **File > Export**, zvol **Anki Deck Package** a zahrň média. Pak soubor importuj, jak je popsáno výše.

Pokud chceš přenést i svůj pokrok, zaškrtni při exportu také *Include scheduling information* (zahrnout informace o plánování).

Slib je jednoduchý: **učební obsah se přenes, vzhled z Anki ne**. Tvá slova, obrázky, zvuky, vzorce a štítky dorazí. Přenést se může i tvůj pokrok v opakování. Styly a skripty z Anki zůstanou za tebou.

Co se přenes

- **Každá kartička.** Z každé kartičky Anki se stane kartička JustFlip!. Fungují typy poznámek přední/zadní strana, obrácená i volitelně obrácená.
- **Poznámky cloze, rozdělené.** Poznámka s `{{c1:...}}`, `{{c2:...}}` a `{{c3:...}}` vytvoří tři kartičky JustFlip!, jednu pro každé číslo, přesně jako v Anki. Každá kartička skryje své číslo a ostatní ukáže doplněné. Nápověď jako `{{c1::Paříž::hlavní město}}` zůstane.
- **Obrázky**, v textu, v pořadí, v jakém se objevují. Alternativní text obrázku z Anki se stane tím, co o něm řekne hlas.
- **Zvuk.** Každé `[sound:...]` na straně zůstane, v pořadí (kapitola 4).
- **Zakrytí obrázku**, z vlastního nástroje Anki i ze staršího doplňku Image Occlusion Enhanced. Z obojího se stanou nativní kartičky se zakrytím.
- **Formátování:** tučné písmo, kurzíva, seznamy, odkazy, malé tabulky, matematika a dolní i horní indexy.
- **Štítky.**
- **Struktura balíčků, zploštělá.** JustFlip! nemá podbalíčky, takže z `Jazyky::Španělština::Slovesa` se stane jeden balíček **Jazyky / Španělština / Slovesa**.
- **Tvůj pokrok v opakování**, pokud export obsahuje informace o plánování. Každá procvičená kartička si ponechá interval, snadnost, datum dalšího opakování a počet chyb a její záznam opakování se přenes jako historie. Balíček, který opakuješ léta, tak pokračuje tam, kde skončil. Pozastavené kartičky dorazí jako vyřazené. Pokud chceš, aby všechny kartičky začaly jako nové, vypni na panelu importu **Zachovat pokrok z Anki**.

Co zůstane v Anki

- **Parametry FSRS z Anki.** Pokud v Anki používáš FSRS, jeho parametry ani paměťový stav kartiček se neimportují. Kartička si ponechá interval, datum opakování a záznam opakování a dostane výchozí snadnost.
- **Pokrok ze sdílených balíčků.** Stažený balíček bez vlastního procvičování nemá žádnou historii, takže jeho kartičky začnou jako nové.

- **Styly.** Vlastní CSS, písma a barvy se zjednoduší.
- **Kód.** JavaScript a doplňky se nikdy nespustí a neuchovají.
- **Cokoli online.** Vzdálené obrázky, vložené stránky a iframy se nestahují.
- **Video.**
- **Příznaky.** Příznaky kartiček z Anki se nepřenášejí.
- **Opakovaná otázka.** Anki ukazuje otázku znovu na straně s odpovědí; JustFlip! kartičku otočí na místě, takže se tato kopie zahodí. Výjimkou jsou kartičky cloze, protože tam opakovaná věta je odpovědí.

⚠ POZOR**Poznámka cloze z Anki je víc kartiček**

Balíček, který má v Anki 300 poznámek, může dorazit jako 700 kartiček. Nejde o duplicity: každé číslo cloze je kartička, v Anki i v JustFlip!. Počet na panelu importu je počet kartiček.

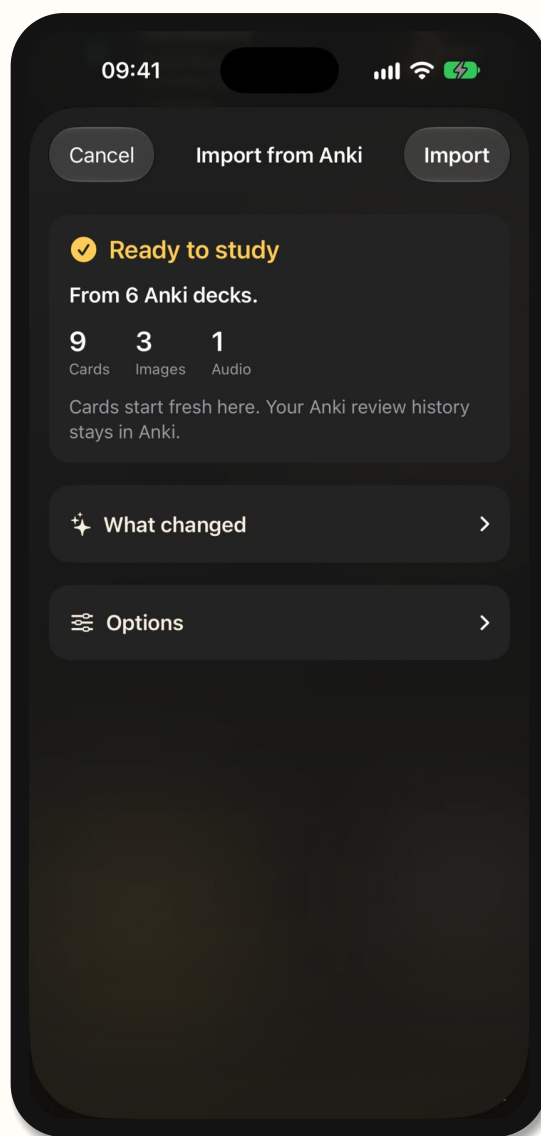
⚠ POZOR**Importované kartičky nemají jazyk**

Anki neukládá, v jakém jazyce pole je, takže každá importovaná kartička začíná s **Jazyk** nastaveným na **Žádné** — a strana bez jazyka se nikdy nepřečte nahlas (kapitola 3). Pokud chceš importovaný balíček poslouchat, nastav jeho kartičkám jazyk.

Panel importu

Import jednoho souboru Anki z nabídky **Přidat nebo importovat**, ze Souborů nebo přetažením otevře **Import z Anki**. Nejdřív balíček načte — **Kontroluji balíček...**, **Rozbaluji...**, **Načítám kartičky...** — a pak ukáže **Připraveno k učení**: kolik našel balíčků Anki, **Kartičky**, **Obrázky** a **Audio**.

Pokud balíček obsahuje kartičky, které už máš procvičené, panel ukáže i přepínač **Zachovat pokrok z Anki**, ve výchozím stavu zapnutý. Se zapnutým přepínačem si tyto kartičky ponechají plán a historii opakování z Anki. Když ho vypneš, všechny kartičky začnou od začátku.



Panel Import z Anki: souhrn, Co se změnilo a Možnosti.

Pod **Co se změnilo** je zpráva o importu: jedna srozumitelná věta ke každé věci, kterou stojí za to vědět, než import potvrdíš. Například:

- 240 kartiček si ponechá plán a historii opakování z Anki. (U sdíleného balíčku nebo s vypnutým **Zachovat pokrok z Anki**: Kartičky tu začínají od začátku. Historie opakování zůstává v Anki.)
- Odpovědi už neopakují otázku — JustFlip ji při otočení nechává na obrazovce.
- 12 obrázků se nepodařilo přetáhnout a byly vynechány.
- 3 kartičky neměly na straně s otázkou nic a byly přeskočeny.
- 2 pole pocházela z doplňků Anki a byla vynechána.

Do tvých kartiček se nic nezapisuje. Chybějící obrázek prostě chybí a zpráva je jediné místo, které to říká.

Pod **Možnosti** jsou **Balíčky**, které import vytvoří, a jedna volba — **Když tyto kartičky už máte**:

| Možnost | Kartičky, které jsi z tohoto balíčku už importoval |
|------------------------------------|--|
| Přidat novou kopii | Zůstanou beze změny; celý balíček se přidá znovu, jako nové balíčky. Výchozí volba |
| Přeskočit ty, které už mám | Zůstanou, jak jsou; přidají se jen nové kartičky |
| Aktualizovat a zachovat můj pokrok | Jejich text, obrázky a štítky se obnoví ze souboru; tvůj plán zůstane nedotčen |

JustFlip! si pamatuje, ze které poznámky a kartičky Anki každá importovaná kartička pochází, takže párování funguje, i když otázku v JustFlip! upraviš. Klepnutím na **Importovat** kartičky přidáš.

TIP

Aktualizace balíčku, který se pořád učíš v Anki

Pracuj dál v Anki, znovu exportuj a importuj s volbou **Aktualizovat a zachovat můj pokrok**. Opravy se přenesou, nové poznámky se přidají a tvůj plán v JustFlip! zůstane tvůj.

POZOR

Rychlý import volbu přeskočí

Dvě cesty pro Anki importují rovnou, bez panelu a vždy jako novou kopii: **Importovat kartičky** z nabídky samotného zájmu a víc souborů Anki vybraných najednou. Chceš-li kartičky, které už máš, přeskočit nebo aktualizovat, importuj soubory po jednom z nabídky **Přidat nebo importovat**.

— 5.3

Tabulky (CSV)

Soubor CSV je nejjednodušší způsob, jak dostat seznam do JustFlip!: slovíčka, glosář, export z jiné aplikace. Každý řádek je jedna kartička; jeden sloupec je otázka, další odpověď.

```

Otázka,Odpověď
el perro,pes
el gato,kočka
"la casa, el hogar",domov

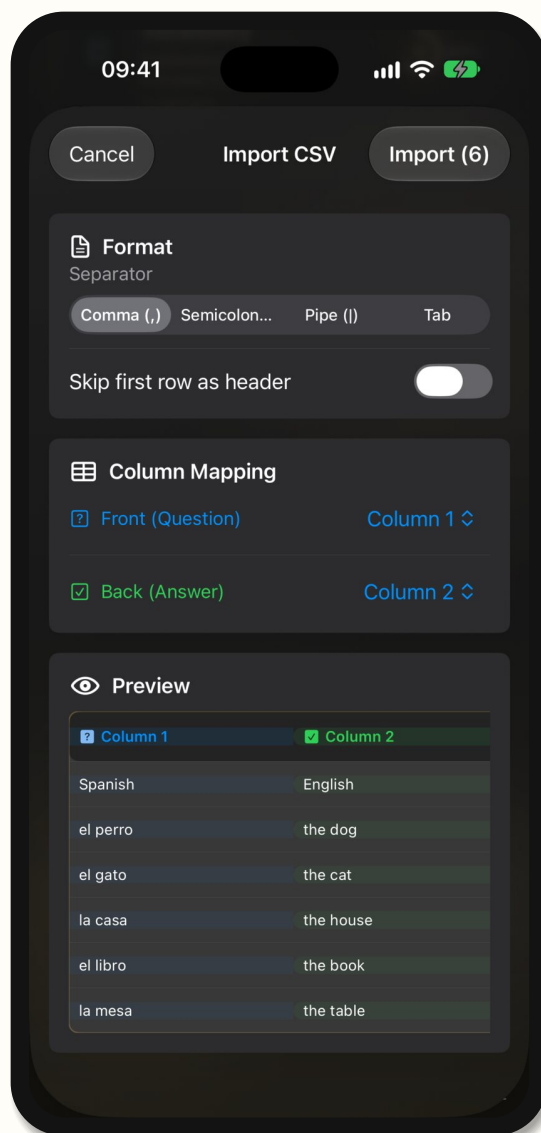
```

Po **Pokračovat** ukáže **Import CSV** živý náhled:

- **Oddělovač** — čárka, středník, svislítko nebo tabulátor. JustFlip! ho odhadne z prvních řádků; změň ho, pokud sloupce vypadají špatně.
- **Přeskočit první řádek jako záhlaví** — zpočátku vypnuté. Zapni, když první řádek obsahuje názvy sloupců.
- **Mapování sloupců** — vyber, který sloupec je **Přední strana (otázka)** a který **Zadní strana (odpověď)**. Ostatní sloupce se ignorují.

- **Náhled** — první řádky tak, jak budou načteny.

Až to vypadá správně, klepni na **Importovat (N)**.



Náhled Import CSV s oddělovačem, přepínačem záhlaví, mapováním sloupců a náhledem řádků.

Pár detailů, které ušetří druhý pokus:

- Pole dej do dvojitéch uvozovek, když obsahuje oddělovač nebo zlom řádku; uvozovku uvnitř zapiš jako `"`.
- Text může používat značky kartiček z kapitoly 3 — tučné písmo, matematiku, cloze. `{{c1::...}}` v buňce CSV zůstane **jednou** kartičkou se všemi mezerami; kartičky z CSV se nikdy nedělí tak jako poznámky cloze z Anki.
- Řádek s prázdnou otázkou se přeskočí. Řádek s prázdnou odpovědí se importuje jako kartička bez odpovědi.
- Kartičky z CSV nemají jazyk, obrázky ani štítky.

⚠ POZOR**Řádek záhlaví se stane kartičkou**

Přeskočit první řádek jako záhlaví je zpočátku vypnuté. Zapomeň na to a z názvů sloupců vznikne kartička „Otázka“ s odpovědí „Odpověď“. Před importem zkontroluj první řádek náhledu.

⚠ POZOR**CSV nikdy nic neaktualizuje**

Každý import CSV vytvoří **nový** balíček, i když balíček se stejným názvem už existuje — skončíš se dvěma. Chceš-li změnit kartičky importované z tabulky, uprav je v JustFlip!, nebo před importem opraveného souboru starý balíček smaž.

— 5.4

Balíčky vytvořené s AI

Nejlépe se učí z balíčku vytvořeného z tvých materiálů: z poznámek, kapitoly, přepisu přednášky. JustFlip! sám s žádnou AI nekomunikuje. Místo toho dá web tvé AI návod, jak napsat soubor balíčku JustFlip!, a ty výsledek importuješ.

| Stránka | Pro | Dostaneš |
|-----------|--|---|
| AI Prompt | Jakoukoli chatovací AI — ChatGPT, Claude, Gemini | Čistě textový soubor .flashcards |
| AI Skill | Programovacího agenta, který umí číst soubory na tvém počítači | .flashcards.zip s obrázky a zvukem |

Chatovací AI umí vrátit jen text, takže stránka AI Prompt žádá čistě textový balíček. Programovací agent umí otevřít tvé místní obrázky a zvuky a zabalit je do zipu, i s popisy, licencemi a dokonce zakrytím obrázku.

Soubor importuj jako kterýkoli jiný. Soubor sám uvádí svůj zájem a balíčky, takže žádný panel nastavení není: JustFlip! použije zájem s tím názvem, pokud ho máš, a jinak ho vytvoří. Soubor balíčku také může nastavit jazyk každého balíčku, takže kartičky jsou hned připravené ke čtení nahlas.

💡 TIP**Zkontroluj, než se začneš učit**

AI se umí sebejistě mýlit. Nový balíček si před prvním opakováním jednou projdi a cokoli pochybného oprav nebo smaž. Deset minut úprav je lepší než týdny opakování špatné odpovědi.

— 5.5

Vložit kartičky

Někdy už jsou kartičky ve schránce — odpověď AI chatu, sloupec z tabulky, seznam v Poznámkách. Zvol **Přidat nebo importovat** → **Vložit kartičky**. Jak vysvětluje poznámka **Jak to funguje**, zkopíruješ kartičky — jednu na řádek, otázku a odpověď oddělené čárkou — a klepneš na Vložit. JustFlip! najde kartičky v tom, co jsi zkopíroval, i uvnitř bloku kódu v odpovědi AI chatu, a okolní text ignoruje.

Vložený seznam projde stejnými panely **Importovat kartičky** a **Import CSV** jako soubor CSV, do balíčku pojmenovaného **Vložené kartičky**, pokud název nezměníš. Vložený soubor balíčku — JSON, který AI napíše podle stránky AI Prompt — se importuje jako soubor **.flashcards**. Nic neopustí tvé zařízení.

— 5.6

Kurátorované balíčky

Stránka Balíčky na webu je malá knihovna hotových balíčků — jazyky, hudba, matematika, programování a přírodní vědy — ve všech jazycích, kterými aplikace mluví. Klepni na **Stáhnout balíček** a pak soubor otevři v JustFlip!. Jsou to obyčejné soubory **.flashcards** a **.flashcards.zip**, takže všechno z části Opakovaný import stejného souboru platí i pro ně.

— 5.7

Opakovaný import stejného souboru

Soubory balíčků — **.flashcards** a **.flashcards.zip** od AI, z kurátorované knihovny nebo z tvého vlastního editoru — jsou navrženy tak, aby šly importovat znovu a znovu. Oprav v souboru překlep, přidej deset kartiček, importuj ho: balíček se aktualizuje, místo aby se zdvojnásobil.

JustFlip! je páruje takhle:

1. **Zájem** je ten s názvem zájmu ze souboru. Na velikosti písmen a zatoulaných mezerách nezáleží.
2. **Balíček** je ten v tomto zájmu, který má *přesně* stejný název jako balíček v souboru.
3. **Každá kartička** se páruje podle **textu otázky**, přesně tak, jak je napsaný. Spárovaná kartička se aktualizuje na místě — její odpověď, obrázky a zvuky se nahradí ze souboru a její pokrok zůstane. Kartička bez páru se přidá.

Kartičky, které jsou v balíčku, ale ne v souboru, zůstanou beze změny; import nikdy nic nemaže.

⚠ POZOR**Dvě kartičky, jedna otázka**

Protože se kartičky párují podle otázky, dvě kartičky v jednom balíčku se stejným textem otázky — „Pojmenuj tento tón.“, „Přelož:“ — skončí jako jediná kartička, a to i při úplně novém importu. Dej každé kartičce vlastní otázku, nebo společné zadání přesuň do názvu balíčku.

⚠ POZOR**Kartičky jen s obrázkem se přidají pokaždé**

Kartičku úplně bez textu otázky — jen s obrázkem — nelze spárovat, takže se nikdy nesloučí. Balíček obrázků „Co je to?“ tak zůstane celý, ale znamená to také, že opakovaný import souboru tyto kartičky přidá podruhé. V souboru balíčku u takových kartiček pole **q** úplně vynech: prázdné **"q": ""** se počítá jako text otázky a sloučí se s každou jinou prázdnou.

⚠ POZOR**Tvoje úpravy opakovaný import nepřezijí**

Aktualizace kartičky nahradí její obsah obsahem ze souboru. Pokud jsi v JustFlip! opravil odpověď, udělej stejnou opravu i v souboru — jinak příští import vrátí starou odpověď. A když balíček v JustFlip! přejmenuješ, soubor ho už nenajde: příští import vytvoří nový balíček pod starým názvem.

Balíčky Anki se řídí vlastním pravidlem — volbou na panelu importu. Soubory CSV se nepárují vůbec.

— 5.8

Export a sdílení

Chceš-li si zájem vzít s sebou, podrž na něm prst (na Macu klikni pravým tlačítkem) a zvol **Exportovat archiv**. Na Macu udělá totéž pro vybraný zájem **Soubor > Export Interest...** (⌘⌘E). JustFlip! zapíše jeden soubor, *Název zájmu.flashcards.zip*, a zeptá se, kam ho uložit.

Archiv obsahuje všechno v daném zájmu: každý balíček a kartičku, obrázky a zvuky a **celý tvůj pokrok v opakování**. Ulož ho do Souborů nebo na iCloud Drive, pošli ho přes AirDrop, nebo ho odešli jako jakýkoli jiný soubor.

Import archivu obnoví přesně tento zájem. Jeho zájem, balíčky a kartičky se párují podle skrytých identifikátorů, které archiv nese, ne podle názvů, takže se nic nezdvoují — najdou se i přejmenované balíčky.

⚠ POZOR**Archiv si s sebou přinese svůj plán**

Import archivu nastaví plán každé kartičky na ten, který je v archivu uložený. Importuješ-li starý archiv přes zájem, který se pořád učíš, ty kartičky se vrátí tam, kde byly v době exportu. Tvoje historie opakování se sloučí, nezdvoují. Kartičky přidané po exportu zůstanou — a kartičky smazané po něm se vrátí.

i DOBRÉ VĚDĚT**Sdílení balíčku s někým dalším**

Archiv obsahuje i tvůj pokrok a kdokoli ho importuje, dostane tvůj plán pro ty kartičky. Chceš-li čistou kopii, sdílej raději původní soubor balíčku — `.flashcards` nebo `.flashcards.zip`, který jsi importoval.

Stejná nabídka obsahuje **Exportovat statistiky**, jako **Tabulka (CSV)** nebo **Kompletní data (JSON)**. Tyto soubory jsou ke čtení a analýze, ne k importu zpět (kapitola 9). Zálohu celé knihovny popisuje kapitola 10.

— 5.9

Když tě import překvapí

| Co vidíš | Proč, a co dělat |
|---------------------------------------|--|
| Méně kartiček než řádků nebo poznámek | Kartičky se stejným textem otázky se sloučily (soubory balíčků), nebo se přeskočily řádky s prázdnou otázkou (CSV) |
| Víc kartiček než poznámek v Anki | Každé číslo cloze je samostatná kartička — to je v pořádku |
| Balíček se objevil dvakrát | CSV vždy vytvoří nový balíček; import z Anki s volbou Přidat novou kopii přidá nové balíčky |
| Kartičky jen s obrázkem se zdvojily | Při opakovaném importu je nejde spárovat; smaž přebytečné, nebo importuj do nového balíčku |
| Importované kartičky mlčí | Kartičky z Anki a CSV nemají jazyk — nastav ho na kartičkách (kapitola 3) |
| První kartička je „Otázka / Odpověď“ | Zapni Přeskočit první řádek jako záhlaví |
| Celý text je v jednom sloupci | Změň Oddělovač v náhledu CSV |
| Chybí obrázek | Zkontroluj zprávu z Anki a pamatuj, že SVG není podporované (kapitola 4) |
| Moje oprava po importu zmizela | Nahradila ji verze ze souboru — oprav i soubor |
| Plán kartičky skočil zpátky | Importoval jsi starší archiv toho zájmu |

Jak funguje plánování

Opakování nikdy nemusíš plánovat. Každé tvé hodnocení řekne JustFlip!, jak dobře kartičku umíš, a aplikace spočítá, kdy ti ji ukázat příště: brzy, když ti vyklouzla, mnohem později, když byla snadná. Tato kapitola zvedá pokličku. Uvidíš, co znamenají jednotlivé fáze, proč intervaly rostou tak, jak rostou, a kterými ovládacími prvky můžeš frontu řídit, aniž bys šidil svou paměť.

— V TÉTO KAPITOLE

- Pět fází, kterými kartička prochází, a co ji posouvá dál
- Intervaly a snadnost lidsky, s přesnou matematikou pro zvědavé
- Co znamená „na řadě“ a jak JustFlip! rozhoduje, co přijde první
- Dej jednomu oboru víc svého času pomocí priorit opakování
- Odlož kartičku, balíček nebo celý zájem a pak je vrať
- Sleduj dovednosti, které kartičky neohodnotí, pomocí ukazatelů pokroku



— 6.1

Myšlenka za minutu

Paměť slábne po křivce. Hned potom, co se něco naučíš, to rychle zapomínáš, a pokaždé, když si to znovu vybavíš, se křivka zploští. Rozložené opakování toho využívá: ukáže ti kartičku těsně předtím, než bys ji zapomněl. Každé úspěšné vybavení posune další opakování dál.

V JustFlip! nese každá kartička tři čísla:

| Číslo | Co znamená |
|------------------------|--|
| Interval | Za jak dlouho se kartička vrátí, od minut po měsíce |
| Snadnost | Jak rychle interval u této kartičky roste. Začíná na 2,5 |
| Datum opakování | Okamžik, kdy interval vyprší a kartička je znovu na řadě |

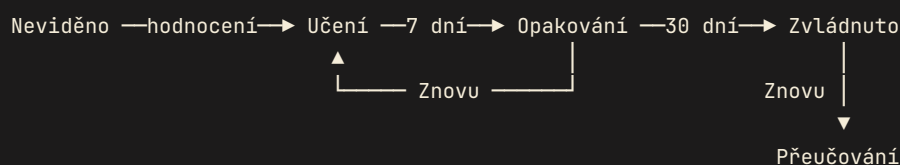
Tvoje hodnocení po každém otočení změní snadnost a interval a datum opakování se podle nich posune. Tlačítka hodnocení ukazují interval, který by každá volba dala, takže se nic neděje za tvými zády. Po ohodnocení ti krátká nápověda **Další:** ... potvrdí, kdy kartičku uvidíš znovu.

— 6.2

Pět fází

Každá kartička je v jedné z pěti fází. Fáze je štítek, který popisuje interval kartičky. O intervalu nerozhoduje.

| Fáze | Význam | Obvyklý interval |
|-------------------|--|----------------------|
| Neviděno | Ještě nestudovaná | — |
| Učení | Čerstvě naučená, nebo zapomenutá z Opakování | minuty až pár dní |
| Opakování | Interval dosáhl 7 dní | jeden až čtyři týdny |
| Zvládnuto | Interval dosáhl 30 dní | měsíce |
| Přeučování | Zvládnutá kartička, kterou jsi zapomněl | zase krátké kroky |



Co kartičku mezi fázemi posouvá:

- **Jakékoli hodnocení** převede kartičku z Neviděno do Učení.
- **Těžké, Dobré nebo Snadné** posunou kartičku výš, jakmile její nový interval překročí práh: 7 dní z ní udělá Opakování, 30 dní Zvládnuto. Fáze se řídí intervalem, takže hodnocení Snadné u nové kartičky ji hned nepovýší na Zvládnuto. Svých 30 dní si pořád musí vysloužit.
- **Znovu** pošle kartičku z Učení nebo Opakování zpátky do Učení a zvládnutou kartičku do Přeučování. V obou případech klesne interval na 5 minut.

Obrazovka Statistiky počítá tvé kartičky podle fází, v části **Kolekce**: **Nové, Učení** (včetně Přeučování), **Opakování** a **Zvládnuto**. Zbytek té obrazovky popisuje kapitola 9.

i DOBRÉ VĚDĚT

Zvládnutí není totéž co Zvládnuto

Procento **Zvládnutí** u balíčku nebo zájmu počítá kartičky, jejichž *poslední* hodnocení bylo Dobré nebo Snadné. Není to podíl kartiček ve fázi Zvládnuto. Balíček může ukázat vysoké zvládnutí už po jednom dobrém sezení, dlouho předtím, než se cokoli dostane do fáze Zvládnuto. Zvládnutí ti říká, jak se ti dařilo v poslední době. Fáze ti říká, jak pevně vědomosti sedí.

— 6.3

Intervaly a snadnost

První hodnocení

Kartička, kterou jsi ještě nehodnotil, nebo kterou jsi právě zapomněl, začíná pevnými prvními kroky:

| Hodnocení | Další opakování |
|-----------|-----------------|
| Znovu | za 5 minut |
| Těžké | za 20 minut |
| Dobré | za 1 den |
| Snadné | za 4 dny |

Každé další hodnocení

Od té chvíle vychází každé hodnocení z intervalu, který kartička už má:

- **Znovu** začíná od začátku: 5 minut a nižší snadnost.
- **Těžké** interval trochu prodlouží, o 20 %, a sníží snadnost.
- **Dobré** vynásobí interval snadností kartičky: u běžné kartičky zhruba 2,5x.
- **Snadné** vynásobí snadností a bonusem 1,3 a snadnost zvýší.

Snadnost je vlastní tempo růstu kartičky. Každé Těžké a Znovu zpomalí její další růst. Každé Snadné ho zrychlí. Snadnost nikdy neklesne pod 1,3 ani nevystoupá nad 3,5, takže i obtížná kartička postupuje vpřed, jen menšími kroky.

Tady je nová kartička, kterou pokaždé ohodnotíš **Dobré**:

| Opakování | Interval | Fáze potom |
|-----------|------------|------------|
| 1. | 1 den | Učení |
| 2. | 2,5 dne | Učení |
| 3. | asi 6 dní | Učení |
| 4. | asi 16 dní | Opakování |
| 5. | asi 39 dní | Zvládnuto |

Pět úspěšných opakování rozložených zhruba do dvou měsíců — a kartička se pak vrací jen jednou za měsíc nebo i řidčeji.

TIP

Proč dny kolísají

Intervaly od dvou dnů výš dostanou malé náhodné postrčení až o $\pm 10\%$. Kartičky, které ses naučil společně jeden večer, by se jinak navždy vracely spolu, jako jeden velký chumel v kalendáři. Postrčení je rozprostře do sousedních dnů. Tlačítka hodnocení vždy ukazují interval před postrčením, takže skutečné datum se může lišit zhruba o den.

DOBRÉ VĚDĚT

Pod kapotou: varianta SM-2

JustFlip! používá variantu SM-2, algoritmu, na kterém stojí SuperMemo a Anki. Se snadností E a aktuálním intervalem I hodnocení nejdřív upraví snadnost, omezenou mezi 1,3 a 3,5:

$$E' = \min(3.5, \max(1.3, E + \Delta)), \quad \Delta \in \{-0.20, -0.15, 0, +0.15\}$$

pro Znovu, Těžké, Dobré a Snadné. Nový interval kartičky, která už je v běhu, je pak:

$$I_{\text{hard}} = \max(1.2 I, 1 \text{ hour})$$

$$I_{\text{good}} = \max(E' I, 1 \text{ day})$$

$$I_{\text{easy}} = \max(1.3 E' I, 4 \text{ days})$$

Znovu vždy dá 5 minut. Intervaly od dvou dnů výš se pak vynásobí náhodným koeficientem:

$$I_{\text{final}} = I \times (1 + u), \quad u \in [-0.1, 0.1]$$

Chytré plánování (Pro)

V **Nastavení** > **Chování** nahradí přepínač **Chytré plánování** (označený **BETA**) intervaly SM-2 plánovačem **FSRS-5**, moderním algoritmem. FSRS naplánuje každé opakování na okamžik, kdy šance, že si kartičku vybavíš, klesne zhruba na 90 %. Cílem je méně opakování při stejné retenci. Mění jen intervaly pro Těžké, Dobré a Snadné. Znovu pořad vrátí kartičku za 5 minut.

JustFlip! udržuje hodnoty SM-2 aktuální v každém případě, takže Chytré plánování můžeš kdykoli vypnout a nic se neztratí. Je to funkce Pro. Bez Pro otevře klepnutí na přepínač obrazovku Pro.

— 6.4

Co znamená „na řadě“

Kartička je **na řadě** (k opakování), jakmile její datum opakování uplyne, pokud jsi ji nevyřadil nebo neodložil. Vyřazené kartičky (kapitola 2) a odložené kartičky (viz Odkládání) si ponechávají plán. Jen se neobjevují, dokud jsou odložené stranou.

Kartičky, které jsi nikdy nestudoval, na řadě nejsou. Jsou **nové**. Sezení **Dnes** kombinuje obojí: nejdřív kartičky k opakování, pak čerstvé kartičky z tvého denního limitu. Výchozí hodnoty jsou **20 Karet na sezení** a **10 Nových karet denně**, obojí v **Nastavení** > **Chování**.

Které kartičky přijdou první

V sezení Dnes a v nabídce opakování na obrazovce Balíčky staví JustFlip! frontu takto:

1. **Nejstarší první.** Kartičky, které přišly na řadu dřívejší den, jdou před kartičkami, které přišly na řadu později.
2. **Denní zamíchání v rámci každého dne.** Kartičky na řadě ve stejný den se promíchají v pořadí, které se každý den mění. Krátké sezení tak z velkého nedodělku nebere pořad stejný přední kousek.
3. **Balíčky se střídají.** Kartičky každého balíčku se prolínají s ostatními na střídačku, vážené prioritou (viz Priority opakování).
4. **Nové kartičky nakonec**, do toho, co zbývá z denního limitu a velikosti sezení.
5. **Sourozenci se zakrytím obrázku jsou od sebe oddělení**, takže dvě kartičky ze stejného obrázku nepřijdou hned po sobě.

Opakování spuštěné ze seznamu kartiček jednoho balíčku zamíchá kartičky k opakování toho balíčku.

POZOR

Znovu kartičku ve stejném sezení nezopakuje

Kartička ohodnocená **Znovu** je znovu na řadě za 5 minut, ale později v aktuálním sezení se znovu neobjeví. Potkáš ji v příštím sezení. Chceš-li druhý pokus hned, dokonči sezení a za pár minut spust další.

Naléhavost

Zájmy a balíčky dostávají také skóre **naléhavosti**, které řídí barevný ukazatel v seznamech a řazení **Podle naléhavosti**. Kombinuje několik signálů. Největší váhu má podíl kartiček na řadě a to, jak moc je nejstarší kartička po termínu. Menší váhu má, jak dávno jsi balíček studoval, nízké zvládnutí a pár nových kartiček. Vyřazené a odložené kartičky se nepočítají. Několik hodin po studiu balíčku zůstává jeho naléhavost na nule, aby ukazatel nevzplál kvůli 5minutovým návratům do fronty.

Nastavení › Tempo opakování mění, jak rychle naléhavost roste: **Uvolněné** (pomalu, s menšími prvními dávkami), **Vyrovnané** (výchozí) nebo **Intenzivní** (rychle, s viditelnou celou frontou). Tempo opakování nikdy nemění samotné intervaly.

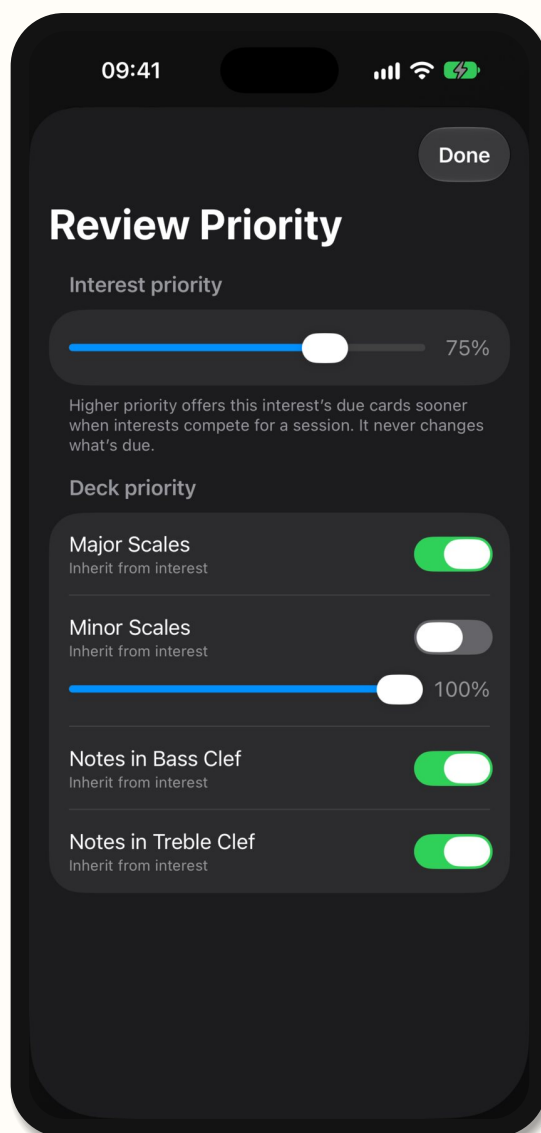
— 6.5

Priority opakování

Když máš víc kartiček na řadě než času, priorita rozhodne, či kartičky uvidíš první. Každý zájem má **Priorita učení** od 0 % do 100 %, v krocích po 5 %. Začíná na **75 %**. Každý balíček ve výchozím stavu **Zdědit od zájmu**, nebo si nastaví vlastní hodnotu.

Nastavit ji můžeš na kterémkoli ze tří míst:

- **Zájem:** podrž na něm prst v seznamu Zájmy, zvol **Upravit zájem** a posuň jezdec **Priorita učení**.
- **Balíček:** podrž na něm prst, zvol **Upravit balíček**, vyplni **Zdědit od zájmu** a posuň jezdec.
- **Všechny balíčky zájmu najednou:** na obrazovce Balíčky otevři nabídku **Možnosti balíčků** (ikona složky) a zvol **Priorita opakování**. Panel ukáže jezdec **Priorita zájmu** a pod **Priorita balíčku** jeden řádek pro každý balíček.



Panel Priorita opakování: nahoře jezdec zájmu, pod ním řádek pro každý balíček s vlastním přepínačem Zdědit od zájmu.

Jak míchání funguje

Priorita mění pořadí fronty, ne její obsah. Představ si, že každý balíček rozdává své kartičky na řadě postupně. Balíček s dvojnásobnou prioritou rozdává dvakrát častěji:

| Balíček | Priorita | Pořadí jeho kartiček v sezení |
|-------------|----------|-------------------------------|
| Španělština | 100 % | 1., 3., 4., 6., 7. ... |
| Chemie | 50 % | 2., 5., 8. ... |

S výchozími 75 % všude se balíčky prostě střídají, po jedné kartičce. Vyšší priorita získá větší část omezeného sezení a nižší se odsune ke konci.

⚠ POZOR**Priorita nikdy kartičku neskryje**

I při 0 % jsou kartičky balíčku na řadě pořád na řadě. Jen se nabídnou až po všem ostatním. Počty kartiček k opakování ve widgetu, v Dnes a na obrazovce Balíčky zůstanou při posunu jezdců úplně stejné. Priorita hraje roli jen tehdy, když je sezení omezené: v Dnes a v nabídce opakování na obrazovce Balíčky. Opakování jednoho balíčku nemá s čím soutěžit.

— 6.6

Odkládání

Někdy kartička není špatně, jen teď není správná chvíle: zkouškový týden z jiného předmětu, dovolená, balíček, ke kterému se vrátíš příští měsíc. Hodnocení Znovu nebo Těžké by poškodilo její plán.

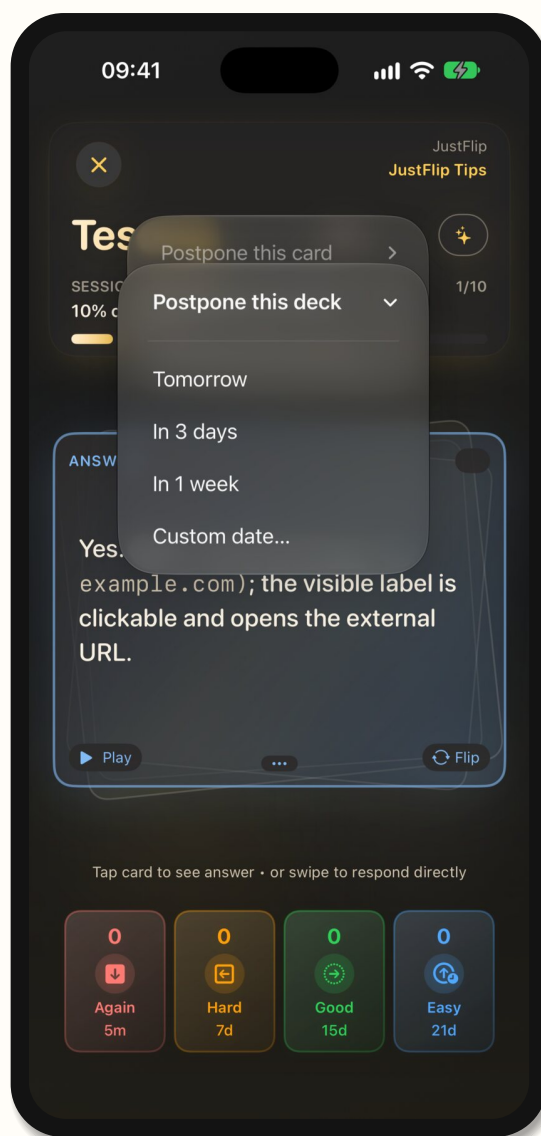
Odložení ji místo toho pozastaví, aniž by se plánu jakkoli dotklo.

Jak odložit

Během jakéhokoli opakování klepni na tlačítko **Odložit** (ikona hodin nahoře na obrazovce opakování). Vyber rozsah:

- Odložit tuto kartičku
- Odložit tento balíček
- Odložit tento zájem

Pak vyber na jak dlouho: **Zítra**, **Za 3 dny**, **Za týden**, nebo **Vlastní datum...** a vyber den v části **Obnovit**. Odložení trvá do začátku toho dne, takže „Zítra“ znamená celý zítřek, ne 24 hodin od teď.



Nabídka Odložit během opakování s možnostmi pro kartičku, balíček a zájem.

Odložené kartičky z probíhajícího sezení hned zmizí. Pokud během opakování jednoho balíčku odložíš ten balíček nebo jeho zájem, sezení skončí, protože už není co opakovat.

Co odložení dělá

Odložení je čistý filtr. Nic se nehodnotí, interval i snadnost zůstanou, jak jsou, a historie kartičky se nezmění. Dokud odložení trvá:

| Kde | Odložené kartičky |
|---|--|
| Dnes, widget, počty k opakování a předpověď | vynechány |
| Karty k opakování a Problémové karty | vynechány |
| Nové karty (nabídka na obrazovce Balíčky) | vynechány, i když nikdy nebyly studovány |
| Všechny karty | zahrnuty |

Když je odložená kartička, její balíček i její zájem, platí nejpozdější datum.

Jak odložení zrušit

Odložení skončí samo v den, který jsi vybral. Chceš-li ho ukončit dřív, otevři obrazovku Balíčky daného zájmu a zvol **Možnosti balíčků** › **Priorita opakování**. Dokud je něco odložené, má panel sekci **Odloženo** s počtem odložených kartiček a tlačítkem pro každé aktivní odložení:

- **Obnovit tento zájem**
- **Obnovit název balíčku**, jedno pro každý odložený balíček

POZOR

Jednotlivou kartičku nejde obnovit dřív

Sekce Odloženo uvádí jen odložení zájmů a balíčků. Odložení jednotlivé kartičky se počítá do součtu, ale tlačítko Obnovit nemá. Prostě vyprší ve svůj den. Chceš-li ho zkrátit, otevři opakování **Všechny karty** daného balíčku, které odložení ignoruje. Až kartička přijde, odlož ji znovu volbou **Zítřa**.

TIP

Všechny karty jsou režim pro biflování

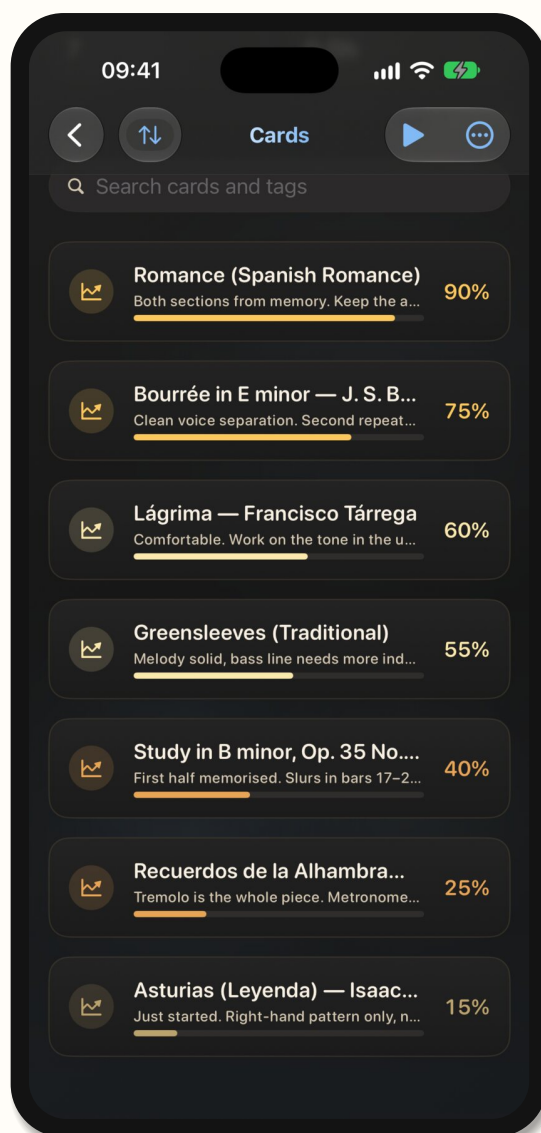
Všechny karty schválně zahrnují vyřazené i odložené kartičky. Použij je večer před zkouškou, nebo když chceš odložený balíček projít i tak. Tvá hodnocení se tam počítají jako jakákoli jiná.

— 6.7

Ukazatele pokroku (Pro)

Některé dovednosti se na kartičku nevejdou: skladba, kterou cvičíš na klavír, lezecká technika, kniha, kterou postupně čteš. **Ukazatel pokroku** je zvláštní kartička s názvem, nepovinnými poznámkami a ukazatelem pokroku, který si nastavuješ sám.

Chceš-li ho přidat, otevři balíček, klepni na nabídku **Další akce** a zvol **Přidat ukazatel pokroku**. Poprvé ti krátký úvod vysvětlí, o co jde. Pojmenuj ukazatel (**Co chcete sledovat?**) a případně přidej poznámky. Později na ukazatel klepni a posuň jezdec **Pokrok**, od 0 do 100 v krocích po pěti, podle toho, jak daleko se cítíš.



Balíček ukazatelů pokroku, každý s vlastním pruhem pokroku a procenty.

Co ukazatel dělá a co ne:

- **Nikdy se neopakuje.** Ukazatele zůstávají mimo všechna sezení opakování, Dnes, počty k opakování, fáze ve Statistikách i Mluvit karty.
- **Nepočítá se do tvé série.** Nikdo tě nezkouší, takže není co počítat.
- **Počítá se do zvládnutí balíčku.** Karta přidá ke zvládnutí balíčku 1, když bylo její poslední hodnocení Dobré nebo Snadné. Ukazatel přidá svůj vlastní pokrok: 60 % přidá 0,6. Balíček, který obsahuje jen ukazatele, ukáže jako zvládnutí jejich průměrný pokrok.

⚠ POZOR

Ukazatele hodnotíš sám

Ukazatel říká přesně to, co mu řekneš, nic víc. O to jde, ale znamená to také, že ukazatel nastavený na 100 % vytáhne zvládnutí balíčku nahoru stejně jako karta, kterou opravdu umíš. Buď jezdcí upřímný.

Ukazatele pokroku jsou funkce Pro. Bez Pro má položka nabídky zámek a otevře obrazovku Pro.

Ukazatele, které už máš, zůstanou v bezpečí. Na jejich místě ukáže balíček jediný řádek s tím, kolik ukazatelů obsahuje, a vrátí se, jakmile bude Pro znovu aktivní.

— 6.8

Vyřazené kartičky

Vyřazení kartičky („tohle umím, přestaň mě zkoušet“) ji vyjme z režimů K opakování a Problémové, aniž by smazalo její historii. Vysvětluje ho kapitola 2. Pro plánování si zapamatuj dvě věci:

- Vyřazená kartička si ponechá interval, snadnost i datum opakování. Zařad' ji znovu a naváže přesně tam, kde skončila.
- Vyřazená kartička se pořád počítá do zvládnutí, ale už ne do naléhavosti ani do počtů kartiček k opakování.

— 6.9

Rychlý přehled

| Nastavení nebo hodnota | Kde | Výchozí |
|--|--|---|
| První kroky (Znovu / Těžké / Dobré / Snadné) | vestavěné | 5 min / 20 min / 1 den / 4 dny |
| Počáteční snadnost | vestavěné | 2,5 (rozsah 1,3–3,5) |
| Opakování / Zvládnuto | vestavěné | interval ≥ 7 / ≥ 30 dní |
| Karet na sezení | Nastavení › Chování | 20 |
| Nových karet denně | Nastavení › Chování | 10 |
| Chytré plánování (Pro) | Nastavení › Chování | vypnuto |
| Tempo opakování | Nastavení › Tempo opakování | Vyrovnané |
| Priorita učení | Upravit zájem / Upravit balíček / Priorita opakování | 75 %, balíčky dědí |
| Odložení | obrazovka opakování, ikona hodin | — |
| Návrh na vyřazení | obrazovka výsledků | interval ≥ 90 dní a 4 správně v řadě |

— KAPITOLA 7

Učení poslechem

Tvoje uši se můžou učit, zatímco oči mají jinou práci. JustFlip! přečte nahlas jakoukoli kartičku hlasem, který odpovídá jejímu jazyku. S funkcí Mluvit karty přečte celý balíček — otázka, pauza, odpověď — zatímco jdeš, vaříš nebo dojíždíš. Hlasy jsou přímo od Applu a pár minut strávených výběrem těch dobrých zlepší zvuk každé kartičky.

— V TÉTO KAPITOLE

- Poslechni si jednu kartičku tlačítkem Přehrát
- Poslouchej celý balíček bez použití rukou s funkcí Mluvit karty
- Poslouchej dál i se zamčenou obrazovkou
- Vyber hlas pro každý jazyk a stáhni si lepší
- Pochop, proč o všem rozhoduje jazyk kartičky
- Zjisti, jak zní doplňovačky a mluvené nápovědy

— 7.1

Všechno začíná jazykem

Než se cokoli přečte nahlas, potřebuje JustFlip! vědět, v jakém jazyce strana je. Každá strana kartičky má v editoru kartičky vlastní výběr **Jazyk** (kapitola 3). Španělské slovo vepředu dostane španělský hlas a jeho český význam vzadu český.

Výběr nabízí tyto jazyky: angličtina, angličtina (USA), angličtina (Spojené království), čeština, španělština, francouzština, němčina, italština, portugalština, portugalština (Brazílie), čínština (zjednodušená), čínština (tradiční), japonština, korejština, arabština, ruština a hindština.

POZOR

„Žádný“ znamená ticho

První položka výběru zní **Žádný (systémový výchozí)**, ale žádný výchozí hlas za ní není. Strana nastavená na Žádný se **nikdy nepřečte**: nemá tlačítko Přehrát a Mluvit karty ji přeskočí. Totéž platí pro jazyk, pro který nemáš v zařízení nainstalovaný hlas. Když kartička mlčí, zkontroluj nejdřív její jazyk.

TIP

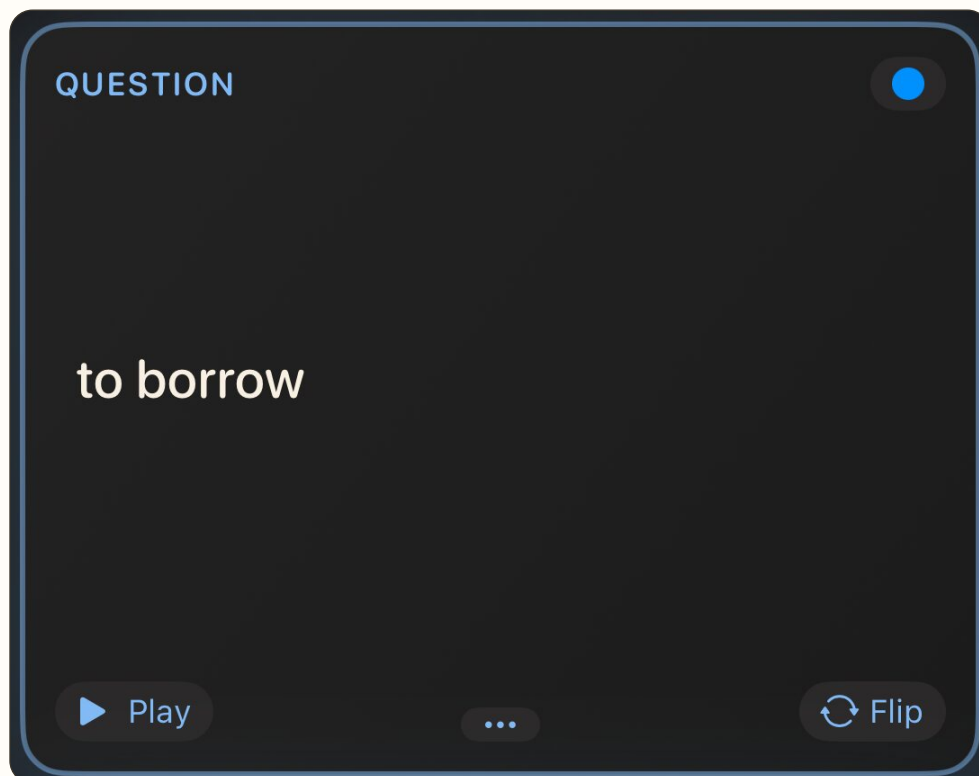
Importované balíčky

Balíček, který importuješ (kapitola 5), si přinese jazyky nastavené v souboru. Když je celý importovaný balíček němý, jeho kartičky nejspíš dorazily bez jazyka. Nastav jazyk každé strany v editoru kartičky.

— 7.2

Tlačítko Přehrát

Kdykoli má strana text a hlas pro svůj jazyk, je v levém dolním rohu kartičky malé tlačítko **Přehrát**. Klepnutím si stranu poslechněš. Během čtení se změní na **Zastavit**, takže dalším klepnutím čtení zastavíš. Tlačítko se objevuje na kartičkách v seznamu kartiček i během opakování. Je zdarma.



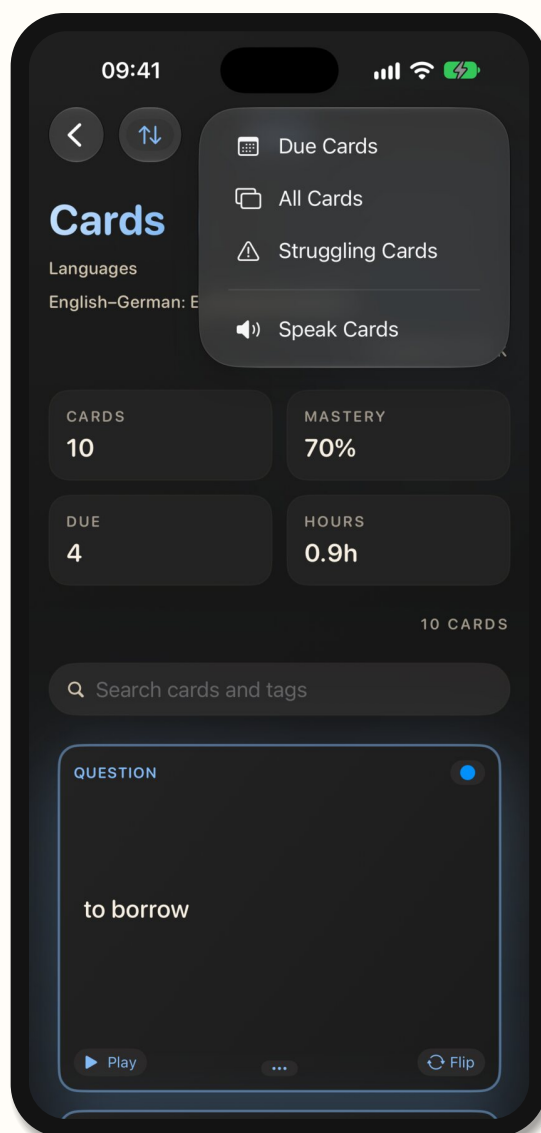
Kartička se slovíčkem a tlačítkem Přehrát v levém dolním rohu.

Má-li strana i zvukový soubor (kapitola 4), objeví se vedle tlačítka Přehrát tlačítko **Audio**. Jsou na sobě nezávislá: Přehrát čte text syntetickým hlasem a Audio přehraje zvukový soubor. Spuštění jednoho zastaví druhé.

— 7.3

Mluvit karty (Pro)

Mluvit karty ti přečte balíček od začátku do konce, bez použití rukou. Otevři balíček, klepni na tlačítko přehrávání nahoře nad seznamem kartiček a zvol **Mluvit karty**. Chceš-li začít uprostřed, podrž prst na kartičce a zvol **Mluvit odsud**.



Nabídka přehrávání v seznamu kartiček s položkou Mluvit karty pod režimy opakování.

U každé kartičky JustFlip!:

1. **přečte otázku,**
2. **počká čtyři vteřiny**, tvou chvíli na odpověď v duchu,
3. **přečte odpověď,**
4. **zahraje krátký tón** a přejde na další kartičku.

Během přehrávání seznam kartiček sleduje, kde se právě čte. Čtená kartička se během fáze odpovědi otočí na odpověď a pak zpátky. Tlačítko přehrávání nahoře se změní na tlačítko zastavení (**Zastavit mluvení karet**). Klepnutím na něj sezení ukončíš.

Mluvit karty čte kartičky **v pořadí, v jakém je ukazuje seznam**. Chceš-li změnit, co uslyšíš jako první, použij před spuštěním nabídku řazení (**Původní pořadí, Abecedně, Podle pokroku, Podle naléhavosti** nebo **Náhodně**). Hlas mluví standardní systémovou rychlostí. Pauza, rychlost ani to, která strana se čte, se nastavit nedají: každá kartička se vždy čte nejdřív otázkou, pak odpovědí.

i DOBRÉ VĚDĚT**Poslech není opakování**

Mluvit karty je způsob, jak balíček nasát, ne test. Nic se nehodnotí, tvůj plán se nemění a sezení se nepočítá do série ani do statistik. Ukazatele pokroku se přeskakují. Používej to vedle opakování, ne místo něj.

Které kartičky se čtou

Kartička se přečte jen tehdy, když jdou přečíst **obě** strany: každá má text a každá má jazyk s nainstalovaným hlasem. Ostatní kartičky se beze slova přeskočí a sezení pokračuje. Pokud v balíčku žádná kartička nevyhovuje, JustFlip! ti řekne: **Žádné mluvitelné karty. Obě strany potřebují text a podporovaný TTS jazyk.**

⚠ POZOR**Zvukové soubory a obyčejné obrázky mlčí**

Mluvit karty čte text. Nepřehrává zvukové soubory na kartičce a obrázek mlčí, pokud jsi mu nedal mluvenou nápovědu (kapitola 3). Kartička, jejíž odpověď je jen obrázek nebo zvuk, nemá žádný text ke čtení, takže se přeskočí celá.

Pro a zdarma

Mluvit karty a přehrávání na pozadí jsou součástí JustFlip! Pro. Bez Pro se **Mluvit karty** a **Mluvit odsud** pořád zobrazují, se zámkem, a klepnutí na ně otevře obrazovku Pro. Tlačítko Přehrát na kartičce a výběr hlasů v Nastavení jsou zdarma pro všechny.

— 7.4

Poslech se zamčenou obrazovkou

Jakmile Mluvit karty hraje, můžeš iPhone zamknout nebo přepnout do jiné aplikace. Čtení pokračuje na pozadí, i s pauzami a tóny, takže telefon může zůstat v kapse.

⚠ POZOR**Telefonní hovor sezení ukončí**

Když zvuk převeze něco jiného, třeba hovor, budík nebo jiná aplikace, která začne přehrávat, sezení se **zastaví**. Po skončení hovoru se samo neobnoví. Otevři balíček a na kartičce, kde jsi skončil, zvol **Mluvit odsud**.

Na zamčené obrazovce ani v Ovládacím centru nejsou ovládací prvky pro přehrávání a pozastavení. Chceš-li čtení zastavit, otevři JustFlip! a klepni na tlačítko zastavení v seznamu kartiček.

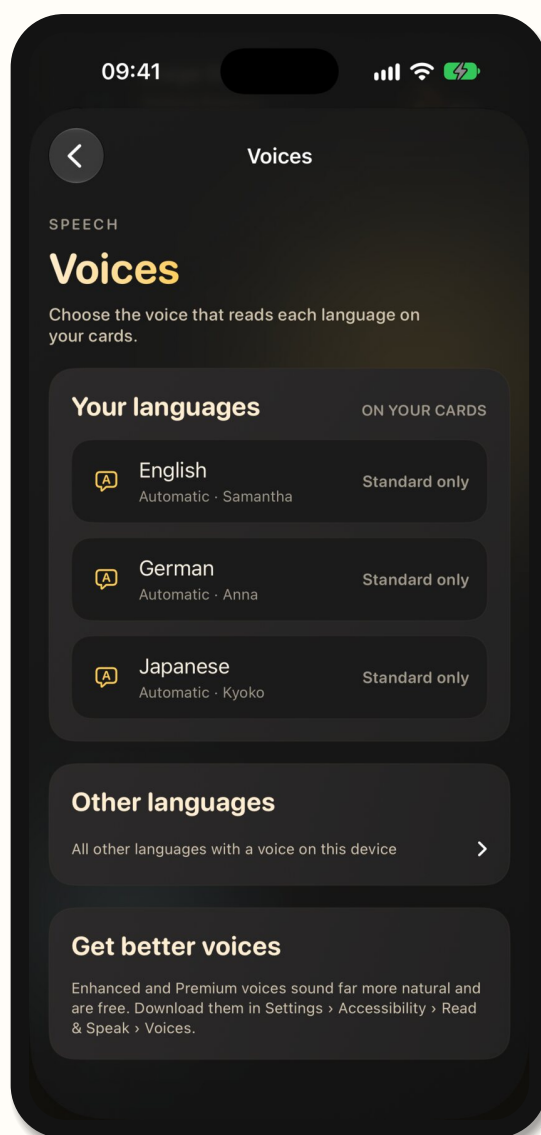
i DOBRÉ VĚDĚT**Kartička na zamčené obrazovce**

JustFlip! obsahuje také živou aktivitu, která ukazuje čtenou kartičku na zamčené obrazovce a v Dynamic Islandu. V aktuální verzi je vypnutá, dokud nebudou její aktualizace spolehlivé, a vrátí se v některé z příštích verzí. Poslech na pozadí funguje i bez ní.

— 7.5

Výběr hlasů

Přejdi do **Nastavení** > **Řeč** > **Hlasy**. JustFlip! vybírá hlas **pro každý jazyk zvlášť**. Podtitul řádku tvé volby shrnuje, například „Angličtina: Automaticky · Němčina: Anna“.



Obrazovka Hlasy: nahoře jazyky tvých kartiček, každý s hlasem, který ho bude číst.

Obrazovka má dva seznamy:

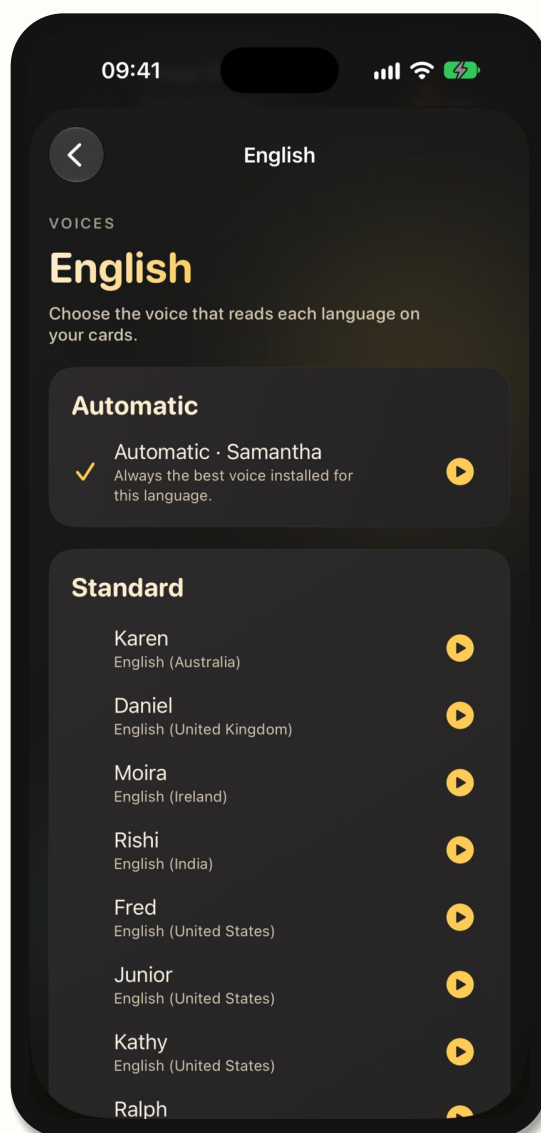
- **Vaše jazyky:** jazyky nastavené na tvých kartičkách. Každý řádek ukazuje hlas, který bude skutečně mluvit.
- **Další jazyky:** všechny ostatní jazyky, pro které je v tomto zařízení nějaký hlas, sbalené, dokud je nebudeš potřebovat.

Jazyk, jehož nejlepší nainstalovaný hlas má jen základní kvalitu, je označený **Jen standardní**. To je signál, že si máš stáhnout lepší (viz Jak získat lepší hlasy).

Klepnutím na jazyk zobrazíš jeho hlasy:

- **Automaticky**, nahoře, spolu s hlasem, který zrovna vybírá.
- Každý nainstalovaný hlas pro daný jazyk, seskupený do **Prémiový**, **Vylepšený** a **Standardní**.

Tvou volbu označuje zaškrtnutí. Každý řádek má malé **tlačítko přehrávání**, kterým si nejdřív poslechněš ukázkou. Ukázka je náhodná strana z tvých vlastních kartiček v daném jazyce, takže slyšíš, co bude hlas doopravdy číst. Pokud žádná tvoje kartička daný jazyk ještě nepoužívá, hlas se představí svým jménem a jazykem. Dalším klepnutím ukázkou zastavíš.



Hlasy jednoho jazyka seskupené podle kvality, každý s tlačítkem ukázkou.

Co vybírá Automaticky

Automaticky vždy vezme nejlepší hlas nainstalovaný pro daný jazyk: nejdřív prémiový, pak vylepšený, pak standardní. Když má nejlepší kvalitu víc hlasů, dá přednost tomu, který pro daný jazyk používá samotný iOS, pak hlasu z tvého regionu (americký anglický hlas na americkém iPhoneu) a retro znějící hlasy Eloquence nechá až na konec. Stáhni si lepší hlas a Automaticky ho začne hned používat, aniž bys v JustFlip! cokoli změnil.

TIP

Většinu jazyků nech na Automaticky

Automaticky se zlepšuje s každým hlasem, který nainstaluješ. Konkrétní hlas vyber jen tehdy, když máš jasného favorita, třeba určitý přízvuk.

POZOR

Hlas čte jen svůj vlastní jazyk

Hlas, který vybereš pro češtinu, čte české strany, a jen ty. Nikdy nepřečte anglickou stranu téže kartičky. Ta používá volbu pro angličtinu. Volí se pro jazyk, ne pro jeho variantu, takže britský hlas vybraný pro angličtinu čte i strany nastavené na angličtinu (USA). Když vybraný hlas ze zařízení smažeš, daný jazyk se tiše vrátí na Automaticky.

DOBRÉ VĚDĚT

Hlasy, které v seznamu nenajdeš

Zábavné hlasy (Albert, Bahh, Bells a spol.) a tvůj Osobní hlas se nikdy nenabízejí a Automaticky je nikdy nevybere. Zábavné hlasy jsou špatní učitelé a tvůj Osobní hlas zůstává tvůj.

— 7.6

Jak získat lepší hlasy

Hlasy, které jsou součástí iOS, poslouží, ale **vylepšené** a **prémiové** hlasy znějí mnohem přirozeněji — a jsou zdarma. Na iPhoneu a iPadu si je stáhneš v systémové aplikaci Nastavení:

Nastavení › Zpřístupnění › Čtení a mluvení › Hlasy

Vyber jazyk, pak hlas a klepnutím ho stáhni. Prémiové hlasy jsou větší soubory, takže použij Wi-Fi. Až stahování skončí, vrať se do JustFlip!. Nový hlas se objeví v **Nastavení › Řeč › Hlasy** a Automaticky ho hned převezme. JustFlip! ti tuto stránku nastavení otevřít neumí, a proto obrazovka Hlasy vypisuje cestu v části **Získejte lepší hlasy**.

— 7.7

Doplňovačky nahlas

Doplňovačka (kapitola 3) nesmí prozradit vlastní odpověď, takže se její otázka čte s každou mezerou nahrazenou:

- slovem pro **prázdné místo** v jazyce kartičky: „blank“ v angličtině, „Lücke“ v němčině, „espacio en blanco“ ve španělštině, „prázdné místo“ v češtině a tak dále;
- nebo **nápovědou**, pokud ji mezera má: `{{c1::Paříž::město}}` se přečte jako „město“.

NAPÍŠEŠ

Hlavní město Francie
je `{{c1::Paříž}}`.



NA KARTIČCE

OTÁZKA

Hlavní město Francie je [...].

Otočit

Hlas řekne: „Hlavní město Francie je prázdné místo.“

Na straně s odpovědí se přečte celá věta s doplněnými mezerami. V Mluvit karty fázi odpovědi přečte odkrytou větu a pak případné další poznámky ze strany s odpovědí.

⚠ POZOR

Doplňovačka mluví jedním hlasem

Odpověď doplňovačky žije uvnitř její otázky, takže Mluvit karty čte fázi odpovědi, včetně poznámek, jazykem a hlasem strany s otázkou. Strana s odpovědí nastavená na jiný jazyk na tom nic nemění. Poznámky na doplňovačce piš ve stejném jazyce jako větu.

— 7.8

Aby kartičky zněly správně

Když hlas klopýtne o zkratku, symbol nebo vzorec, **mluvená nápověda** mu řekne, co má říct místo toho: `[i0S]{aj ó es}`, `$c^2${cé na druhou}`. Nápovědy fungují přesně na čtyřech místech a kdekoli jinde se závorky na kartičce zobrazí. Podrobně je vysvětluje kapitola 3, v části *Řekni hlasu, co má říkat*.

Všechno v této kapitole tvoje nápovědy používá: tlačítko Přehrát, Mluvit karty i ukázky hlasů.

— 7.9

Když karta mlčí

| Příznak | Pravděpodobná příčina | Řešení |
|--|---------------------------------------|---|
| Strana nemá tlačítko Přehrát | strana nemá jazyk nebo text | nastav Jazyk strany v editoru kartičky |
| Tlačítko Přehrát chybí, ač je jazyk nastaven | není pro něj nainstalovaný hlas | stáhni si ho v Nastavení iOS › Zpřístupnění › Čtení a mluvení › Hlasy |
| Mluvit karty přeskočí kartičku | jedna strana nejde přečíst | dej oběma stranám text a jazyk |
| Mluvit karty je zamčené | je to funkce Pro | tlačítko Přehrát na každé kartičce zůstává zdarma |
| Špatný přízvuk | Automaticky vybralo jinou variantu | vyber hlas v Nastavení › Řeč › Hlasy |
| Poslech se sám zastavil | zvuk převzal hovor nebo jiná aplikace | spust' znovu přes Mluvit odsud |
| Doplňovačka říká „prázdné místo“ | tak je to navrženo | přidej náповědu, <code>{{c1::...::náповěda}}</code> , a uslyšíš ji místo toho |

JustFlip! všude

Tvoje knihovna žije v iCloudu, takže tě následuje ze zařízení na zařízení. Každé zařízení hraje na své silné stránky: prostorné rozdělené zobrazení na iPadu, řádek nabídek a hodnocení jednou rukou z klávesnice na Macu, rychlé opakování na zápěstí a počet kartiček k opakování na ploše, ještě než aplikaci vůbec otevřeš.

— V TÉTO KAPITOLE

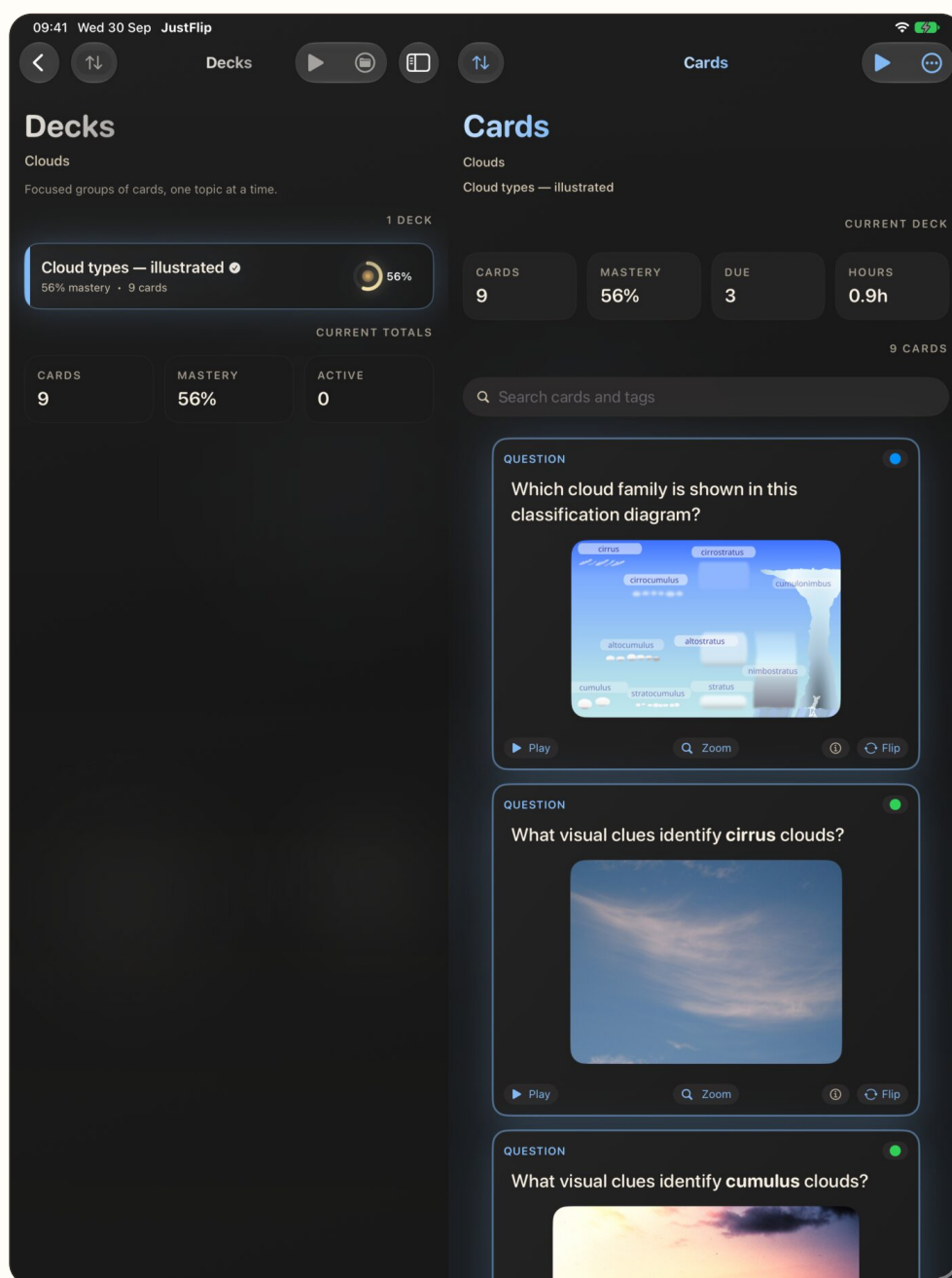
- Pracuj v rozděleném zobrazení na iPadu a Macu a přetahuj balíčky ze Souborů nebo Finderu
- Opakuj z klávesnice, s kompletním přehledem zkratk
- Opakuj na Apple Watch a pochop, proč hodinky potřebují tvůj iPhone
- Přidej si widget Karty k opakování na plochu nebo zamčenou obrazovku
- Zeptej se Siri, co je na řadě, nebo spust opakování bez dotyku displeje
- Najdi jakoukoli kartičku ve Spotlightu a soukromé balíčky z něj vynech



— 8.1

iPad

Na iPadu používá JustFlip! rozložení o dvou sloupcích, podobně jako aplikace Nastavení. **Postranní panel** vlevo obsahuje tvé Zájmy a jakmile jeden vybereš, i Balíčky toho zájmu. **Sloupec s detailem** vpravo ukazuje kartičky vybraného balíčku. Vlevo procházíš, vpravo se učíš, a neztrátiš přitom místo, kde jsi.



JustFlip! na iPadu: balíčky jednoho zájmu v postranním panelu, kartičky balíčku ve sloupci s detailem.

Rozložení se řídí tím, jak iPad držíš:

- **Když je místa dost** (na šířku, nebo velký iPad na výšku), jsou oba sloupce vedle sebe.

- **Když je místa málo** (menší iPad na výšku, nebo JustFlip! vedle jiné aplikace), dostanou kartičky celou obrazovku. Postranní panel vyjede, když klepneš na tlačítko postranního panelu v horním rohu nebo přejedeš prstem od levého okraje.

JustFlip! funguje také ve Split View a Slide Over vedle jiné aplikace a sloupce se přizpůsobí místu, které dostanou. Běží v jediném okně, takže dvě okna JustFlip! vedle sebe otevřít nemůžeš.

Přetahování

Přetahování funguje dvěma způsoby:

- **Import souboru přetažením.** Přetáhni soubor `.flashcards` nebo `.flashcards.zip`, tabulku CSV nebo balíček Anki `.apkg` z aplikace Soubory (nebo z jiné aplikace ve Split View) do JustFlip!. Pustit ho můžeš kdekoli v okně a import začne, jako bys soubor otevřel. Co který formát přinese, vysvětluje kapitola 5.
- **Změna pořadí v knihovně.** Zájmy, balíčky i kartičky jde přeskládat přetažením. U zájmů zvol **Přeuspořádat** v nabídce nahoře na obrazovce Zájmy. U balíčků a kartiček zvol **Upravit** v nabídce seznamu. Pak přetahuj řádky za úchyty a až budeš hotový, klepni na **Hotovo**.

TIP

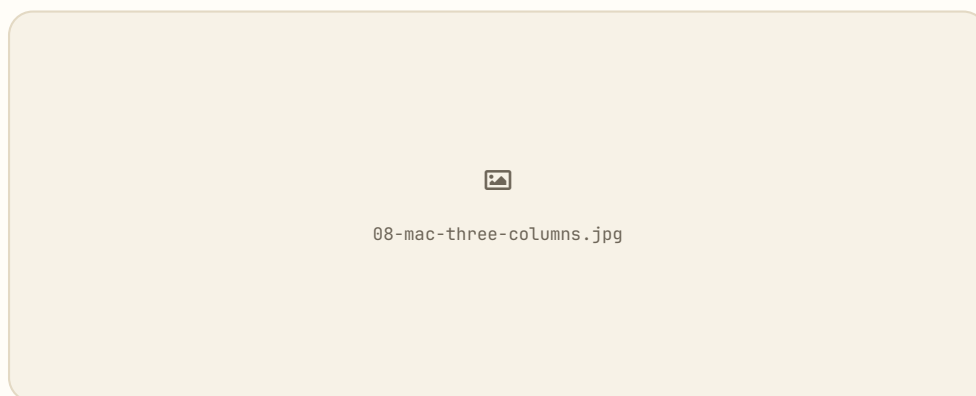
Pomůže ukazatel a klávesnice

S trackpadem nebo myší se tlačítka hodnocení při najetí kurzorem nadzvednou. S hardwarovou klávesnicí fungují zkratky pro opakování z přehledu klávesových zkratk na iPadu úplně stejně jako na Macu.

8.2

Mac

Na Macu využívá JustFlip! celou šířku okna se třemi sloupci: **Zájmy**, **Balíčky** a **Kartičky**. Když okno zúžíš, sloupec Zájmy se schová za tlačítko postranního panelu, aby balíčky a kartičky měly dost místa. Ve velmi úzkém okně zůstanou na obrazovce jen kartičky. Okno zase rozšíří a všechny tři sloupce se vrátí.



JustFlip! na Macu. Tři sloupce: zájmy, balíčky a seznam kartiček.

Řádek nabídek

JustFlip! přidává vlastní příkazy na začátek nabídky **Soubor**:

| Příkaz | Zkratka | Co dělá |
|----------------------------|---------|---|
| Import Cards... | ⌘ ⌘I | Otevře výběr souborů pro jakýkoli importovatelný soubor |
| Import Interest Archive... | — | Stejný výběr souborů, pod názvem, který možná hledáš |
| Export Interest... | ⌘ ⌘E | Exportuje vybraný zájem jako archiv |
| Export Statistics... | — | Exportuje statistiky vybraného zájmu |

Oba příkazy pro import otevřou stejný výběr. JustFlip! pozná formát přímo ze souboru, takže nezáleží na tom, který zvolíš. Zbytek řádku nabídek (O aplikaci, Skrýt, Ukončit, Úpravy, Okno, Nápověda) je standardní řádek nabídek Macu.

⚠ POZOR

Export potřebuje vybraný zájem

Export Interest... a **Export Statistics...** pracují se zájmem vybraným v postranním panelu. Když žádný zájem vybraný není, neudělají vůbec nic: žádná chyba, žádný dialog. Nejdřív klikni na zájem a pak zvol příkaz.

i DOBRÉ VĚDĚT

Názvy v nabídce jsou anglicky

Čtyři výše uvedené příkazy v nabídce Soubor jsou zatím anglicky, ať je aplikace nastavená na jakýkoli jazyk. Všechno ostatní v JustFlip! se řídí tvým jazykem.

Pár věcí funguje jinak než v ostatních aplikacích pro Mac:

- **Pro Nastavení není ⌘,**. Nastavení otevřeš tlačítkem s ozubeným kolem nahoře ve sloupci Zájmy a volbou **Nastavení**.
- **Není ⌘F.** Chceš-li prohledat všechny kartičky, použij tlačítko s lupou nahoře ve sloupci Zájmy.
- **Opakování nespustí žádná klávesa.** Klikni na tlačítko opakování a zbytek už obstará klávesnici.

Přetahování z Finderu funguje stejně jako na iPadu: pusť soubor balíčku kdekoli v okně a importuje se.

8.3

Klávesové zkratky

Zkratky pro opakování fungují na Macu a na iPadu s hardwarovou klávesnicí. Jsou stavěné pro jednu ruku: otáčíš mezerníkem, hodnotíš číslicemi a po ukazateli nemusíš vůbec sahat.

| Klávesa | Akce | Kde funguje |
|----------|------------------------------|--|
| Mezerník | Otočí kartičku | Během opakování |
| Mezerník | Odkryje skrytou oblast | Během opakování kartičky se zakrytím obrázku |
| 1 | Hodnocení Znovu | Během opakování |
| 2 | Hodnocení Těžké | Během opakování |
| 3 | Hodnocení Dobré | Během opakování |
| 4 | Hodnocení Snadné | Během opakování |
| Return | Zkontroluje napsanou odpověď | Během opakování se zapnutým Psát odpovědi |
| ⌘ H | Import Cards... | Mac, kdekoli (nabídka Soubor) |
| ⌘ E | Export Interest... | Mac, s vybraným zájmem (nabídka Soubor) |

Číselné klávesy jsou obyčejné číslice, ne ⌘ s číslicí. Hodnocení tak zůstává jediným stiskem klávesy.

⚠ POZOR

Tři důvody, proč klávesa nic nedělá

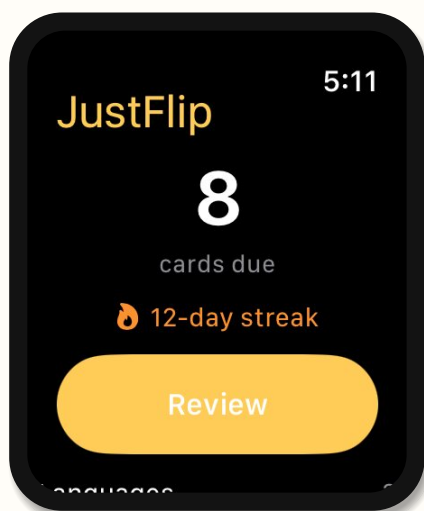
Každý z nich je záměrný a každý vypadá jako chyba, když o něm nevíš:

1. **Píšeš odpověď.** Dokud má pole **Napište svou odpověď** fokus, mezerník a 1–4 píšou znaky. Jinak by napsání „3“ ohodnotilo kartičku jako Dobré. Return odpověď pořád zkontroluje.
2. **Zapnul sis Přísnější hodnocení.** Se zapnutým **Nastavení > Chování > Přísnější hodnocení** otočení kartičky odebere tlačítka Dobré a Snadné a klávesy 3 a 4 zmizí s nimi. Ve výchozím stavu je vypnuté.
3. **Odpověď kartičky se zakrytím je pořád skrytá.** U kartičky se zakrytím obrázku fungují klávesy hodnocení až poté, co odpověď odkryješ mezerníkem.

— 8.4

Apple Watch

Aplikace pro hodinky je malý, soustředěný společník. Ukazuje, kolik kartiček je na řadě, a nechá tě je opakovat na zápěstí. Hodí se ve frontě, na procházce nebo kdekoli, kde nemůžeš vytáhnout telefon.



Obrazovka Dnes na hodinkách ukazuje:

- počet **kartiček k opakování**,
- tvou **sérii**, pokud nějakou máš,
- tlačítko **Opakovat**,
- až čtyři tvé zájmy, každý s počtem kartiček k opakování.

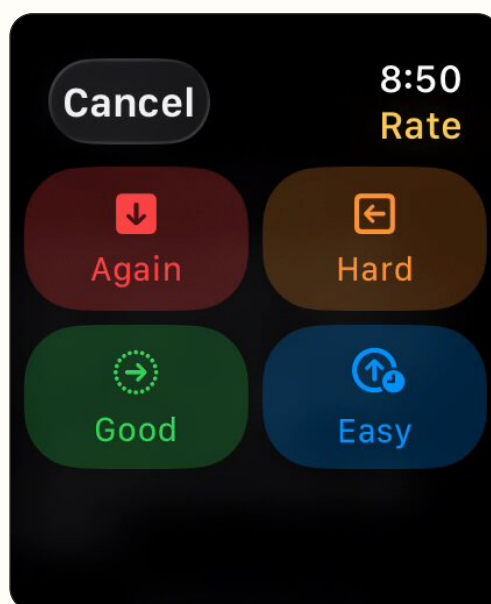
Když ji otevřeš poprvé, hodinky ještě nemají co ukázat. Požádají tě: **Otevřete JustFlip na iPhoneu a kartičky se synchronizují**. Jednou otevři aplikaci na iPhoneu a hodinky se naplní.

Obrazovka Dnes na hodinkách: kartičky k opakování, tvoje série, tlačítko Opakovat a řádek pro každý zájem.

Opakování na zápěstí

1. Klepni na **Opakovat**.
2. Přečti si otázku. Klepnutím na kartičku nebo na **Zobrazit odpověď** ji otočíš.
3. **Podrž prst na kartičce** a ohodnoť ji. Čtyři hodnocení se objeví v mřížce, se stejnými barvami a symboly jako na iPhoneu: Znovu, Těžké, Dobré a Snadné. Vyber jedno a další kartička přijde sama.
4. Když je fronta hotová, hodinky řeknou **Skvělá práce** a ukážou, kolik kartiček jsi zopakoval.

Proč podržet místo čtyř tlačítek? Displej hodinek je malý. Čtyři tlačítka by z obrazovky vytlačila odpověď, tedy právě to, co hodnotíš. Podržení kartičky nechá celý displej kartičce. První kartička tvého prvního sezení gesto jednou vysvětlí a pak pod kartičkou zůstane malá nápověda **Podržte pro hodnocení**. Kartičku můžeš ohodnotit i ze strany s otázkou, když ji poznáš na první pohled.



Hodnocení kartičky na Apple Watch: podrž prst na kartičce a vyber hodnocení.

Co hodinky ukazují

iPhone každou kartičku pro hodinky připraví, takže vypadá stejně jako na telefonu: tučné písmo, kurzíva a kód, vzorce, fotky a diagramy, zmenšené na velikost zápěstí.

- **Doplňovačky** fungují. Mezery se ukazují jako [...], nebo jako nápověda, pokud jsi ji zadal. Zadní strana ukáže větu s doplněnými mezerami a případné poznámky ze strany s odpovědí.
- **Příznaky** se ukazují jako jemná barva za názvem balíčku nahoře na kartičce. Na hodinkách je vidíš, ale nastavuješ je na iPhoneu.
- **Kód a tabulky** se zobrazují obyčejným neproporcionálním písmem, bez barevného zvýraznění syntaxe.

Co hodinky nechávají na iPhoneu

Některé kartičky se na zápěstí nevejdou, takže je JustFlip! do hodinek vůbec neposílá. Je to lepší než ukázat kartičku bez části, kterou zkouší. Tyto kartičky zůstávají na iPhoneu:

- kartičky se **zvukem** nebo **PDF** na kterékoli straně,
- **ukazatele pokroku**, které hodnotíš jezdcem, ne čtyřmi tlačítky,
- kartičky s víc než **280 znaků** na kterékoli straně,
- kartičky, jejichž fotka nebo diagram je moc velký na odeslání, nebo moc detailní na čtení ve velikosti zápěstí.

Hodinky také nesou najednou nejvýš **60 kartiček**. Kdykoli nějaké kartičky zůstanou pozadu, obrazovka Dnes to řekne, například „12 kartiček vyžaduje iPhone“. Pokud žádnou z tvých kartiček k opakování na hodinkách opakovat nejde, uvidíš místo tlačítka Opakovat **Opakujte na iPhoneu**.

Plán drží tvůj iPhone

Hodinky samy nic neplánují. Tvůj **iPhone** je jediné zařízení, které rozhoduje, kdy se která kartička vrátí. Hodinky si drží kopii kartiček, které jim iPhone naposledy poslal, a seznam hodnocení, která jsi dal. Tato hodnocení posílají zpátky do iPhone, který aktualizuje plán. iPhone se pak synchronizuje s iCloudem, takže tvoje ostatní zařízení to doženou.

Při běžném používání si ničeho z toho nevšimneš: když máš iPhone poblíž, hodnocení k němu dorazí během pár vteřin. Všimneš si toho, až budou od sebe daleko.

⚠ POZOR

Hodnocení čekají na tvůj iPhone

Opakuj na hodinkách s iPhonem mimo dosah a hodnocení počkají na hodinkách. Obrazovka Dnes je ukazuje, například „3 se synchronizuje do iPhone“, dokud je iPhone nepřijme. Nic se neztratí. Hodnocení se doručí, až se zařízení znovu spojí, a každé se použije jen jednou.

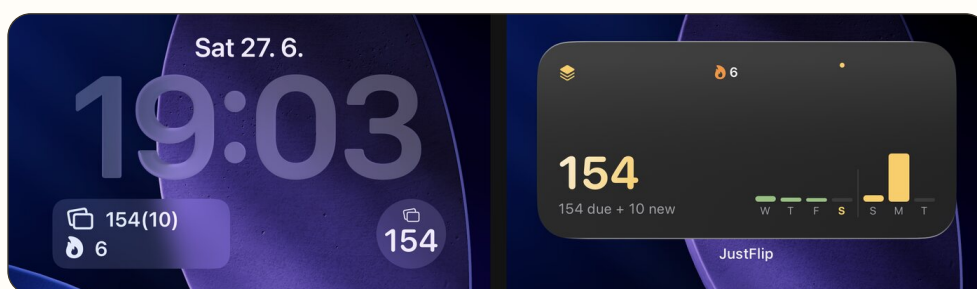
Do té doby ukazují iPhone, widget i tvá ostatní zařízení ty kartičky pořád jako k opakování. Další interval se navíc počítá od okamžiku, kdy iPhone hodnocení přijme, ne od chvíle, kdy jsi ho dal. Po dlouhém opakování daleko od telefonu se tak některé kartičky mohou vrátit o pár hodin později než obvykle.

Aplikace pro hodinky má jen tmavý vzhled, jako většina aplikací pro hodinky.

— 8.5

Widget na ploše

Widget **Karty k opakování** ukazuje, co na tebe čeká, aniž bys otevíral aplikaci. Klepni na něj a JustFlip! se otevře rovnou v dnešním opakování.



Widget Karty k opakování na zamčené obrazovce (vlevo) a ve střední velikosti na ploše (vpravo).

Existuje ve třech velikostech pro plochu a třech pro zamčenou obrazovku:

| Velikost | Ukazuje |
|----------|---|
| Malý | Počet kartiček k opakování, tvou sérii a posledních sedm dní opakování jako malé zelené sloupce |

| Velikost | Ukazuje |
|--------------------------------|--|
| Střední | Stejný počet, rozdělení na kartičky k opakování a nové a časovou osu: nedávné dny zeleně, nadcházející zlatě |
| Velký | Všechno výše, tvou nejdelší sérii a podrobnější dvoutýdenní časovou osu |
| Zamčená obrazovka, kruhový | Počet kartiček k opakování, nebo zaškrtnutí |
| Zamčená obrazovka, obdélníkový | Kartičky k opakování a nové a tvou sérii |
| Zamčená obrazovka, v řádku | Jednořádkový souhrn vedle hodin |

Když už nic nezbyvá, widget řekne **Vše hotovo** a ukáže, kdy přijdou na řadu další kartičky, například „Další zítra · 12“.

Jak ho přidat:

1. Podrž prst na prázdném místě plochy, dokud se aplikace nezačnou třást.
2. Klepni na **Upravit** a pak na **Přidat widget**.
3. Vyhledej **JustFlip**, zvol **Karty k opakování**, přejed' na velikost, kterou chceš, a klepni na **Přidat widget**.

Na zamčenou obrazovku: podrž na ní prst, klepni na **Přízpůsobit**, zvol zamčenou obrazovku a ze seznamu widgetů přidej Karty k opakování.

⚠ POZOR

Widget ukazuje, co toto zařízení vidělo naposledy

Widget nečte tvou knihovnu přímo. Ukazuje souhrn, který aplikace na tomto zařízení uloží po každé, když ji otevřeš, opustíš nebo dokončíš opakování. Widget se sám aktualizuje o půlnoci a ve chvíli, kdy přijdou na řadu další kartičky. Když ale opakuješ na iPadu nebo Macu, widget na iPhoneu to dožene až poté, co příště otevřeš JustFlip! na iPhoneu.

Widget je pro iPhone a iPad. Používá zlatou barvu JustFlip! bez ohledu na motiv, který máš v aplikaci vybraný, a řídí se světlým nebo tmavým režimem tvého zařízení.

— 8.6

Siri a Zkratky

JustFlip! dává Siri a aplikaci Zkratky dvě akce. Nic nemusíš nastavovat: jsou k dispozici, jakmile aplikaci jednou otevřeš.

| Akce | Co se stane | Otevře aplikaci? |
|-------------------------------|--|------------------|
| How Many Cards Are Due | Siri ti řekne, kolik kartiček je na řadě a kolik nových kartiček je připraveno | Ne |
| Start Review | JustFlip! se otevře a spustí dnešní opakování | Ano |

Anglicky můžeš říct:

- „How many cards are due in JustFlip?“
- „What's due in JustFlip?“
- „Cards due in JustFlip“
- „Start a review in JustFlip“
- „Review my cards in JustFlip“
- „Study with JustFlip“

Typická odpověď zní „You have 14 cards due for review.“ nebo „Nothing is due, but 5 new cards are ready.“ Když je všechno hotové, Siri ti řekne, že máš hotovo.

Obě akce se objevují také v aplikaci **Zkratky**. Vyhledej tam JustFlip a přidej akci do vlastní zkratky, nebo si ji dej na plochu.

POZOR

Fráze pro Siri potřebují jazyk Siri

Mluvené fráze fungují v angličtině, němčině, španělštině, francouzštině, italštině, japonštině, korejštině a brazilské portugalštině. Siri češtinu nepodporuje, takže čeština žádné fráze nemá. Na zařízení v češtině můžeš obě akce spustit z aplikace Zkratky a odpověď dostaneš česky — například „K opakování máte 14 kartiček.“

DOBRÉ VĚDĚT

Počet pochází ze souhrnu widgetu

„How Many Cards Are Due“ odpoví okamžitě, bez otevření aplikace. Čte stejný uložený souhrn jako widget, takže platí stejné pravidlo: ví to, co toto zařízení vědělo, když jsi tu naposledy použil JustFlip!.

8.7

Spotlight

JustFlip! přidává tvé kartičky do Spotlightu, vyhledávání ve tvém zařízení. Přejeď na ploše prstem dolů, napiš pár písmen z otázky a kartička se objeví pod JustFlip!. Klepni na ni a JustFlip! otevře balíček té kartičky, posune se na ni a na chvíli ji zvýrazní kroužkem.

Spotlight prohledává:

- **otázku a odpověď** kartičky,

- její **štítky**,
- názvy **balíčku** a **zájmu**.

Kartičku jen s obrázkem, bez textu, najde podle **popisu** obrázku. To je další důvod ho napsat (kapitola 11).

DOBRÉ VĚDĚT

Spotlight hledá začátky slov

Spotlight hledá slova, která *začínají* tím, co napíšeš. „foto“ najde „fotosyntéza“, ale „syntéza“ ne. Ignoruje velikost písmen a diakritiku, ale ne překlady. Chceš-li najít slovo uprostřed jiného, použij raději vyhledávání v aplikaci: lupa na obrazovce Zájmy, **Hledat karty**, najde text kdekoli.

Jak vynechat balíčky z vyhledávání

Zpočátku je prohledávatelné všechno. Chceš-li zájem nebo balíček ze Spotlightu vynechat, vypni **Zahrnout do vyhledávání v zařízení**:

- **U zájmu**: podrž na zájmu prst (nebo na Macu klikni pravým tlačítkem), zvol **Upravit zájem** a vypni přepínač. Z vyhledávání zmizí všechny balíčky v tom zájmu.
- **U jednoho balíčku**: podrž prst na balíčku, zvol **Upravit balíček** a vypni přepínač. Ostatní balíčky v tom zájmu zůstanou prohledávatelné.

Stejný přepínač se objeví, když vytváříš zájem nebo balíček, a když import vytvoří nový zájem. Když importuješ do zájmu, který už máš, nové kartičky se řídí nastavením toho zájmu.

POZOR

Přepínač zájmu vyhrává

Kartička se ve Spotlightu objeví jen tehdy, když jsou zahrnuté **oba**, její zájem i její balíček. Vypni zájem a žádný z jeho balíčků se neobjeví, ať říkají jejich vlastní přepínače cokoli. Přepínač pro jednotlivé kartičky neexistuje. Chceš-li pár kartiček udržet v soukromí, přesuň je do samostatného balíčku a ten vypni.

Index zůstává v tomto zařízení. Nic ho neopouští a přepínač není součástí exportu ani sdílení balíčku: kdo balíček dostane, rozhodne se sám.

— 8.8

Co je nového

Po aktualizaci, která přináší nové funkce, se v dolním rohu hlavní obrazovky objeví zlaté tlačítko **Co je nového**. Zůstane asi pět vteřin (patnáct s VoiceOverem, který ho také ohlásí) a pak zmizí. Klepnutím otevřeš panel **Co je nového**, který vypisuje, co se v každé verzi změnilo.

Tlačítko uvidíš jednou za každou verzi s novými funkcemi, ať na něj klepneš, nebo ne. Opravné aktualizace ho neukazují a čerstvá instalace také ne. Zatím jsi nic nezmeškal.

Propásl jsi ho? Panel je vždy na jedno klepnutí: klepni na tlačítko s ozubeným kolem nahoře na obrazovce Zájmy a zvol **Co je nového**.

Panel načítá stránku Novinky z just-flip.app v jazyce tvé aplikace, takže potřebuje připojení k internetu. Offline řekne **Novinky se nepodařilo načíst** a nabídne **Zkusit znovu** a **Otevřít v prohlížeči**. Stejnou stránku si můžeš kdykoli přechít také na <https://just-flip.app/news/>.

Statistiky a Zeptat se AI

Každé tvé hodnocení je malý důkaz o tom, jak funguje tvoje paměť. JustFlip! si je všechny uchovává a tato kapitola ukazuje, jak je číst: čísla, která vidíš každý den, podrobnější obrazovku Statistiky a funkci Zeptat se AI, která z toho, co umíš a co ti stále uniká, udělá zadání pro AI chat podle tvé volby.

— V TÉTO KAPITOLE

- Pochop počty k opakování, zvládnutí a série a jak se každé z nich počítá
- Čti retenci, teplotní mapu aktivity, pořadí balíčků a předpověď
- Rozliš „učím se lépe“ od „jen víc opakuju“
- Zadej úkol ChatGPT, Claudovi nebo Gemini studijní zprávou ze Zeptat se AI
- Exportuj své statistiky jako tabulku nebo jako kompletní data v JSON



— 9.1

Čísla, která vidíš každý den

Abys věděl, jak se ti daří, obrazovku Statistiky nepotřebuješ. Po celé aplikaci se objevují tři čísla a všechna jsou zdarma.

| Číslo | Kde ho vidíš | Co znamená |
|--------------------|--------------------------------------|--|
| K opakování | Dnes, řádky balíčků, seznam kartiček | Kartičky, jejichž datum dalšího opakování nastalo |
| Zvládnutí | Řádky zájmů a balíčků | Podíl kartiček, jejichž <i>poslední</i> hodnocení bylo Dobré nebo Snadné |
| Série | Dnes, jako „N dní v řadě“ | Dny v řadě s aspoň jedním opakováním |

K opakování

Kartička je na řadě, když uplynulo její naplánované datum opakování. Dnes sečte kartičky k opakování napříč všemi tvými zájmy, spolu s novými kartičkami, které den dovolí, a dá ti odhad jako „Přibližně 6 min“. Když není nic na řadě, Dnes řekne **Vše hotovo** a ukáže malý pruh **Příštích 7 dní**, takže vidíš, jaká práce tě zítra čeká. Tomu, jak se data opakování volí, se věnuje kapitola 6.

Zvládnutí

Zvládnutí balíčku spočítá každou kartičku, jejíž **poslední** hodnocení bylo Dobré nebo Snadné, a vydělí počtem kartiček v balíčku. Kartičky, které jsi nikdy neopakoval, se počítají také, jako zatím nezvládnuté, takže čerstvě importovaný balíček začíná na 0 %. Zvládnutí zájmu je průměr zvládnutí jeho balíčků, přičemž každý balíček váží stejně bez ohledu na velikost.

i DOBRÉ VĚDĚT

Zvládnutí se hýbe oběma směry

Protože se počítá jen poslední hodnocení, je zvládnutí momentka, ne trofej. Zmáčkni Znovu u kartičky, kterou jsi minulý týden znal, a ta kartička se přestane počítat, dokud ji zase nedáš správně. O to jde: číslo ti říká, co umíš *dnes*.

Série

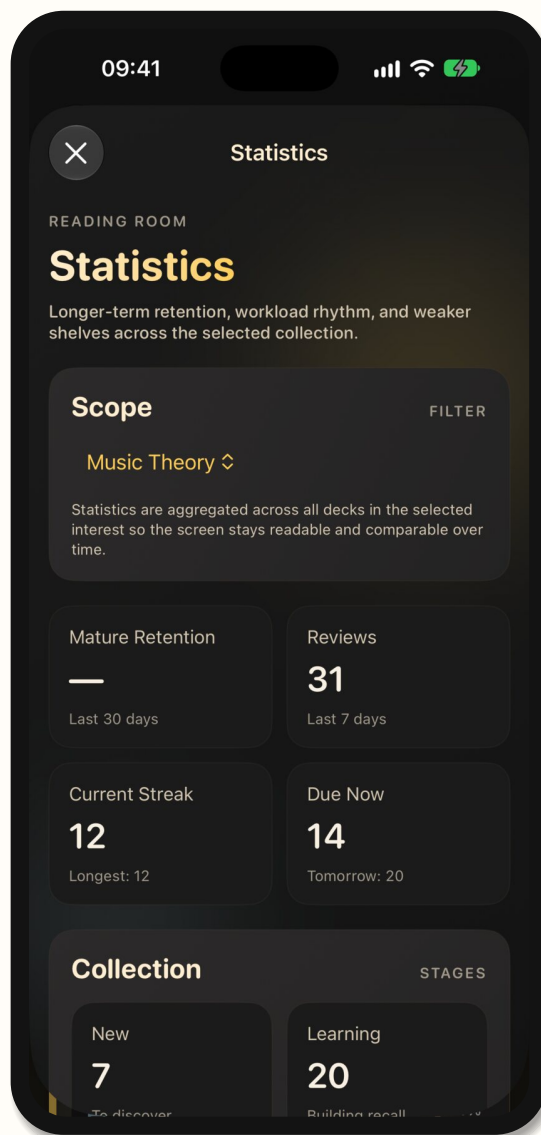
Tvoje série počítá dny, kdy jsi zopakoval aspoň jednu kartičku. Jedna kartička stačí. Máš také den odkladu: pokud jsi dnes ještě neopakoval, včerejší série platí až do konce dne.

JustFlip! je shovívavý k občasnému vynechanému dni. Až **dva vynechané dny** uvnitř aktuální série se automaticky přemostí, takže jeden hektický den nesmaže měsíční návyk. Samotné přemostěné dny se do počtu nepočítají. Chceš-li štouchnutí, než série vyprší, zapni **Záchrana série** v **Nastavení** › **Připomenutí**. Pošle jedno večerní připomenutí, když jsi ten den ještě neopakoval.

— 9.2

Otevření Statistik (Pro)

Celá obrazovka Statistiky je funkce **Pro**. Otevřeš ji z nabídky **Nastavení** (ikona ozubeného kola) nahoře nad seznamem Zájmy a volbou **Statistiky**. Bez Pro má položka nabídky zámek a otevře místo toho obrazovku Pro. Odemkne ji i bezplatná zkušební verze Pro.



Obrazovka Statistiky: výběr zájmu, čtyři souhrnné dlaždice a fáze kolekce.

Statistiky se vždy dívají na **jeden zájem najednou**. Vyber ho nahoře v části **Rozsah**. Všechno pod tím, od souhrnných dlaždic po předpověď, sčítá všechny balíčky v tom zájmu. Díky tomu zůstávají čísla v čase srovnatelná. Chceš-li porovnat dva obory, přepínej výběr tam a zpět.

Obrazovka se po opakování obnoví sama, takže ji můžeš mít otevřenou na iPadu nebo Macu vedle studijního sezení.

Souhrnné dlaždice

| Dlaždice | Co ukazuje |
|--------------------------|---|
| Retence zralých kartiček | Jak často sis vybavil zralé kartičky za Posledních 30 dní (viz Retence) |
| Opakování | Kolik opakování jsi udělal za Posledních 7 dní, včetně dneška |
| Aktuální série | Tvoje série v tomto zájmu a tvá nejdelší vůbec |
| Nyní k opakování | Kartičky na řadě právě teď a kolik jich přijde na řadu zítra |

Série se tu počítá stejně jako v Dnes, ale jen z opakování ve vybraném zájmu. Může být kratší než tvoje série v Dnes, která počítá všechny zájmy.

Fáze kolekce

V části **Kolekce** je každá kartička zájmu zařazená do jedné ze čtyř fází:

| Fáze | Popisek | Význam |
|-----------|------------------|---|
| Nové | K objevení | Nikdy neopakované |
| Učení | Budování paměti | Učí se, nebo se znovu učí po zapomenutí |
| Opakování | Upevňování | V pravidelném cyklu opakování |
| Zvládnuto | Dlouhodobá paměť | Intervaly 30 dní a víc |

Zdravá kolekce se během týdnů posouvá doprava. Jak kartička mezi fázemi přechází, vysvětluje kapitola 6.

POZOR

Nyní k opakování není totéž co Dnes

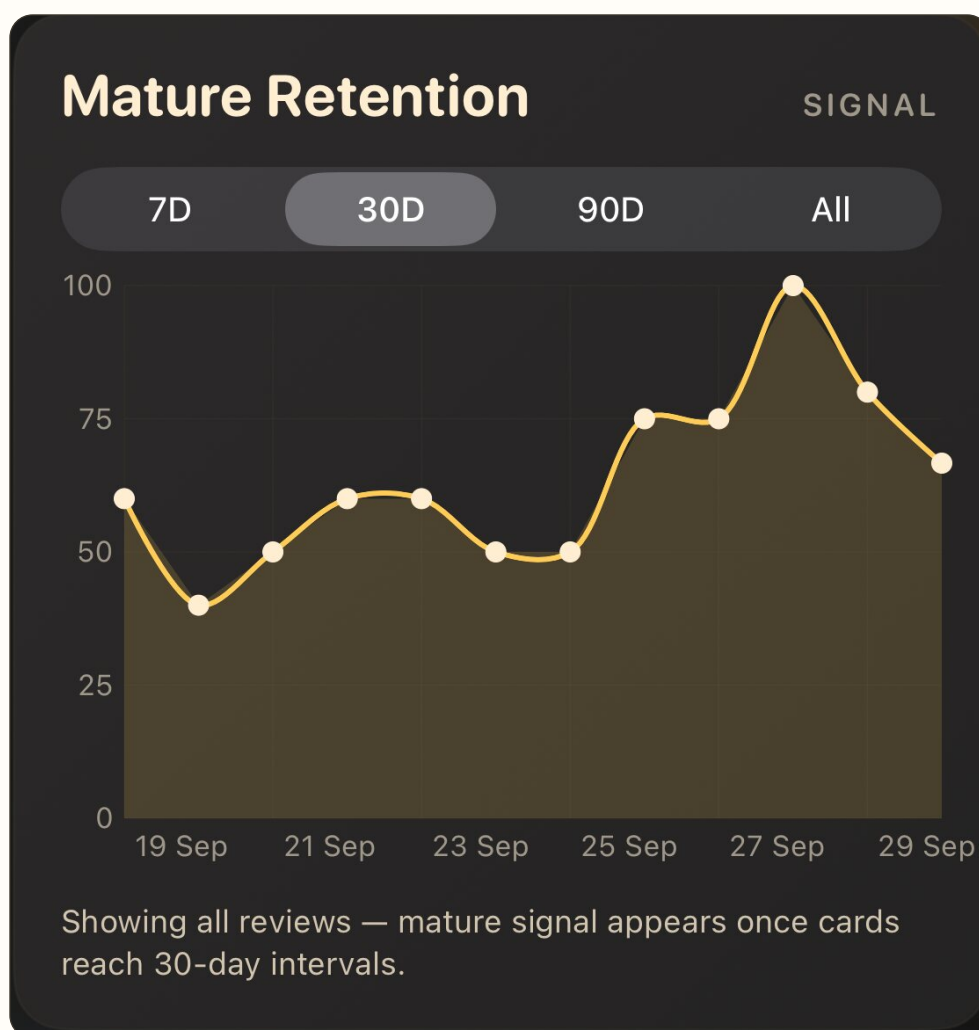
Nyní k opakování počítá **každou** kartičku v zájmu, jejíž datum opakování uplynulo, včetně kartiček, které jsi odložil. Dnes nabízí jen to, co se vejde do sezení: odložené kartičky zůstanou venku a **Karet na sezení a Nových karet denně** omezí zbytek. Velké Nyní k opakování vedle krátkého sezení Dnes je normální, ne chyba.

— 9.3

Retence: celková a zralá

Retence odpovídá na jedinou otázku: *když kartačka přišla, vybavil sis ji?* Opakování se počítá jako vybavené, když jsi ho ohodnotil **Dobré** nebo **Snadné**. Znovu i Těžké se počítají jako nevybavené.

Graf **Retence zralých kartiček** vykresluje tuto míru po dnech. Okno vybereš segmentovým přepínačem: **7D**, **30D**, **90D** nebo **All**.



Graf retence za 90 dní. Každý bod je podíl vybavených zralých opakování za jeden den.

Důležité slovo je **zralá**. Opakování se počítá jako zralé, když kartačka před tvou odpovědí už dosáhla intervalu **aspoň 30 dní**. Nové kartačky se „pamatují“ snadno: viděl jsi je před minutou. Kartačka, kterou jsi naposledy viděl před měsícem, je skutečnou zkouškou dlouhodobé paměti, a právě to ukazuje zralá křivka.

V prvních týdnech ještě zralá opakování mít nebudeš. Graf pak přejde na **celkovou retenci**, tedy všechna opakování všech kartaček, a popisek pod ním to řekne: „Zobrazují se všechna opakování – zralý signál se objeví, jakmile kartačky dosáhnou 30denních intervalů.“ Jakmile tvé první kartačky překročí hranici 30 dní, graf sám přepne na zralý signál. Pokud v okně nejsou žádná opakování, uvidíš **Zatím není dost zralých opakování**.

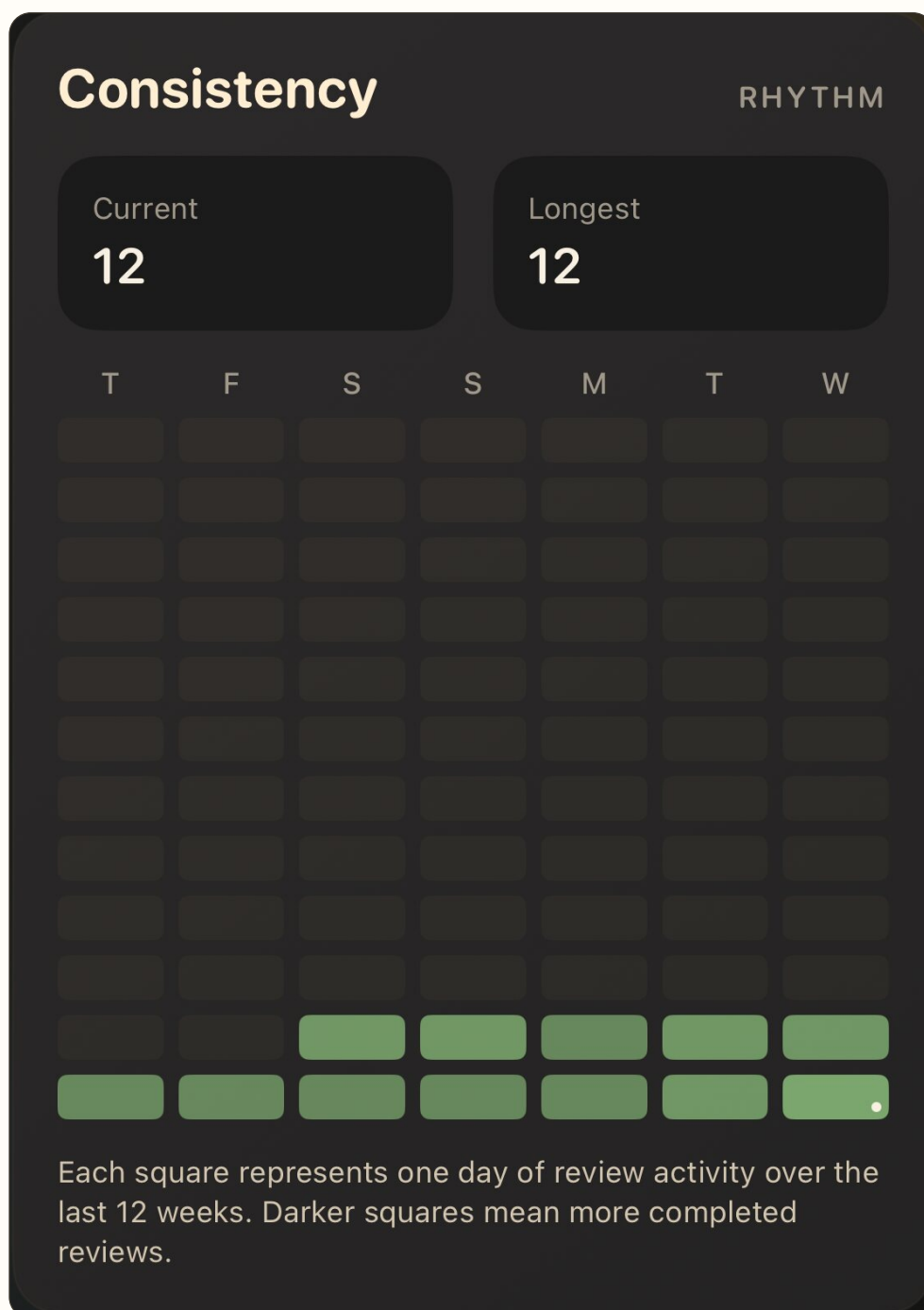
 TIP**Čti trend, ne tečku**

Jeden den se při třech opakováních může zhoupnout z 60 % na 100 %. Zvol **30D** nebo **90D** a dívej se na tvar křivky. Plochá křivka mezi 80 a 100 % znamená, že tvůj plán dělá svou práci.

 9.4

Pravidelnost: série a teplotní mapa

Sekce **Pravidelnost** ukazuje tvou sérii **Aktuální** a **Nejdelší** pro daný zájem, nad teplotní mapou **posledních 12 týdnů**. Každý čtvereček je jeden den a tmavší čtvereček znamená víc opakování toho dne, měřeno vůči tvému nejrušnějšímu dni v okně. Dnešní čtvereček má malou tečku.



Teplovní mapa Pravidelnost: 12 týdnů dnů s opakováním, tmavší čtverečky pro rušnější dny.

Hledej mezery a shluky, ne barvy. Deset minut každý den je lepší než hodina každou neděli, protože rozložené opakování stojí na tom, že kartičky vidíš blízko jejich data opakování.

i DOBRÉ VĚDĚT

Nejdelší může vypadat kratší než Aktuální

Nejdelší je tvůj nejlepší běh *po sobě jdoucích* dní vůbec, bez těch dvou přemostěných dní, které chrání **Aktuální**. Aktuální série, která přežila vynechaný den, tak může být delší než tvá „nejdelší“. Obě čísla jsou správně; jen měří trochu odlišné věci.

— 9.5

Porovnání balíčků

Porovnání balíčků řadí balíčky v zájmu podle retence, s **nejnižší nahoře**. Tento sloupec počítá každé opakování, které jsi kdy v balíčku udělal, nejen za posledních 30 dní, takže se mění pomalu. Pod grafem uvádí první čtyři balíčky, kolik kartiček je teď na řadě, a celkový počet chyb — kolikrát byla kartička, kterou jsi znal, znovu zapomenuta.

Balíček nahoře je místo, kde tvá snaha zmůže nejvíc. Obvykle to znamená jednu ze tří věcí:

1. **Kartičky jsou nejasné.** Dvě možné odpovědi, nebo příliš mnoho na jedné kartičce. Řešení najdeš v kapitole 3.
2. **Látka staví na něčem, co ses nenaučil.** Přesně na to je Zeptat se AI.
3. **Moc spěcháš.** Přidal sis víc nových kartiček, než dokážeš vstřebat. Na chvíli sniž **Nových karet denně**.

— 9.6

Předpověď nadcházejících opakování

Předpověď je sloupcový graf toho, kolik kartiček přijde na řadu v každém z příštích **7D** nebo **30D**, podle plánu, jak teď stojí. Kartičky, které jsou už po termínu, se přičtou ke dnešnímu sloupci, takže nedodělek nikdy nezmizí z očí. Vyřazené kartičky jsou vynechané.

Špička za dva týdny je normální po velkém importu nebo po týdnu plném nových kartiček. Když ji vidíš přicházet, rozlož ji: ve dnech před ní opakuj trochu navíc.

⚠ POZOR**Předpověď zná jen dnešní plán**

Každé tvé hodnocení posune datum opakování kartičky, takže předpověď je odhad, ne slib. Kartičky, které pokaziš, se vrátí dřív a zítřek bude rušnější, než graf tvrdil.

— 9.7

Poctivé čtení čísel

Je snadné cítit se produktivně a naučit se málo. Obrazovka Statistiky je postavená tak, aby odpovíděla na těžší otázku: *učím se lépe, nebo jen víc opakuju?* Pár osvědčených pravidel:

- **Opakování nahoru, zralá retence dolů.** Přidáváš rychleji, než stíháš upevňovat. Zpomal s novými kartičkami; nedodělek ti poděkuje.
- **Zralá retence stabilní, opakování stabilní.** To je cíl. Plán dělá svou práci; pokračuj.
- **Vysoká celková retence, ale zatím žádný zralý signál.** Nic se neděje. Tvé kartičky ještě prostě nedosáhly 30denních intervalů. Dej tomu měsíc.

- **Jeden balíček hluboko pod ostatními.** Ten balíček má problém s kartičkami nebo s předpoklady, ne s vůlí. Viz Porovnání balíčků.
- **Dlouhá série s bledými čtverečky.** Jedna kartička denně udrží sérii naživu, ale plán ne. Sleduj i Nyní k opakování.

⚠ POZOR

Hodnot' poctivě, jinak čísla lžou

Každý údaj v této kapitole stojí na tvých hodnoceních. Zmáčkni Dobré u kartičky, kterou sis vybavil napůl, a nafoukneš zvládnutí, retenci i intervaly zároveň — a kartička se vrátí později, než by měla. Těžké není selhání; je to informace.

— 9.8

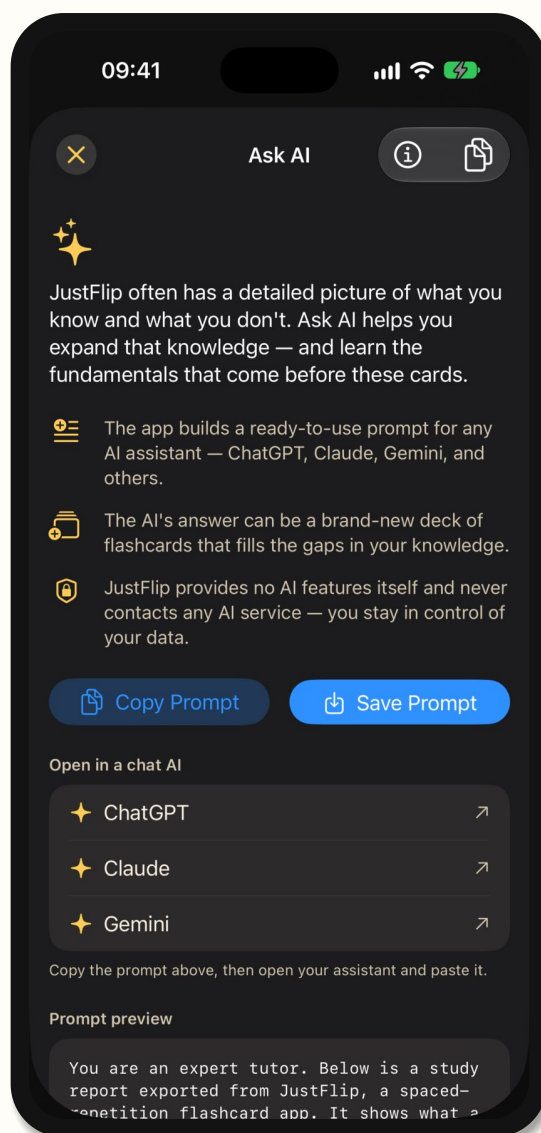
Zeptat se AI: zadání pro tvého lektora

Po pár týdnech ví JustFlip! něco, co žádná chatovací AI neví: které tvé kartičky máš zvládnuté a které ti stále unikají. **Zeptat se AI** z toho udělá hotový prompt, studijní zprávu s pokyny, kterou vložíš do ChatGPT, Clauda, Gemini nebo jakéhokoli jiného asistenta.

Kde ji najdeš

| Odkud | Zvol | Rozsah |
|---|--|--------------------------|
| Kartička v seznamu kartiček (dlouhé podržení nebo pravé tlačítko) | Zeptat se AI | Ta kartička |
| Tlačítko s jiskrami nahoře během opakování | Zeptat se AI na kartičku | Kartička na obrazovce |
| Tlačítko s jiskrami nahoře během opakování | Zeptat se AI na balíček (Pro) | Celý balíček té kartičky |
| Balíček v seznamu balíčků (dlouhé podržení nebo pravé tlačítko) | Zeptat se AI (Pro) | Celý balíček |
| Obrazovka výsledků po opakování | Zeptat se AI | Kartičky z toho sezení |

Jednotlivé kartičky a zprávy ze sezení jsou zdarma. Zprávy o balíčku jsou **Pro**: bez Pro mají tyto položky nabídky zámeček a otevrou obrazovku Pro.



Panel Zeptat se AI: Kopírovat dotaz a Uložit dotaz, odkazy Otevřít v AI chatu a náhled dotazu.

Co ve zprávě je

Zpráva o balíčku třídí tvé kartičky podle jejich historie:

- **Kartičky, se kterými zápasíš:** kartičky s aspoň jedním zapomenutím, nízkou snadností nebo ty, které se ještě učíš. Jsou seřazené od nejhorší, každá s odpovědí a řádkem statistik, například „failed 4 of 6 review(s) · 2 lapse(s) · ease 1.8 · avg 21s to answer“. Zpráva jich obsahuje až 25.
- **Kartičky, které máš zvládnuté:** uvedené jen otázkou, jako kontext, aby AI neztrácela tvůj čas jejich opětovným vysvětlováním (až 60).
- **Čerstvý balíček** bez historie se vypíše kartička po kartičce a AI je požádána, aby odvodila téma a naučila tě jeho základy.

Zpráva o kartičce pokrývá jednu kartičku: její otázku a odpověď a tvou historii s ní. **Zpráva ze sezení** vypíše kartičky z opakování, které jsi právě dokončil, s hodnocením, jaké jsi každé dal.

Co po AI chce

Pokyny jsou ve všech rozsazích postavené na stejné myšlence:

1. **Nauč předpoklady.** Tvé chyby často ukazují na znalosti, které balíček nepokrývá, takže AI je požádána, aby je vysvětlila od základů.
2. **Vysvětli mylné představy,** které tvé špatné odpovědi naznačují.
3. **Doporuč zdroje,** každý s přímým odkazem, přednostně oficiální dokumentaci a důvěryhodné reference.
4. **Případně napiš nové kartičky** na mezery, jako CSV (`question, answer`) v bloku kódu, připravené k importu.

Samotný prompt je anglicky, protože tomu chatovací modely rozumějí nejspolehlivěji, ale žádá AI, aby **odpovídala v jazyce tvého zařízení** a nové kartičky psala v jazyce balíčku.

Odeslání

Panel ti nabídne **Kopírovat dotaz** a **Uložit dotaz**, které uloží soubor `.txt`. V části **Otevřít v AI chatu** otevrou řádky ChatGPT, Claude a Gemini asistenta v nové konverzaci, v jeho aplikaci, pokud ji máš nainstalovanou, jinak v prohlížeči. Tvůj prompt s sebou neunesou: nejdřív zkopíruj, pak otevři, pak vlož. **Náhled dotazu** dole ukazuje přesně to, co se chystáš sdílet.

TIP

Uzavři smyčku

Když ti AI napíše nové kartičky, zkopíruj její odpověď, vrať se na seznam Zájmy a zvol **Přidat nebo importovat** › **Vložit kartičky**. JustFlip! najde CSV uvnitř odpovědi, i v bloku kódu, a ukáže ti náhled. Balíček vybereš dřív, než se cokoli uloží.

DOBRÉ VĚDĚT

JustFlip! nikdy nemluví s AI

Zeptat se AI v sobě žádnou AI nemá. JustFlip! jen sestaví text ve tvém zařízení a nikdy nekontaktuje žádnou službu AI. Zpráva opustí aplikaci jen tehdy, když ji **ty** zkopíruješ nebo uložíš. Co se děje potom, je věc mezi tebou a službou, do které ji vložíš, takže pokud tvé kartičky obsahují něco soukromého, přečti si nejdřív náhled.

POZOR

Kartičky jen s obrázkem dorazí jako zástupný text

Zpráva je čistý text. Kartička, která na jedné straně nemá žádný text, jen obrázek nebo zvuk, dorazí k AI jako „(no text — this card uses an image, audio, or PDF)“. Ukazatele pokroku jsou ze zpráv o balíčku úplně vynechané. Pokud je balíček převážně z obrázků, přidej kartičkám, na kterých záleží, řádek textu.

— 9.9

Export statistik

Pro vlastní tabulky a grafy můžeš exportovat kompletní statistiky zájmu. Export je zdarma.

- **iPhone a iPad:** dlouze podrž zájem v seznamu Zájmy a zvol **Exportovat statistiky**, pak **Tabulka (CSV)** nebo **Kompletní data (JSON)**. Vyber, kam soubor uložit.
- **Mac:** klikni na zájem pravým tlačítkem pro stejnou nabídku, nebo zájem vyber a zvol **Soubor › Export Statistics...**, které uloží CSV.

Soubory jsou pojmenované podle zájmu, například `španělština.flashcards-stats.csv`.

CSV: jeden řádek na kartičku

| Sloupec | Obsah |
|----------------------------------|--|
| <code>interest, deck</code> | Kde kartička žije |
| <code>question, answer</code> | Text kartičky |
| <code>state</code> | <code>unseen, learning, reviewing, relearning</code> nebo <code>graduated</code> |
| <code>ease_factor</code> | Snadnost kartičky (2,5 u nové kartičky) |
| <code>interval_days</code> | Aktuální interval ve dnech |
| <code>due_date</code> | Další opakování, jako datum a čas podle ISO 8601 |
| <code>lapses</code> | Kolikrát byla kartička po naučení zapomenuta |
| <code>streak</code> | Správné odpovědi v řadě |
| <code>total_reviews</code> | Všechna zaznamenaná opakování |
| <code>success_rate</code> | Podíl odpovědí Dobré nebo Snadné, od 0 do 1 |
| <code>avg_review_time_sec</code> | Průměrná doba odpovědi |
| <code>last_reviewed</code> | Čas posledního opakování, prázdné, pokud nikdy |

JSON: všechno

Export do JSON má stejná pole pro každou kartičku a k tomu souhrn fází pro každý balíček, každé studijní sezení s jeho začátkem, koncem, počtem kartiček a úspěšností a celou **historii** každé kartičky: každé opakování s časem, hodnocením, dobou odpovědi a intervalem i snadností před a po. Použij ho, když si chceš vykreslit vlastní křivku zapomínání.

⚠ POZOR

Export statistik je jednosměrný

Soubor se statistikami je ke čtení, ne k obnově. JustFlip! ho neumí importovat zpátky a neobsahuje žádné obrázky ani zvuky. Chceš-li zájem přesunout nebo zálohovat i s pokrokem, použij místo toho **Exportovat archiv**; viz kapitola 10.

Synchronizace, zálohy a tvoje data

Kartičky jde přepsat nebo znovu importovat. Tvůj pokrok v učení ne: každé hodnocení, každý interval, každý den série existuje jen proto, že jsi do toho vložil čas. JustFlip! ho proto chrání ve třech oddělených vrstvách a každá pokrývá selhání, které ostatní nezachytí. Tato kapitola vysvětluje, co každá vrstva dělá, kde ji najdeš a co dělat, když něco nevypadá správně.

— V TÉTO KAPITOLE

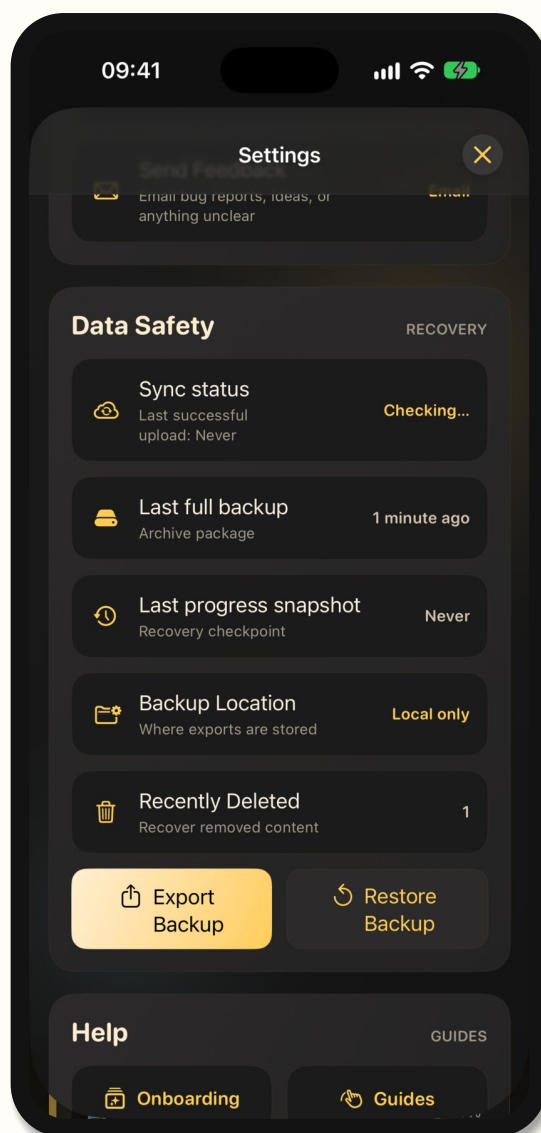
- Pochop tři vrstvy: synchronizaci přes iCloud, automatické zálohy a ruční export
- Čti stav synchronizace a obrazovku Synchronizace iCloud
- Najdi, obnov a pochop své automatické zálohy
- Zjisti, co dělá mazání a co obsahuje Nedávno smazané
- Exportuj archiv zájmu, včetně pokroku
- Projdi kontrolní seznam, když se synchronizace zdá zaseknutá

— 10.1

Tři vrstvy bezpečí

| Vrstva | Co to je | Před čím tě chrání |
|-------------------------------------|---|---|
| 1. Synchronizace přes iCloud | Tvoje knihovna, stejná na všech zařízeních | Ztracené, rozbité nebo vyměněné zařízení |
| 2. Automatické zálohy | Pravidelné snímky, které JustFlip! pořizuje sám | Chyby, které by synchronizace zkopírovala všude |
| 3. Ruční export | Soubory archivů, které si uložíš, kam chceš | Všechno ostatní, včetně odchodu z iCloudu |

Všechny tři najdeš v **Nastavení > Bezpečnost dat**. Nastavení otevřeš ikonou ozubeného kola nahoře nad seznamem Zájmy; pak sjed' na sekci **Bezpečnost dat**.



Nastavení › Bezpečnost dat: Stav synchronizace, poslední úplná záloha a snímek pokroku, Umístění zálohy, Nedávno smazané a tlačítka Exportovat zálohu a Obnovit zálohu.

⚠ POZOR

Synchronizace není záloha

Synchronizace sledí všechna zařízení. Včetně tvých chyb: smaž zájem na iPadu a během pár minut zmizí z iPhone i Macu. Synchronizace sama žádné „zpět“ nemá. Právě proto existují vrstvy 2 a 3.

— 10.2

Synchronizace přes iCloud

Synchronizace je pro všechny, ve verzi zdarma i Pro. V JustFlip! není co zapínat: když je tvé zařízení přihlášené k iCloudu, knihovna se synchronizuje přes tvůj vlastní účet iCloud.

Co se synchronizuje

- Zájmy, balíčky a kartičky, včetně obrázků a zvuků
- Tvůj pokrok v učení: každé hodnocení, interval, datum opakování a zapomenutí
- Vyřazené a odložené kartičky, příznaky kartiček, priority a ukazatele pokroku
- Mazání, včetně toho, co čeká v Nedávno smazané

Tvoje **nastavení zůstávají na každém zařízení zvlášť**: motiv, velikost textu, hlasy, připomenutí a denní limity jako **Nových karet denně**. Můžeš tak mít klidný telefon a pracovitý iPad. Apple Watch dostávají kartičky z iPhoneu, ne z iCloudu (viz kapitola 8).

Jak se chová

- **Offline především.** Všechno funguje bez připojení. Tvoje změny se hned uloží v zařízení a odešlou se, až budeš zase online.
- **Na pozadí.** Žádné tlačítko synchronizace není. Změny putují samy, obvykle během několika vteřin až minut.
- **Vyhrává poslední změna.** Když upraviš stejnou kartičku na dvou zařízeních, než se synchronizují, zůstane ta pozdější úprava.

 TIP

Nové zařízení snadno

Nainstaluj JustFlip! na nové zařízení, přihlas se stejným Apple účtem a otevři aplikaci. Tvoje zájmy se objevují, jak přicházejí; prázdný seznam to během čekání oznámí. Velká knihovna se spoustou obrázků může při první synchronizaci chvíli trvat, takže nech aplikaci otevřenou na Wi-Fi.

— 10.3

Stav synchronizace

První řádek Bezpečnosti dat, **Stav synchronizace**, ukazuje stav iCloudu na tomto zařízení a pod ním čas posledního úspěšného odeslání.

| Stav | Co znamená |
|---------------|--|
| Kontroluji... | JustFlip! se ptá iCloudu, jestli je tvůj účet dostupný |

| Stav | Co znamená |
|-----------------------|---|
| Dostupné | Tvůj účet iCloud je připravený a synchronizace může běžet |
| Synchronizují... | Změny se právě odesílají nebo přijímají |
| Nedostupné | Na tomto zařízení není dostupný žádný účet iCloud, takže se nic nesynchronizuje |
| Synchronizace selhala | iCloud při posledním pokusu nahlásil chybu |

Nedostupné a Synchronizace selhala se zobrazují červeně.

DOBRÉ VĚDĚT

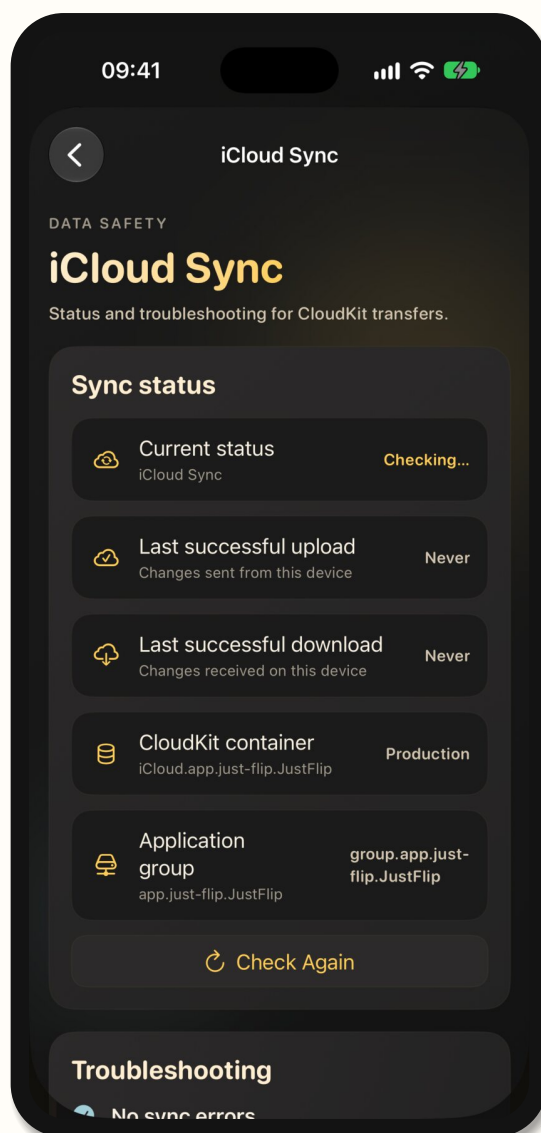
„Dostupné“ neznamená „všechno odesláno“

Dostupné říká jen to, že je tvůj účet připravený. Neslibuje, že každá změna už do iCloudu dorazila. Na to se podívej na časy odeslání a stažení na obrazovce Synchronizace iCloud.

Obrazovka Synchronizace iCloud

Klepnutím na **Stav synchronizace** zobrazíš podrobnosti:

- **Aktuální stav:** stav z tabulky výše.
- **Last successful upload** a **Last successful download** (poslední úspěšné odeslání a stažení): kdy iCloud naposledy *potvrdil*, že změny z tohoto zařízení odešly, nebo do něj dorazily. Místní uložení se nepočítá; počítá se jen potvrzený přenos.
- **Upload in progress** (probíhá odesílání), dokud nějaké běží.
- **Zkontrolovat znovu:** znovu se zeptá iCloudu, jestli je tvůj účet dostupný.
- **Řešení problémů:** poslední chyba, kterou iCloud nahlásil, nebo **Žádné chyby synchronizace**.
- **Nedávná aktivita synchronizace:** záznam nedávných událostí synchronizace na tomto zařízení, užitečný, když píšeš podpoře.



Obrazovka Synchronizace iCloud s časem odeslání a stažení, Zkontrolujte znovu a záznamem nedávné aktivity.

TIP

Porovnej dvě zařízení vedle sebe

Když se změna udělaná na jednom zařízení nikdy neobjeví na druhém, otevři tuto obrazovku na obou. Pokud je **Last successful upload** jednoho zařízení starší než změna, problém je na tom zařízení: změnu ještě neodeslalo. Pokud je odeslání čerstvé, ale **Last successful download** druhého zařízení je staré, přijímající zařízení si ji ještě nestáhlo.

— 10.4

Automatické zálohy

JustFlip! zálohuje tvou knihovnu sám. V Bezpečnosti dat najdeš dva druhy záloh:

| Záloha | Řádek v
Bezpečnosti dat | Obsah | Zhruba jak
často | Uchovává se |
|---------------------------|----------------------------|--|---------------------|--------------------|
| Úplná
záloha | Poslední úplná
záloha | Jeden archiv se všemi zájmy:
kartičky, obrázky, zvuky a
veškerý pokrok | Týdně | Nejnovějších
10 |
| Snímek
pokroku | Poslední snímek
pokroku | Každý zájem s pokrokem, bez
obrázků a zvuků | Denně | Nejnovějších
30 |

Na iPhoneu a iPadu spouští zálohy systém na pozadí, když usoudí, že je vhodná chvíle. Na Macu JustFlip! kontroluje pokaždé, když aplikaci přeneseš do popředí, a dožene všechno, co je po termínu. Záloha se přeskočí, když se od předchozí nic nezměnilo. Když nejstarší záloha vypadne z počtu uchovávaných, automaticky se smaže.

Data zčervenají, když je záloha po termínu: úplná záloha starší než čtyři týdny nebo snímek pokroku starší než čtyři dny.

Exportovat zálohu: úplná záloha hned teď

Exportovat zálohu okamžitě vytvoří úplnou zálohu a přidá ji do seznamu, třeba předtím, než zkusíš něco riskantního. Zapiše soubor s názvem jako **JustFlip-2026-09-30_14-05-12.justflip**.

Kde jsou zálohy uloženy

Řádek **Umístění zálohy** ukazuje, kde jsou tvé zálohy uloženy:

- **iCloud Drive:** zálohy jsou v úložišti JustFlip! na iCloud Drivu, odděleně od synchronizace. Problém se synchronizací ani synchronizované smazání se jich nedotkne.
- **Pouze lokálně:** iCloud Drive není dostupný, takže zálohy zůstávají na tomto zařízení. Klepnutím na řádek zjistíš proč: **Nejste přihlášení k iCloudu**, **iCloud Drive je vypnutý** nebo **Vaše iCloud úložiště je plné**.

POZOR

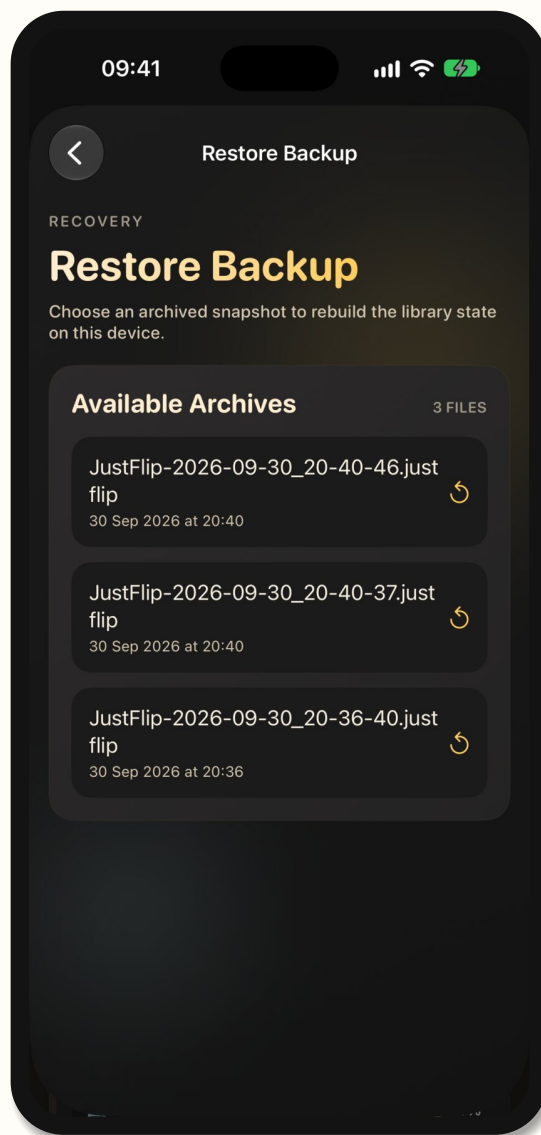
Místní zálohy odcházejí s aplikací

„Místní úložiště funguje, ale nepřenes se mezi zařízeními ani nepřežije odstranění aplikace,“ varuje sama aplikace. Pokud Umístění zálohy ukazuje **Pouze lokálně**, smazáním JustFlip! smažeš i jeho zálohy. Měj proto ještě někde v bezpečí exportovaný archiv.

— 10.5

Obnovení zálohy

Klepnutím na **Obnovit zálohu** v Bezpečnosti dat zobrazíš **Dostupné archivy**, od nejnovějšího, každý s názvem souboru a datem. Klepnutím na archiv ho obnovíš. Zpráva potvrdí, až bude hotovo: „Restore completed. Interests have been merged.“ (Obnova dokončena, zájmy byly sloučeny.)



Obnovit zálohu: seznam dostupných archivů, od nejnovějšího.

Obnova **slučuje**; nikdy předtím tvou knihovnu nevymaže:

- Zájmy, balíčky a kartičky ze zálohy se vrátí. Cokoli, co vzniklo po záloze, zůstane, jak je.
- U každé kartičky v záloze se **plán vrátí** do stavu v době zálohy: fáze učení, interval, datum opakování, snadnost i zapomenutí.
- **Historie** opakování **se spojí**. Opakování, která jsi udělal po záloze, zůstanou, a dvojí obnova stejné zálohy nic nezdvojí.

⚠ POZOR**Obnova začne ve chvíli, kdy klepneš**

Žádný krok s potvrzením není: klepnutím na zálohu ji obnovíš. Než se seznamu dotkneš, vyber správné datum. A pamatuj, že kartičky v záloze se vrátí ke svému plánu z té doby, takže obnova staré zálohy kvůli opravě jednoho balíčku vrátí hodiny i každé jiné kartičce, kterou záloha obsahuje.

⚠ POZOR**Po obnově dej zařízením čas**

Obnova zapíše najednou spoustu změn a každé další zařízení je musí přijmout. Nech JustFlip! otevřený na zařízení, kde jsi obnovoval, na Wi-Fi, dokud jeho **Last successful upload** nebude čerstvé. Pak otevři JustFlip! na ostatních zařízeních a dej jim pár minut, než na nich začneš opakovat.

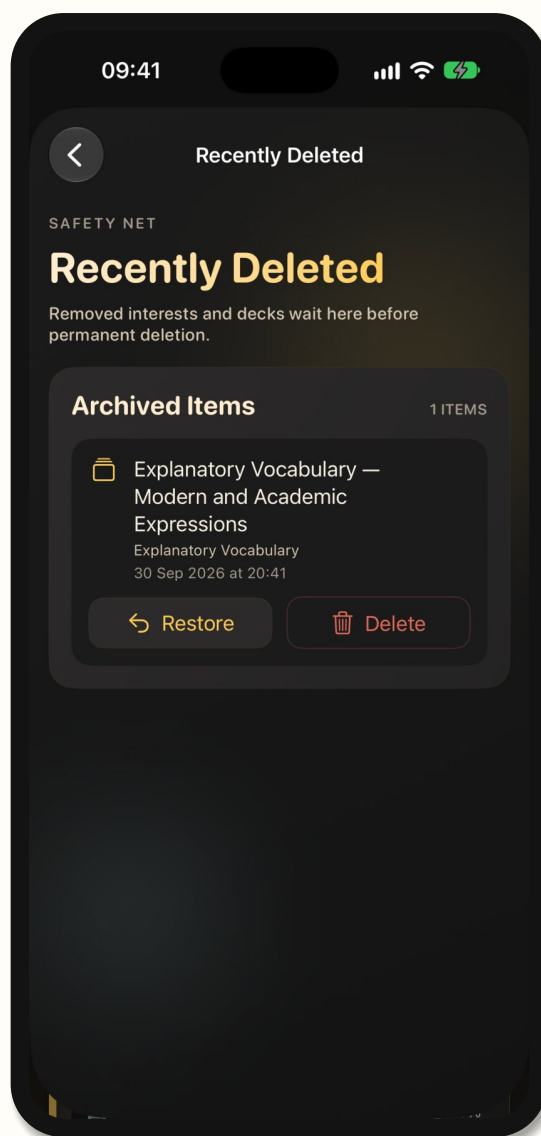
— 10.6

Mazání a Nedávno smazané

⚠ POZOR**Smazání je trvalé**

Když smažeš zájem, balíček nebo kartičku, zmizí okamžitě, a to na všech zařízeních. Než smažeš cokoli, co bys možná chtěl zpátky, zvol v kontextové nabídce zájmu **Exportovat archiv**. Archiv zachová jeho balíčky, kartičky i pokrok a později ho můžeš znovu importovat. Kartičku, kterou chceš jen dostat z opakování, je lepší vyřadit než smazat (kapitola 2).

Nastavení > Bezpečnost dat > Nedávno smazané uchovává zájmy a balíčky, které ti JustFlip! odložil stranou, třeba prázdnou kopii, jež zůstala po sloučení dvou zájmů nebo balíčků. Řádek ukazuje, kolik položek čeká, nebo **Prázdné**.



Nedávno smazané s jednou položkou a jejími tlačítky Obnovit a Smazat.

Každá položka ukazuje svůj název, zájem, do kterého patřila, a kdy byla odložena. Dvě tlačítka:

- **Obnovit** ji vrátí se všemi kartičkami a pokrokem.
- **Smazat** ji okamžitě trvale odstraní. To nejde vrátit.

Po **30 dnech** JustFlip! to, co zbude, trvale smaže.

— 10.7

Export archivu

Třetí vrstvu máš pod kontrolou ty: soubor archivu, který si můžeš uložit do Souborů, na disk nebo do jakékoli cloudové služby.

| Chceš... | Udělej tohle | Dostaneš |
|--|--|--------------------------------------|
| Uschovat nebo přesunout jeden zájem i s pokrokem | Dlouze podrž zájem › Exportovat archiv | Název.flashcards.zip |
| Totéž na Macu | Vyber zájem › Soubor › Export Interest... (⌘⌘E) | Název.flashcards.zip |
| Zálohovat hned celou knihovnu | Nastavení › Bezpečnost dat › Exportovat zálohu | soubor .justflip mezi tvými zálohami |
| Analyzovat svá čísla | Dlouze podrž › Exportovat statistiky | CSV nebo JSON (kapitola 9) |

Archiv zájmu obsahuje každý balíček a kartičku zájmu, jeho obrázky a zvuky **a tvůj pokrok v učení**. Chceš-li ho vrátit, otevři soubor v JustFlip! ze Souborů, z nabídky sdílení nebo přes AirDrop, nebo ho na Macu pusť do okna či použij **Soubor › Import Interest Archive...** Import funguje jako obnova: slučuje, takže stejný soubor můžeš otevřít dvakrát, aniž by vznikly duplicity. Importu se podrobně věnuje kapitola 5.

⚠ POZOR

Archiv nese tvůj pokrok

Exportovat archiv vždy obsahuje tvůj pokrok v učení. To je přesně to, co od zálohy chceš. Když ale soubor pošleš kamarádovi, putují s ním i tvá data opakování a historie.

10.8

Duplicitní zájmy ze dvou zařízení

Názvy zájmů jsou ve tvé knihovně jedinečné, bez ohledu na velikost písmen. Pokud ale jsou dvě zařízení offline a na každém vytvoříš zájem se stejným názvem, třeba „Španělština“ na iPhone v letadle a „španělština“ na iPadu doma, po další synchronizaci existují obě kopie.

JustFlip! si toho všimne a **sloučí je automaticky**: balíčky z obou kopií se shromáždí pod jedním zájmem a uvidíš krátkou zprávu, například „Merged duplicate copies of ‘Španělština’ created on another device“ (duplicitní kopie vytvořené na jiném zařízení byly sloučeny). Názvy se porovnávají bez ohledu na velikost písmen, diakritiku a nadbytečné mezery. Každé zařízení vybere stejnou přeživší kopii, takže všechna skončí se stejným jediným zájmem, a balíček, který později dorazí pro sloučenou kopii, si i tak najde cestu na správné místo.

— 10.9

Řešení problémů se synchronizací

Když se změna na jiném zařízení neobjeví, projdi tento seznam popořadě. Většina problémů skončí u kroku 3 nebo 4.

1. **Dej tomu pár minut.** Synchronizace není okamžitá. Nech JustFlip! otevřený na obou zařízeních minutu nebo dvě.
2. **Zkontroluj stav.** Na obou zařízeních otevři **Nastavení > Bezpečnost dat > Stav synchronizace**. **Nedostupné** znamená, že není dostupný žádný účet iCloud; **Synchronizace selhala** ukáže chybu v části **Řešení problémů**. Až cokoli opravíš, klepni na **Zkontrolovat znovu**.
3. **Stejný Apple účet.** Obě zařízení musí být přihlášená **stejným** Apple účtem. Zkontroluješ to v systémovém Nastavení klepnutím na své jméno nahoře.
4. **iCloud je pro JustFlip! zapnutý.** V systémovém Nastavení přejdi na své jméno > **iCloud** a ujisti se, že je iCloud Drive zapnutý a JustFlip! smí iCloud používat.
5. **Dost místa na iCloudu.** Plný účet iCloud synchronizaci zastaví. Zkontroluj to v části své jméno > **iCloud > Správa úložiště** a v případě potřeby uvolni místo.
6. **Funkční připojení.** Ujisti se, že je zařízení online.
7. **Porovnej časy odeslání a stažení** na obrazovce Synchronizace iCloud, jak popisuje část Stav synchronizace, a zjisti, které zařízení zaostává.
8. **Restartuj a aktualizuj.** Zavři a znovu otevři JustFlip!, restartuj zařízení a nainstaluj případnou aktualizaci JustFlip!. Jako poslední krok se z iCloudu odhlas a znovu přihlas.
9. **Pořád nic?** Použij v Nastavení **Poslat zpětnou vazbu** a uveď, co ukazuje záznam **Nedávná aktivita synchronizace**.

 TIP

Než zkusíš něco drastického

Než aplikaci smažeš a znovu nainstaluješ nebo se odhlásíš z iCloudu, klepni na **Exportovat zálohu** a exportuj archiv svých nejdůležitějších zájmů. Ať se pak stane cokoli, tvůj pokrok je v bezpečí.

Přístupnost a motivy

JustFlip! staví na nastaveních zpřístupnění, která už na iPhoneu, iPadu a Macu používáš. V aplikaci nemusíš nic zapínat. VoiceOver, větší text, Omezit pohyb a Zvýšit kontrast prostě fungují. Navíc má JustFlip! vlastní velikost textu a pět motivů, aby se aplikace pohodlně četla a vypadala tak, jak se ti líbí.

— V TÉTO KAPITOLE

- Zjisti, kterými nastaveními systému se JustFlip! řídí a co které mění
- Opakuj s VoiceOverem: otáčení, hodnocení a poslech mezer v doplňovačkách
- Nastav velikost textu pro celé zařízení, nebo jen pro JustFlip!
- Vyber motiv: JustFlip světlý, JustFlip tmavý, Mlha, Mlha tmavá nebo Systém
- Piš kartičky, které fungují pro každého, ať vidí a slyší jakkoli

— 11.1

Řídí se tvým nastavením

JustFlip! nemá žádný režim přístupnosti, který by se musel zapínat. Čte nastavení v **Nastavení > Zpřístupnění** ve tvém zařízení a přizpůsobí se jim. Tohle každé z nich mění:

| Nastavení systému | Co JustFlip! udělá |
|----------------------|---|
| VoiceOver | Přečte každou kartičku, tlačítko i graf, s pojmenovanými akcemi pro otáčení a hodnocení |
| Větší text | Zvětší text v aplikaci, včetně textu na tvých kartičkách |
| Tučné písmo | Vykreslí text aplikace silnějším řezem |
| Omezit pohyb | Zastaví otáčení kartičky ve 3D a zklidní další animace |
| Zvýšit kontrast | Přepne na kontrastnější barvy a přidá obrysy tam, kde samotná barva nestačí |
| Rozlišovat bez barev | Přidá symboly, tečky a obrysy k ukazatelům, které jinak používají barvu |
| Ovládání hlasem | Každé tlačítko reaguje na svůj viditelný název a kartička na pár dalších frází |

Jediné nastavení přístupnosti uvnitř aplikace je tvoje **velikost textu**, v **Nastavení > Vzhled**. Více se o ní dočteš v části Větší text.

DOBRÉ VĚDĚT

Naše veřejná zpráva o přístupnosti

Vedeme poctivou, podrobnou zprávu o tom, co je implementované a co se ještě testuje, zařízení po zařízení, na <https://just-flip.app/accessibility/>. Štítky přístupnosti (Accessibility Nutrition Labels) v App Storu zveřejňujeme po jedné kategorii, a to až poté, co daná kategorie projde testováním na skutečných zařízeních.

— 11.2

VoiceOver

VoiceOver čte JustFlip! stejně, jako čte vlastní aplikace Applu. Seznamy, formuláře a Nastavení používají standardní ovládací prvky a seskupené položky, jako řádek balíčku nebo statistika, se čtou jako jedna položka místo proudu útržků.

Kartičky a opakování

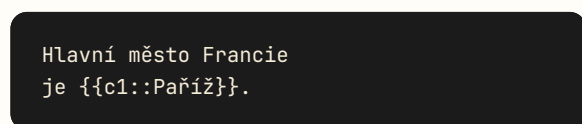
Kartička je pro VoiceOver **jedna položka**. Přečte stranu, na kterou se díváš, a nápověda ti řekne, že ji dvojitým klepnutím otočíš. Po otočení VoiceOver ohlásí „Otázka“ nebo „Odpověď“, takže vždycky víš, na které straně jsi.

Na kartičce přejeď prstem nahoru nebo dolů a dostaneš se k jejím akcím:

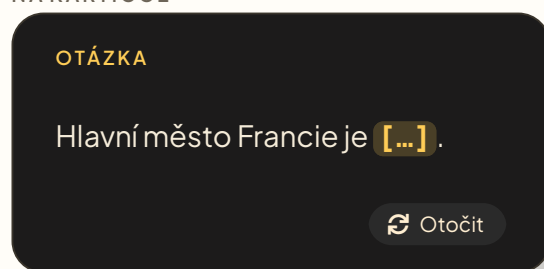
- **Otočit kartičku** kartičku obrátí.
- **Zobrazit celý obsah** otevře kartičku, která je příliš dlouhá, v panelu, kde si ji přečteš celou.
- **Zobrazit obrázek na celou obrazovku** nebo **Zobrazit diagram na celou obrazovku** otevře obrázek nebo diagram v plné velikosti, kde ho můžeš přiblížit.

Tlačítka hodnocení se čtou s hodnocením na začátku a podrobnostmi za ním: hodnocení, pak kdy by se kartička vrátila, pak kolikrát jsi toto hodnocení v tomto sezení zvolil. Po každém hodnocení ti VoiceOver řekne, kde jsi, například „Karta 4 z 20“, a na konci sezení ohlásí **Procvičování dokončeno**.

NAPÍŠEŠ



NA KARTIČCE



🔊 **Hlas řekne:** „Hlavní město Francie je prázdné místo.“

Mezery v doplňovačkách se nikdy neprozradí. Na straně s otázkou VoiceOver tam, kde jsou skrytá slova, řekne „prázdné místo“, nebo přečte nápovědu, pokud ji mezera má. Odpověď přijde až po otočení.

Zbytek kartičky čte VoiceOver stejně jako vlastní hlas JustFlip!:

- **Mluvené nápovědy** se používají. `[i0S]{aj ó es}` se přečte jako „aj ó es“ (kapitola 3).
- **Vzorce** se čtou z mluvené nápovědy, nebo ze zdrojového zápisu v TeXu, když nápověda chybí.
- **Diagramy** se čtou jako jejich popisky, ne jako šipky.
- **Tabulky** se čtou řádek po řádku, buňku po buňce.
- **Obrázky** se čtou z jejich popisu (viz Přístupné kartičky). Obrázek bez popisu se přečte prostě jako „Obrázek“.
- **Příznaky** se čtou nahlas svým názvem, například „Červený příznak“.

Seznamy a akce

I nabídky vyvolávané podržením prstu mají akce pro VoiceOver, takže gesto nepotřebuješ. Na řádku zájmu přejeď nahoru nebo dolů pro **Upravit zájem**, **Importovat kartičky**, **Exportovat archiv**, **Exportovat statistiky** a **Smazat**. Řádek balíčku nabízí **Upravit balíček** a **Smazat balíček**. V poli se štitky VoiceOver potvrdí každý štítek, který přidáš nebo odebereš.

Ve Statistikách lze grafy procházet bod po bodu: každý bod se přečte s datem a hodnotou.

Na kartičce se zakrytím obrázku nabízí obrázek místo roztahování prstů akce **Přiblížit**, **Oddálit** a **Obnovit přiblížení**.

Na Apple Watch

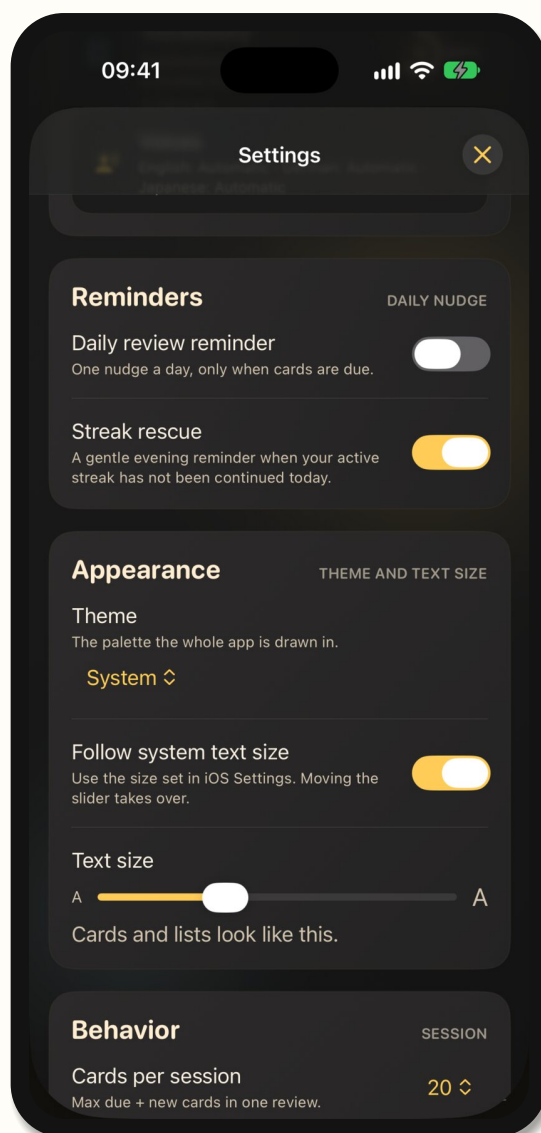
Hodinky čtou každou kartičku jako „Otázka“ nebo „Odpověď“ a za tím její text. Hodnocení kartičky na hodinkách obvykle znamená podržet na ní prst (kapitola 8). VoiceOver prst podržet neumí, takže čtyři hodnocení jsou nabídnutá i jako akce na kartičce: přejetím nahoru nebo dolů vybereš **Znovu**, **Těžké**, **Dobré** nebo **Snadné**.

— 11.3

Větší text

Ve výchozím stavu používá JustFlip! velikost textu, kterou máš nastavenou pro celé zařízení v **Nastavení** › **Zpřístupnění** › **Displej a velikost textu** › **Větší text**. Tlačítka, seznamy, statistiky i text na tvých kartičkách rostou s ní.

JustFlip! můžeš dát také vlastní velikost, oddělenou od zbytku zařízení. Přejdi do **Nastavení** › **Vzhled**:



Sekce Vzhled v Nastavení: nabídka motivu, přepínač Převzít velikost textu ze systému a jezdec Velikost textu s náhledem.

- **Převzít velikost textu ze systému** je ve výchozím stavu zapnuté. JustFlip! pak používá velikost zařízení.
- Jezdec **Velikost textu** vybírá velikost jen pro JustFlip!. Jeho posunutím se **Převzít velikost textu ze systému** samo vypne. Řádek pod ním, „Takto vypadají seznamy a tlačítka.“, ukazuje velikost, kterou volíš.

Jezdec má deset kroků, od nejmenší systémové velikosti po třetí velikost pro zpřístupnění. Dvě největší velikosti, které jde nastavit v iOS, fungují v JustFlip! i nadále, když pocházejí z nastavení zařízení. Jezdec je jen nenabízí. V těchto velikostech se většina kartiček na kartičku nevejde a skoro každou bys otevíral v samostatném panelu.

Poslední krok uvítací prohlídky nabízí stejný jezdec, takže si pohodlnou velikost můžeš nastavit ještě před prvním opakováním.

⚠ POZOR**Velký text se nezmenšuje, aby se vešel**

Ve výchozí velikosti JustFlip! dlouhou kartičku mírně zmenší, aby se vešla (kapitola 3). S větší velikostí textu to nedělá. Tvoje kartička se vykreslí přesně ve velikosti, o kterou sis řekl. Co se nevejde, dole vybledne, a tlačítko ●●● (nebo akce VoiceOveru **Zobrazit celý obsah**) otevře zbytek. Pokud se to děje u většiny tvých kartiček, rozděl je na kratší. Tvé paměti to stejně prospěje.

i DOBRÉ VĚDĚT**Na čem se ještě pracuje**

Podpora většího textu je téměř hotová, ale zatím nebyla na zařízeních otestovaná ve všech velikostech. Jediná známá mezera: v úplně největších velikostech může nadpisu a tlačítkům hodnocení kolem kartičky na obrazovce opakování dojít místo. Samotná kartička je v pořádku. Pokud největší velikosti potřebuješ, nastav vlastní velikost textu JustFlip! o jeden nebo dva kroky níž a obrazovka opakování zůstane úhledná.

— 11.4

Pohyb, tloušťka písma a kontrast

Omezit pohyb

Se zapnutým **Omezit pohyb** se kartička při otočení už neotáčí ve 3D. Vymění strany na místě, o něco rychleji. Zklidní se i další pohyb v aplikaci: kartičky odlétající po hodnocení, třpyt při načítání seznamů, ilustrace v uvítací prohlídce, plnící se ukazatele průběhu i výsledky opakování.

Tučné písmo

Tučné písmo zesílí text aplikace, stejně jako všude jinde ve tvém zařízení. Silnější text zabere víc místa, takže s tím JustFlip! počítá, když zjišťuje, jestli se kartička vejde.

Zvýšit kontrast

Se zapnutým **Zvýšit kontrast** přepne JustFlip! na kontrastnější verze svých barev, ve světlém i tmavém vzhledu. Na pár místech přibudou obrysy, které by jinak nesla jen barva:

- **příznak** kartičky dostane kolem barvy obrys,
- na kartičce se **zakrytím obrázku** dostane oblast, na kterou se ptá, výraznější zvýraznění,
- **diagramy**, na kartičce i na celé obrazovce, také použijí kontrastnější barvy.

Každá barevná dvojice, kterou aplikace používá pro text, je změřená vůči svému pozadí ve světlém, tmavém a obou kontrastních vzhledech a každá splňuje kontrastní poměr 4,5:1.

Rozlišovat bez barev

Když je zapnuté **Rozlišovat bez barev**, malé ukazatele, které používají barvu, dostanou i tvar:

- malé ukazatele, které ukazují, jak naléhavá kartička je a jak jsi ji naposledy ohodnotil, se změní na odlišné symboly,
- teplotní mapa aktivity ve Statistikách přidá jednu, dvě nebo tři tečky pro nízkou, střední a vysokou aktivitu a orámuje dnešní čtvereček,
- oblasti zakrytí obrázku dostanou výraznější zvýraznění, stejně jako se Zvýšit kontrast.

Některé věci se na barvu nespolehají nikdy, ať máš nastaveno cokoli: tlačítka hodnocení mají vždy popisek a symbol a vybraný příznak ve výběru příznaků je označený kroužkem a zaškrtnutím.

— 11.5

Ovládání hlasem a klávesnice

Ovládání hlasem používá názvy, které vidíš na obrazovce, takže „Klepni na Znovu“, „Klepni na Dobré“ nebo „Klepni na Nastavení“ fungují tak, jak bys čekal. Pár ovládacích prvků reaguje i na další fráze:

| Řekni | Udělá |
|---|---|
| „Klepni na Otočit kartičku“, „Klepni na Obrátit kartičku“, „Klepni na Zobrazit druhou stranu“ nebo „Klepni na Otočit“ | Otočí kartičku |
| „Klepni na Odložit“ | Během opakování otevře nabídku odložení |

Ovládání hlasem zatím nebylo otestované od začátku do konce na všech zařízeních. Nejméně otestované jsou jezdce a nabídky vyvolávané podržením prstu. Pokud tam nějaký název nefunguje, příkaz „Zobrazit čísla“ funguje vždycky.

Na klávesnici opakování nepotřebuje ukazatel vůbec: mezerník kartičku otočí a klávesy 1 až 4 ji ohodnotí, na Macu i na iPadu s hardwarovou klávesnicí. Úplný přehled je v kapitole 8. JustFlip! všude používá standardní tlačítka, nabídky a přepínače, ale **Plný přístup z klávesnice** zatím nebyl otestovaný od začátku do konce.

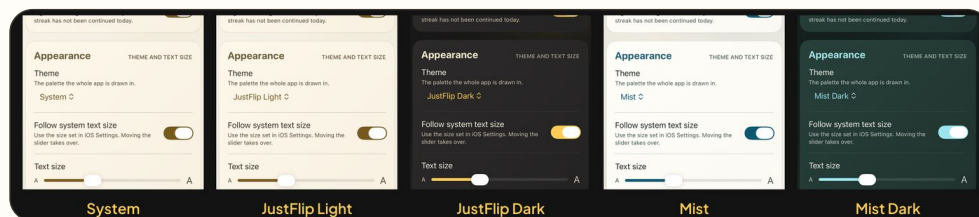
— 11.6

Motivy

Motiv je barevná paleta, ve které je vykreslená celá aplikace. Vyber ho v **Nastavení > Vzhled > Motiv**. Nabídka ukazuje malý vzorek motivu, který máš teď:

| Motiv | Jak vypadá |
|--------|--|
| System | Zlatá paleta JustFlip!, světlá nebo tmavá podle tvého zařízení. Výchozí. |

| Motiv | Jak vypadá |
|-----------------|--|
| JustFlip světlý | Zlatá paleta, vždy světlá, ať je zařízení nastavené jakkoli |
| JustFlip tmavý | Zlatá paleta, vždy tmavá |
| Miha | Klidná, minerální světlá paleta s modří průzračné vody, jalovcem a šalvějí |
| Miha tmavá | Miha na hlubokých inkoustových plochách |



Pět motivů vedle sebe: Systém, JustFlip světlý, JustFlip tmavý, Miha a Miha tmavá.

Změna je okamžitá: celá aplikace se překreslí, jakmile motiv vybereš, bez restartu. Každý motiv má světlý nebo tmavý vzhled zabudovaný, takže žádný samostatný přepínač světlého a tmavého režimu není. Chceš-li se řídit tmavým režimem zařízení, vyber **Systém**.

i DOBRÉ VĚDĚT

Kam motivy nedosáhnou

Motiv je pro samotnou aplikaci. Widget na ploše si ponechává zlatou JustFlip! a řídí se světlým nebo tmavým nastavením zařízení. Aplikace pro Apple Watch je vždy tmavá. Obrázky na tvých kartičkách se ve všech motivech zobrazují přesně tak, jak jsou.

⚠ POZOR

Pevně zvolený motiv ignoruje tmavý režim

JustFlip světlý a **Miha** zůstanou světlé, i když se tvé zařízení při západu slunce přepne do tmavého režimu, a dva tmavé motivy zůstanou tmavé i za dne. Pokud se JustFlip! neřídí tvým tmavým režimem, zkontroluj **Nastavení > Vzhled > Motiv**. Řídí se jím jen **Systém**.

11.7

Přístupné kartičky

Aplikace umí přečíst jen to, co na tvých kartičkách je. Tyto návyky zařídí, aby balíček fungoval pro každého, kdo ho používá — včetně tebe, když posloucháš Mluvit karty na procházce.

1. **Popiš každý obrázek.** Když má strana obrázek, editor ukáže pole **Popis obrázku** („Popište obrázek (volitelné)“). VoiceOver ho přečte místo obrázku. Popiš, co obrázek ukazuje: „Malý hnědý pták

- s červenou hrudí na sloupku plotu“ řekne mnohem víc než „fotka ptáka“. Na kartičce „Který je to pták?“ jméno vynech, jinak popis prozradí odpověď (kapitola 4). Popis také umožní najít kartičku jen s obrázkem ve Spotlightu (kapitola 8). A putuje s balíčkem, když ho exportuješ a sdílíš.
2. **Nastav jazyk každé strany.** Výběr **Jazyk** rozhoduje, který hlas stranu přečte nahlas tlačítkem reproduktoru a v Mluvit karty (kapitola 7). Stranu bez jazyka vlastní hlas JustFlip! nikdy nepřečte.
 3. **Přidej mluvené nápovědy tam, kde čtení selhává.** Nápověda jako `$c^2${cé na druhou}` opraví to, co říká hlas JustFlip!, i to, co čte VoiceOver, najednou.
 4. **Dej mezerám v doplňovačkách nápovědu, když je kontext slabý.** S nápovědou VoiceOver i hlas přečtou nápovědu místo pouhého „prázdné místo“.
 5. **Nenech význam nést jen barvu.** Příznaky se čtou nahlas svým názvem, ale co která barva znamená, je na tobě. Pokud „červená“ znamená „zkouška příští týden“, dej to i do štítku. Štítky jsou text, takže se dají přečíst i prohledat.
 6. **Popisuj diagramy pečlivě.** Diagram se čte jako jeho popisky, takže „Spustit opakování → Karta na řadě?“ řekne víc než „A → B“.
 7. **Drž kartičky krátké.** Krátká kartička se vejde i při velkém textu a na Apple Watch — a líp se pamatuje.

POZOR

Jazyk je pro hlas, ne pro VoiceOver

Výběr **Jazyk** ovládá vlastní hlas JustFlip!: tlačítko reproduktoru a Mluvit karty. VoiceOver čte kartičky hlasem, který máš nastavený ve vlastním nastavení VoiceOveru. U kartičky v jiném jazyce je tlačítko reproduktoru na kartičce nejspolehlivější způsob, jak slyšet správnou výslovnost.

Referenční přehled

Všechno, co bys mohl chtít ve spěchu vyhledat: co dělat, když něco nevypadá správně, co které slovo znamená, co přidává Pro a který soubor k čemu slouží. Každá položka odkazuje zpátky na kapitolu, která ji podrobně vysvětluje.

— V TÉTO KAPITOLE

- Vyřeš nejčastější překvapení pomocí tabulky řešení problémů
- Vyhledej jakýkoli pojem ve slovníčku
- Podívej se, co je zdarma a co přidává Pro
- Rozliš formáty souborů
- Najdi klávesové zkratky a tahák značek

12

— 12.1

Řešení problémů

Kartičky a opakování

| Co vidíš | Co dělat | Kapitola |
|--|---|----------|
| Kartička se nikdy nepřečte nahlas | Nastav Jazyk strany; strana nastavená na Žádné se nikdy nepřečte | 3, 7 |
| Jazyk je nastavený, ale tlačítko Přehrát chybí | Stáhni si hlas v iOS v Nastavení › Zpřístupnění › Čtení a mluvení › Hlasy | 7 |
| Kartička ukazuje složené závorky {...} | Mluvená nápověda funguje jen za hranatými závorkami, matematikou nebo obrázkem; obal text do [...] | 3 |
| Po otočení chybí Dobré a Snadné | Je zapnuté Nastavení › Chování › Přísnější hodnocení ; vypni ho, nebo hodnot před otočením | 2 |
| Karty k opakování nového balíčku nic nenajde | Nestudované kartičky ještě nejsou na řadě; použij Dnes, Nové karty nebo Všechny karty | 2 |
| Kartička ohodnocená Znovu se ve stejném sezení nevrátila | Tak je to navrženo: je na řadě za 5 minut a přijde v příštím sezení | 6 |
| Posun jezdce priority nezměnil počty k opakování | Tak je to navrženo: priorita mění jen pořadí omezeného sezení | 6 |
| Odložený balíček pořád chybí | Obrazovka Balíčky › Možnosti balíčků › Priorita opakování › Obnovit | 6 |
| Jednotlivou odloženou kartičku nejde obnovit | Vyprší ve svůj den; nebo ji z Všechny karty znovu odlož na Zítřa | 6 |
| Klávesy 1–4 nebo mezerník nic nedělají | Píšeš odpověď, je zapnuté Přísnější hodnocení, nebo odpověď kartičky se zakrytím ještě není odkrytá | 8 |
| Dlouhé kartičky se vždy otevírají v panelu | Při větším textu se kartičky nezmenšují; rozděl je, nebo sniž velikost textu v JustFlip! | 11 |
| Žádné připomenutí nepřichází | Zapni Nastavení › Připomenutí › Denní připomenutí opakování a povol oznámení v Nastavení iOS | 2 |

| Co vidíš | Co dělat | Kapitola |
|---------------------------|---|----------|
| Průvodci se už neobjevují | Nastavení › Náповěda › Průvodci je ukáže znovu | 1 |

Obrázky, zvuk a úpravy

| Co vidíš | Co dělat | Kapitola |
|---|--|----------|
| Obrázek v tmavém režimu zmizí | Dej mu plné bílé nebo světlé pozadí | 4 |
| Po importu chybí obrázek | Zkontroluj zprávu o importu z Anki; SVG není podporované | 4, 5 |
| Po výměně obrázku nebo zvuku zmizel text strany | Uložilo se na kartě Obrázek nebo Audio; před uložením se přepni zpátky na Text | 4 |
| Mluvit karty přeskočí kartičku | Obě strany potřebují text a jazyk s nainstalovaným hlasem | 7 |
| Poslech se sám zastavil | Zvuk převzal hovor nebo jiná aplikace; spusť znovu přes Mluvit odsud | 7 |

Import

| Co vidíš | Co dělat | Kapitola |
|--|--|----------|
| Méně kartiček než řádků nebo poznámek | Kartičky se stejnou otázkou se sloučily (soubory balíčků), nebo se přeskočily řádky bez otázky (CSV) | 5 |
| Víc kartiček než poznámek v Anki | Každé číslo cloze je samostatná kartička; to je v pořádku | 5 |
| Balíček se objevil dvakrát | CSV vždy vytvoří nový balíček, stejně jako import z Anki s volbou Přidat novou kopii | 5 |
| Kartičky jen s obrázkem se po opakovaném importu zdvojnily | Nemají otázku, podle které by se spárovaly; smaž přebytečné | 5 |
| První kartička zní „Otázka / Odpověď“ | Zapni Přeskočit první řádek jako záhlaví | 5 |
| Celý text je v jednom sloupci | Změň Oddělovač v náhledu CSV | 5 |
| Úprava po importu zmizela | Nahradila ji verze ze souboru; udělej stejnou opravu i v souboru | 5 |
| Plán skočil zpátky, nebo se vrátily smazané kartičky | Byl importován starší archiv zájmu | 5, 10 |

| Co vidíš | Co dělat | Kapitola |
|--|---|----------|
| Importované kartičky skončily ve špatném balíčku | Dva balíčky mají stejný název; jeden přejmenuj | 1 |
| Nový zájem se neobjevil | Zájem se stejným názvem už existoval a byl použit místo něj | 1 |

Synchronizace, zařízení a data

| Co vidíš | Co dělat | Kapitola |
|--|--|----------|
| Stav synchronizace ukazuje Nedostupné | Přihlas se k iCloudu a povol JustFlip! ho používat | 10 |
| Změna nedorazí na druhé zařízení | Porovnej časy odeslání a stažení na obrazovkách Synchronizace iCloud obou zařízení | 10 |
| Umístění zálohy ukazuje Pouze lokálně | Měj navíc někde v bezpečí exportovaný archiv | 10 |
| Objevily se dva zájmy se stejným názvem | JustFlip! je po další synchronizaci sloučí automaticky | 10 |
| Widget ukazuje staré počty | Otevři JustFlip! na tom zařízení; widget ví to, co tam aplikace naposledy uložila | 8 |
| Hodinky říkají Otevřete JustFlip na iPhoneu a kartičky se synchronizují. | Jednou otevři aplikaci na iPhoneu | 8 |
| Hodinky ukazují „N se synchronizuje do iPhoneu“ | Dej iPhone do dosahu; hodnocení se doručí a použij jednou | 8 |
| Kartička chybí ve Spotlightu | Zkontroluj Zahrnout do vyhledávání v zařízení u jejího zájmu i balíčku; hledej podle začátku slova | 8 |
| JustFlip! ignoruje tmavý režim | Motiv je pevně světlý nebo tmavý; vyber Systém | 11 |
| Panel Co je nového je prázdný | Jsi offline; použij Zkusit znovu nebo Otevřít v prohlížeči | 8 |
| Položka nabídky Statistiky má zámek | Statistiky jsou součástí Pro, včetně zkušební verze | 9 |
| Obnovení nenajde žádný nákup | Použij Apple účet, se kterým jsi Pro koupil | 1 |

— 12.2

Slovníček

| Pojem | Význam |
|------------------------------|---|
| Zájem | Nejvyšší úroveň tvé knihovny: obor, který obsahuje balíčky |
| Balíček | Ucelená skupina kartiček uvnitř zájmu |
| Kartička | Otázka a odpověď, každá strana s vlastním textem, obrázkem, zvukem a jazykem |
| Dnes | Panel na obrazovce Zájmy, který sbírá kartičky k opakování ze všech zájmů a nové kartičky do tvého denního limitu |
| Na řadě (k opakování) | Kartička, jejíž čas opakování nastal a která není vyřazená ani odložená |
| Nová kartička | Kartička, kterou jsi ještě nikdy nestudoval |
| Problémová | Kartička, jejíž poslední hodnocení bylo Znovu nebo Těžké, bez ohledu na datum opakování |
| Viděno | Poznámka, kterou si JustFlip! udělá, když poprvé otočíš kartičku při procházení; není to hodnocení |
| Interval | Za jak dlouho se kartička vrátí, od minut po měsíce |
| Snadnost | Vlastní tempo růstu intervalu kartičky; začíná na 2,5, drží se mezi 1,3 a 3,5 |
| Fáze | Neviděno, Učení, Opakování (interval 7 dní a víc), Zvládnuto (30 dní a víc) nebo Přeučování |
| Zvládnutí | Podíl kartiček balíčku, jejichž poslední hodnocení bylo Dobré nebo Snadné; ukazatele pokroku přidávají vlastní pokrok |
| Retence | Podíl opakování ohodnocených Dobré nebo Snadné |
| Zralé opakování | Opakování kartičky, jejíž interval už dosáhl 30 dní |
| Zapomenutí | Kartička, kterou ses naučil a pak zapomněl |
| Pijavice | Kartička zapomenutá osmkrát nebo víckrát; uvedená pod Tyhle karty stále unikají |

| Pojem | Význam |
|----------------------------|---|
| Série | Dny v řadě s aspoň jedním opakováním; až dva vynechané dny se přemostí |
| Předpověď | Kolik kartiček přijde na řadu v každém z příštích dní; kartičky po termínu se přičtou k dnešku |
| Naléhavost | Skóre, které kombinuje kartičky na řadě, jak moc jsou po termínu, dobu od posledního studia a zvládnutí |
| Vyřadit | Vyjmout kartičku z opakování a zachovat její historii; vrátíš ji volbou Znovu zařadit |
| Odložit | Dát kartičku, balíček nebo zájem stranou do zvoleného dne, bez hodnocení |
| Priorita opakování | Váha od 0 do 100 % (výchozí 75 %), která rozhoduje, či kartičky přijdou v omezeném sezení první |
| Přísnější hodnocení | Nastavení, které po otočení kartičky ponechá jen Znovu a Těžké |
| Chytré plánování | Plánovač FSRS-5 (Pro, beta), který míří zhruba na 90% vybavení |
| Ukazatel pokroku | Kartička, kterou si hodnotíš sám od 0 do 100, pro dovednosti, které kartička nevyzkouší (Pro) |
| Cloze (doplňovačka) | Kartička s mezerou k doplnění, zapsaná pomocí <code>{{c1:...}}</code> |
| Mluvená nápověda | <code>{...}</code> za částí kartičky, které říká hlasu, co má říct místo toho |
| Značka přílohy | <code>![attachment:0]</code> , která umístí obrázek do textu |
| Popis obrázku | Text, který VoiceOver přečte místo obrázku |
| Zakrytí obrázku | Obrázek se zakrytými oblastmi, z nichž každá se stane samostatnou kartičkou |
| Mluvit karty | Poslech celého balíčku bez použití rukou: otázka, čtvrtěminutová pauza, odpověď, tón (Pro) |
| Automatický hlas | Nejlepší nainstalovaný hlas pro jazyk: prémiový, pak vylepšený, pak standardní |
| Zeptat se AI | Prompt se studijní zprávou, který ti JustFlip! sestaví k vložení do tvého vlastního AI chatu |

| Pojem | Význam |
|---|---|
| Průvodce | Jednorázová nápověda vysvětlující ovládací prvek; znovu je přehraješ v Nastavení > Nápověda > Průvodci |
| Startovní knihovna | Hotové balíčky nabízené při prvním spuštění a v Nastavení > Nápověda > Knihovna |
| Archiv zájmu | Export jednoho zájmu jako .flashcards.zip , včetně pokroku |
| Úplná záloha | Týdenní archiv .justflip celé knihovny; uchovává se nejnovějších 10 |
| Snímek pokroku | Denní záloha pokroku bez médií; uchovává se nejnovějších 30 |
| Zahrnout do vyhledávání v zařízení | Přepínač zájmu a balíčku, který rozhoduje, jestli se kartičky objeví ve Spotlightu |

— 12.3

Zdarma a Pro

JustFlip! můžeš používat zdarma a bez omezení počtu kartiček. Pro ruší dva limity knihovny a přidává hrstku pokročilých funkcí. Bezplatná zkušební verze, pokud je nabízena, odemkne funkce Pro na dobu svého trvání.

| Funkce | Zdarma | Pro | Kapitola |
|---|--------|-----------|----------|
| Zájmy | 3 | Neomezeně | 1 |
| Balíčky na zájem | 5 | Neomezeně | 1 |
| Kartičky, formátování, obrázky, zvuk, zakrytí obrázku | ✓ | ✓ | 3, 4 |
| Import a export (Anki, CSV, soubory balíčků, archivy) | ✓ | ✓ | 5 |
| Opakování, priority, odkládání, vyřazování | ✓ | ✓ | 2, 6 |
| Tlačítko Přehrát a výběr hlasů | ✓ | ✓ | 7 |
| Apple Watch, widget, Siri, Spotlight | ✓ | ✓ | 8 |
| Synchronizace přes iCloud, zálohy, obnova | ✓ | ✓ | 10 |
| Motivy a velikost textu | ✓ | ✓ | 11 |
| Zeptat se AI na kartičku nebo sezení | ✓ | ✓ | 9 |
| Zeptat se AI na celý balíček | — | ✓ | 9 |

| Funkce | Zdarma | Pro | Kapitola |
|----------------------------------|--------|-----|----------|
| Mluvit karty a poslech na pozadí | — | ✓ | 7 |
| Statistiky | — | ✓ | 9 |
| Ukazatele pokroku | — | ✓ | 6 |
| Chytré plánování (beta) | — | ✓ | 6 |

Tarify, nákupy a jejich obnovení najdeš v kapitole 1.

— 12.4

Formáty souborů

| Soubor | Co obsahuje | Kdo ho vytváří | Importuje se jako |
|--------------------------------------|--|---|--|
| .flashcards | Balíček, jen text | AI, stránka Balíčky, ty | Aktualizuje odpovídající balíček (podle textu otázky) |
| .flashcards.zip | Balíček s obrázky a zvukem — nebo archiv zájmu | Skill pro programovací agenty, stránka Balíčky, Exportovat archiv | Soubor balíčku se aktualizuje podle otázky; archiv obnoví svůj zájem, včetně pokroku |
| .apkg, .colpkg | Balíček nebo kolekce z Anki | Anki | Nové balíčky, nebo přeskočení / aktualizace toho, co už máš |
| .csv | Jedna kartička na řádek | Jakákoli tabulková aplikace | Vždy nový balíček |
| .flashcards-stats.csv / .json | Statistiky, ke čtení | Exportovat statistiky | Nelze importovat |
| .justflip | Úplná záloha knihovny | Automatické zálohy, Exportovat zálohu | Nastavení > Bezpečnost dat > Obnovit zálohu |

Formát obsahu souborů balíčků, napsaný pro nástroje AI a autory balíčků, je zveřejněný spolu s **AI promptem**.

— 12.5

Klávesové zkratky

Na Macu a na iPadu s hardwarovou klávesnicí:

| Klávesa | Akce |
|---------------|---|
| Mezerník | Otočí kartičku, nebo odkryje oblast zakrytí |
| 1 · 2 · 3 · 4 | Znovu · Těžké · Dobré · Snadné |
| Return | Zkontroluje napsanou odpověď |
| ⌘ I | Import Cards... (Mac) |
| ⌘ E | Export Interest... (Mac) |

Podrobnosti, včetně toho, proč klávesa někdy nic nedělá, najdeš v kapitole 8.

— 12.6

Značky v kostce

| Napíšeš | Dostaneš |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| **tučně** · *kurzívou* · `kód` | tučně · kurzívou · kód |
| {{c1::odpověď::nápověda}} | Mezeru s nepovinnou nápovědou |
| ::: hero ... ::: | Velmi velký obsah na střed |
| \$x^2\$ · \$\$... \$\$ | Matematiku v řádku · matematický blok |
| ```swift · ```mermaid | Zvýrazněný kód · diagram |
| A B + --- --- | Tabulku, nejvýš 2 × 5 |
| ![attachment:0] | Obrázek strany, sem |
| [zobrazeno]{vysloveno} | Nahlas řekne něco jiného |

Kompletní tahák se všemi pravidly uzavírá kapitolu 3.



JustFlip!

just-flip.app