

Cyfrowe projekty – CZY ZNASZ SWOJĄ SZKOŁĘ?



Na ekranie wyświetlane są cztery zdjęcia i pytanie. Zdjęcia są powiększonymi fragmentami naszej szkoły, np. ułamek kredy na tablicy, wycinek płytki w ubikacji, część dywanu w gabinecie dyrektora, itp. Będziesz musiał wybrać to właściwe. Wyniki indywidualne i klasowe są zapisywane, a statystyki prezentowane na szkolnym telebimie. HTML, CSS, JS, PHP... 500 zdjęć, 2000 wierszy kodu, 60000 znaków.

30 letnie doświadczenie w tworzeniu programów komputerowych, ale zupełny brak praktyki w PHP, to mieszanek wybuchowa, która zmusiła mnie do wielogodzinnego szukania za pomocą „googla” nawet najprostszych rozwiązań. Wymiana danych poprzez pliki tekstowe, a nie - jak by to wypadało – w oparciu o system bazodanowy. Jeśli jeszcze raz zabiorę się za aplikację, to powstanie wersja na smartfona.



TEST OBRAZKOWY

Czy znasz swoją szkołę?

Podczas testu zobaczysz na ekranie cztery fotografie. Pokazują powiększone fragmenty naszej szkoły. Wybierz tę jedną, której opis znajduje się pod nimi. Aby "podnieść poprzeczkę", fotografie są losowo obracane, wyrazy opisujące fotkę są pomieszczone i masz tylko 10 sekund, aby się zdecydować.

Aby zapisać swoje wyniki w klasowym rankingu, ustaw dokładnie swoje dane w poniższych okienkach. Bez tych ustawień możesz jedynie potrenować.

klasa numer nazwisko imię urodzony WYBIERZ

START WYNIKI KONIEC

FOTKI0.PHP

```
<html>

<head>
<meta http-equiv="Content-Language" content="pl">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
<title>TEST OBRAZKOWY</title>
<name> fotki0</name>
<script language="JavaScript">
<!--
function FP_swapImg() {
    var doc=document,args=arguments,elm,n;
    doc.$imgSwaps=new Array();
    for(n=2; n<args.length; n+=2) {
        elm=FP_getObjectById(args[n]);
        if(elm) { doc.$imgSwaps[doc.$imgSwaps.length]=elm;
            elm.$src=elm.src; elm.src=args[n+1]; } }
}

function FP_preloadImgs() {
    var d=document,a=arguments;
    if(!d.FP_imgs) d.FP_imgs=new Array();
    for(var i=0; i<a.length; i++) {
        d.FP_imgs[i]=new Image; d.FP_imgs[i].src=a[i]; }
}

function FP_getObjectById(id,o) {
    var c,el,els,f,m,n;
    if(!o)o=document;
    if(o.getElementById) el=o.getElementById(id);
        else if(o.layers) c=o.layers; else
    if(o.all) el=o.all[id];
    if(el) return el;
    if(o.id==id || o.name==id) return o;
    if(o.childNodes) c=o.childNodes;
    if(c)
        for(n=0; n<c.length; n++) {
            el=FP_getObjectById(id,c[n]);
            if(el) return el; }
        f=o.forms;
    if(f) for(n=0; n<f.length; n++) { els=f[n].elements;
        for(m=0; m<els.length; m++){ el=FP_getObjectById(id,els[m]);
            if(el) return el; } }
    return null;
}
// -->
</script>
</head>

<body bgcolor="#000000">

<?php
//trzeba zmienić losy ostatnie żeby nie wczytało głupot po ponownym uruchomieniu
//sprawdza czy element zerowy nie jest równy klikniętemu
// będzie tabela 1 2 3 4 5 inic nie będzie równe zerowemu elementowi
$fil = fopen('losy.txt', 'w');
$linia='';
for ($i = 1; $i <= 5; $i++) {$linia=$linia.$i."\r\n";}
fwrite($fil,$linia);
fclose($fil);
//wyzerowanie plików z wynikami przed następną sesją
$fil = fopen('wyniki.txt', 'w');
fwrite($fil,'0;0;0');
fclose($fil);
?>
```

```

<p align="center"><font color=red size="6">
    TEST OBRAZKOWY
</font></p>
<p align="center"><b><font color="#00FFFF" size="7" style="font-size:100">
    Czy znasz swoją szkołę?
</font></b>
<br>
<?php
//losowe Obrazki
    for ($i = 100; $i <= 130; $i++) {
        $n=rand(100,200);
        $f='fotki\fot0'.$n.'.jpg';
        echo '<img width=40 src='.'$f.'>|';
    }
?>
</p>

<table border="0" width=1000 id="table1" align=center>
    <tr>
        <td align="center">

            <p align="center"><i><font color="#FFFF00" size="6">
                Podczas testu zobaczysz na ekranie cztery fotografie. <br>
                Pokazują powiększone fragmenty naszej szkoły. <br>
                Wybierz tę jedną, której opis znajduje się pod nimi. <br>
                Aby "podnieść poprzeczkę", fotografie są losowo obracane, <br>
                wyrazy opisujące fotkę są pomieszane <br>
                i masz tylko 10 sekund, aby się zdecydować.</font></i></p>
            <p align="center"><i><font color="#cccccc" size="5">
                Aby zapisać swoje wyniki w klasowym rankingu, <br>
                ustaw dokładnie swoje dane w poniższych okienkach. <br>
                Bez tych ustawień możesz jedynie potrenować. <br>
            </font></i></p>
            <p align="center"><i><font color=red size="4">
                Nie podszywaj się pod inne osoby. Wszystkie próby są rejestrowane!
            </font></i></p>

        </td>
        <td align="center">
            <p align="center"><i><font color="#00FF00"
size="4">
                Wszelkie uwagi na temat działania programu są bardzo mile widziane
            </font></i></p>
        </td>
    </tr>
</table>

<?php
//wczytujemy uczniów do Tuczen
$Tu = array();
$Tucz = file('uczniowie.txt');
$ile=count($Tucz);
for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {    $Tuczen[$i] = explode(';', trim($Tucz[$i]));}

//rozdzielamy na cztery tablice i wyszukujemy nie powtarzające się
$ile=count($Tuczen);
for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {
    $Tk1l[$i]=$Tuczen[$i][0];
    $Tnr1[$i]=$Tuczen[$i][1];
    $Tna1[$i]=$Tuczen[$i][2];
    $Tim1[$i]=$Tuczen[$i][3];
    $Tur1[$i]=$Tuczen[$i][4];
}

//usuwamy spacje na końcach linii - tak sobie zrobiło po wczytaniu
//bo były problemy z odszukiwaniem
for ($i = 0; $i < count($Tucz); $i++) {$Tucz[$i]=rtrim($Tucz[$i]);}

```

```

//dlaczego elementowi pierwszemu na liscie dodało jakieś krzaki - wycinamy te
krzaki
//pierwszym wierszu kropki i napisy żeby było widać
//nie musimy obcinać, bo napisy są w pierwszym wierszu kropki żeby sortowało na
początek
//$Tk11[0]=substr($Tk11[0],3,1);
$Tk11 = array_unique($Tk11);
$i=0;foreach ($Tk11 as $x){if ($x!='') {$Tk1[$i]=$x;$i=$i+1;}}
$Tnr1 = array_unique($Tnr1);
$i=0;foreach ($Tnr1 as $x){if ($x!='') {$Tnr[$i]=$x;$i=$i+1;}}
$Tna1 = array_unique($Tna1);
$i=0;foreach ($Tna1 as $x){if ($x!='') {$Tna[$i]=$x;$i=$i+1;}}
sort($Tna);
$Tim1 = array_unique($Tim1);
$i=0;foreach ($Tim1 as $x){if ($x!='') {$Tim[$i]=$x;$i=$i+1;}}
sort($Tim);
$Tur1 = array_unique($Tur1);
$i=0;foreach ($Tur1 as $x){if ($x!='') {$Tur[$i]=$x;$i=$i+1;}}
sort($Tur);

//klasy zapisujemy w pliku żeby było wygodnie w wynikach
$fil = fopen('klasy.txt', 'w');
fwrite($fil,implode(';', $Tk1));
fclose($fil);

//ustawiamy zmienne, w których wybrane z list
$iskL='';
$isNR='';
$isNA='';
$isIM='';
$isUR='';

?>

<table border="0" align=center><tr><td>

<form method="post" action="" align="center">
<select size="1" name="KL" style="font-size: 24pt" >
<?php //klasy
    for ($i=0;$i<=count($Tk1);$i++){ $linia='<option>'.$Tk1[$i].'</option>';echo
$linia;}
?>
</select>
<select size="1" name="NR" style="font-size: 24pt">
<?php //numery
    for ($i=0;$i<=count($Tnr);$i++){ $linia='<option>'.$Tnr[$i].'</option>';echo
$linia;}
?>
</select>
<select size="1" name="NA" style="font-size: 24pt">
<?php //nazwiska
    for ($i=0;$i<=count($Tna);$i++){ $linia='<option>'.$Tna[$i].'</option>';echo
$linia;}
?>
</select>
<select size="1" name="IM" style="font-size: 24pt">
<?php //imiona
    for ($i=0;$i<=count($Tim);$i++){ $linia='<option>'.$Tim[$i].'</option>';echo
$linia;}
?>
</select>
<select size="1" name="UR" style="font-size: 24pt">
<?php //urodzony
    for ($i=0;$i<=count($Tur);$i++){ $linia='<option>'.$Tur[$i].'</option>';echo
$linia;}
?>
</select>

```

```

<input type="submit" name="wyslij" value="WYBIERZ" style="font-size: 24pt">
</form>
</td></tr></table>

```

```

<?php
    if (isset($_POST['KL'])) {$sisKL = $_POST['KL'];}
    if (isset($_POST['NR'])) {$sisNR = $_POST['NR'];}
    if (isset($_POST['NA'])) {$sisNA = $_POST['NA'];}
    if (isset($_POST['IM'])) {$sisIM = $_POST['IM'];}
    if (isset($_POST['UR'])) {$sisUR = $_POST['UR'];}

    //tablica z uczniami ze srednikami i szukamy identycznego wiersza
    $Tu=$sisKL.';'.$sisNR.';'.$sisNA.';'.$sisIM.';'.$sisUR;
    $jest=array_search($Tu,$Tucz);

    // $jest=trim($jest);

    $data=date("Y-m-d");
    $czas=date("H:i");
    $snap = '...wybierz poprawnie, aby dodać wynik do rankingu...';
    $kol="#FF00FF";
    //wywalić poprzednią akceptację żeby nie zapisało poprzedniego wyboru
    $fil = fopen('akceptacja.txt', 'w');
    fwrite($fil,";;;;;;;;;;\r\n");
    fclose($fil);

    //do linii dołożone wyniki - na razie zerowe a potem się dopisze
    $linia =
    $data.';'.$czas.';'.$jest.';'.$sisKL.';'.$sisNR.';'.$sisNA.';'.$sisIM.';'.$sisUR.";0;0;0\r\n";

    //jak akceptacja to osobny zapis żeby potem łatwo znaleźć
    if ($jest > 0)
    {
        $snap = $sisNA.' '.$sisIM.' '.$sisKL.' - AKCEPTACJA'; $kol="#00FF00";
        $fil = fopen('akceptacja.txt', 'w');
        fwrite($fil,$linia);
        fclose($fil);
        $fil = fopen('proby.txt', 'a');
        fwrite($fil,$linia);
        fclose($fil);
    }
    //próbował wybierać i nie udało się - jak sprawdzić pusty napis
    if ($jest == "")
    {
        $snap = $jest.$sisNA.' '.$sisIM.' - BRAK AKCEPTACJI'; $kol="#FF0000";
        $fil = fopen('proby.txt', 'a');
        fwrite($fil,$linia);
        fclose($fil);
    }
    //jak nic nie wybrane to nic nie wyświetlać
    //if ($jest == 0) {$snap = '...wybierz poprawnie, aby dodać wynik do
    rankingu...'; $kol="#FF00FF";}

?>

```

```

<p align="center"><i><font size="5" color=
<?php      echo $kol.'>'.$snap; ?>
</font></i></p>

```

```

<p align="center">

```

```

    <a href="fotki.php">
        </a>
```

```
    <a href="wyniki.php">
        </a>
```

```
    <a href="java script:fotki0.close()">
    </a>
```

```
</p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

FOT.PHP

```
<?php
$opis = array();
//parametrem jest nazwa obrazka
//wyswietlany na ekranie obrazek obracany losowo o 90 stopni
//a teraz zapisuje obrocony obrzek w pliku XXX.jpg
//a może dało by się zapisywać nie w pliku ale w pamięci?
function RotObr($fot,$wyn)
{
    $stp = 90 * rand(0,3);
    $obr = imagecreatefromjpeg($fot) ;
    $rot = imagerotate($obr, $stp, 0) ;
    imagejpeg($rot, $wyn) ;
    return $wyn;
}

function WczytajOpisy()
{
    global $opis;//teraz odwołuje sie do zmiennej globalnej
    $p = file('fotki.txt');
    $ile = count($p);
    for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {
        $opis[$i] = explode(';', trim($p[$i]));
    }
    return $i;
}

//wczytanie napisów
$ile = WczytajOpisy();
//echo $ile . '<br>';

//losowanie
$num = rand(1,$ile-1);
//echo $num . '<br>';
echo $opis[$num][1] . '<br>';

//dopisanie zer do nazwy pliku z obrazkiem
if ($num<10) {$num='0'.$num;};
if ($num<100) {$num='0'.$num;};
```

```

$f = 'fotki\fot0' . $num . '.jpg';

//wyswietlenie obrazka
//ale obracanie za pomocą biblioteki GD w php nie działa
//a może zapisać wszystkie rodzaje obróconych na dysku

//echo '<br />' . $f . '<br />';
//echo '<img src=' . $f . '><br>';

//wynik w pliku xxx.jpg i od razu go mamy jako obrazek
echo '<img src=' . RotObr($f, 'xxx.jpg') . '>';
//$wyn='yyy.jpg';
//$a=RotObr($f,$wyn);
//echo '<img src=' . $a . '>';

?>

```

FOTKI . PHP

```

<html>
<head>
    <title>FOTKI</title>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
    <meta http-equiv="Refresh" content="10 " />
    <script language="JavaScript1.2" fptype="dynamicanimation" src="animate.js">
    </script>

</head>

<?php
include('funkcje.php');
?>
<script language="JavaScript">
// ODLICZANIE SEKUND
    var Czas = new Date;
function SekundaStart() {
    setTimeout("Sekunda()",1000);
    return Czas;
}
function Sekunda() {
    c = new Date;
    c1 = c - Czas
    c0=10-(c1).toString().charAt(0);
    document.getElementById("Elem1").value=c0;
    document.getElementById("Elem1").size=c0*(window.innerWidth / 70);
    //document.getElementById("Elem1").style.width=c0*10;
    setTimeout("Sekunda()",1000);
}
</script>

<body bgcolor="#000000" onload="dynAnimation()" language="Javascript1.2">
<input id="Elem1" type="text" name="Elem1" size="1600" value="10"
    style=" color: #FFFF00; border: 1px solid #000000; padding: 1px; background-
color: #d00000" >
<script type="text/javascript">
    SekundaStart();
</script>

<script type="text/javascript">
//    document.write(window.innerWidth);
//    document.write('<br>');
//    document.write(window.innerHeight);
</script>
<!--

```

INPUT można zmieniać szerokość przez style=width:100%, ale jak dostać się do stylu

SPRAWDZANIE KLIKNIĘCIA W OBRAZEK I TABLICY Z LOSOWANIEM

tablica zapisana w pliku LOSY.TXT

kliknięcie badane już po odświeżeniu formularza,

dlatego w tabeli LOSY będą za chwilę nowe dane

-->

<?php

```
//odejmować po 10 sekundach czy nie liczyć
```

```
$odejmowac = false;
```

```
//echo input.getElementById("Elem1").value;
```

```
//wczytanie wyników do tablicy
```

```
//WYNIKI.TXT ilość odświeżeń ; ilość kliknięć ; ilość poprawnych
```

```
//wyniki = file('wyniki.txt');
```

```
$fil = fopen('wyniki.txt', 'r');
```

```
$linia=fread($fil,1024);
```

```
$wyniki=explode(';', $linia);
```

```
fclose($fil);
```

```
//zapisane poprzednio losowanie odczytujemy
```

```
//ale trzeba na końcu zmienić żeby nie wczytało zle za pierwszym razem
```

```
//zapisane w osobnych wierszach i od razu do tablicy
```

```
$losy1 = file('losy.txt');
```

```
//próba z zapisem za pomocą średników ale odwrotnie to robi!!
```

```
//$fil = fopen('losy1.txt', 'r');
```

```
//$linia=fread($fil,1024);
```

```
//fclose($fil);
```

```
//$losy2=explode(';', $linia);
```

```
//echo 'losy2 ' . $linia . '<br> $losy2 ';
```

```
//for ($i = 0; $i <count($losy2); $i++) {echo $losy2[$i].';';}
```

```
$wyniki[0]=$wyniki[0]+1;
```

```
//a może jednak zlicza wszystko nawet niekliknięte po 10 sekundach i na minus
```

```
if ($odejmowac == true) {$wyniki[1] = $wyniki[1] + 1;}
```

```
//a może powinno sprawdzić poprzednie przed przeładowaniem stronki
```

```
//$_POST=null; - teraz też nic nie robi
```

```
//współrzędna x i y gdzie kliknięto w obrazek xx1
```

```
//tak można sprawdzać który jest kliknięty
```

```
for ($pp = 1; $pp <= 4; $pp++) {
```

```
    $x = 'xx' . $pp . '_x';
```

```
    $y = 'xx' . $pp . '_y';
```

```
    //gdy kliknięto w obrazek
```

```
    if (isset($_POST[$x])) {
```

```
        //echo '<font color=yellow>';
```

```
        //echo 'post ' . $pp . ' ' . $_POST[$x] . ' ' . $_POST[$y] . ' ' . $x . '
```

```
        ' . $y . '<br>';
```

```
        //echo '</font>';
```

```
        //zwiększamy tylko licznik klikniętych
```

```
        //gdy samo się odświeży po 10 sekundach - nie liczymy
```

```
        //teraz wywalone na górę i jednak zlicza na minus
```

```
    // ! - not
```

```
    if ($odejmowac == false) {$wyniki[1] = $wyniki[1] + 1;}
```

```
    //gdy poprawny wynik zwiększamy licznik poprawnych
```

```
    if ($losy1[$pp] == $losy1[0]){$wyniki[2] = $wyniki[2] + 1;}
```

```
    //wyzerować to co było uzupełnione
```

```
    //ale nie do końca jest OK bo po przeładowaniu pamięta
```

```
    $_POST=array(); //też nie działa
```

```

    }
}

//zapisanie wyników do tablicy
$fil = fopen('wyniki.txt', 'w');
$linia=implode(';', $wyniki);
fwrite($fil, $linia);
fclose($fil);

$_POST=array();//nie zeruje POST i cały czas pamięta poprzedni wynik!!
?>

<!--
wczytanie opisów fotek - a może tylko raz na samym początku a nie po każdym odświeżeniu
losowanie obrazków i zapisanie losów do pliku LOSY.TXT
obrać fotek
-->
<?php
    //do tablicy OPISY wczytane teksty fotek
    $Topisy = WczytajOpisy('fotki.txt');
    //for ($i = 0; $i <= count($Topisy)-1; $i++) {echo $Topisy[$i][1].'<br>';}
    // do tablicy (5 komórek) LOSY rozlosowane numery fotek
    $losy = LosujObrazki(count($Topisy));
    //zapisanie wylosowanych obrazków w pliku
    $fil = fopen('losy.txt', 'w');
    $linia='';
    for ($i = 0; $i <= 4; $i++) {$linia=$linia.$losy[$i]."\r\n";}
    fwrite($fil, $linia);
    fclose($fil);

    //cztery wylosowane i obrócone fotki w plikach x1..x4 .jpg
    $fot = ZapiszFotki($losy);
    //for ($i = 1; $i <= 4; $i++) {echo $fot[$i].'<br>';}

?>

<!--
wyswietlanie WYLOSOWANYCH FOTEK i PODPIS
!!! IE nie działa klikanie ma problem z IMAGE w FORM
nie pomogło action="fotki.php"
nie pomogło dodatkowe submit w przycisku
chyba trzeba będzie przejść na CHROME F11 pełny ekran
-->
<form action="" method="post">
<table border="0" width="100%" cellpadding="20">
    <tr>
        <?php
            for ($i = 1; $i <= 4; $i++) {
                echo '<td>
                    <p dynamicanimation="fpAnimelasticRightFP2" id="fpAnimelasticRightFP2"
style="position: relative !important; visibility: hidden" language="Javascript1.2">
                    <input src="x";
                    echo $i;
                    echo '.jpg' type="image" name="xx';
                    echo $i;
                    echo '" value="submit" width=100%></td>';
                }
            }
        ?>
    </tr>

    <tr>
        <td colspan="4">
            <p align="center"><b><font size="7" color="#FFFF00">
            <?php
                //OPISY - też każdy wiersz traktujemy jak tablicę i losowo ukaładamy
                $opis = explode(' ', $Topisy[$losy[0]][1]);
                shuffle($opis);

```

```

        $o = implode(' ', $opis);
        echo $o;
    ?>
</p>
</font></b>
</td>
</tr>
</table>
</form>

<br><br>
<!--
TABELKA NA KOŁOROWE WYNIKI
w tabeli WYNIKI mamy sumę i poprawne
-->
<?php
if ($wyniki[1]==0) {$zi=1;} else {$zi = ($wyniki[2]/$wyniki[1])*100;}
$zi=round($zi,0).'%';
if ($wyniki[1]==0) {$cz=1;} else {$cz = (($wyniki[1]-$wyniki[2])/$wyniki[1])*100;}
$cz=round($cz,0).'%';
?>

<table border="0" width="100%" id="table2">
    <tr>
        <td width="1%"><font color=grey>LOSOWANIA</font></td>
        <td width="50%"><p align="center"><font color=red>ŹLE</font></td>
        <td width="50%"><p align="center"><font color=lime>DOBRZE</font></td>
        <td width="1%"><p align="right"><font color=grey>RAZEM</font></td>
    </tr>
</table>
<table border="0" width="100%" cellpadding="0">
    <tr>
        <td width="50%">
            <table border="0" width="100%" height=0 cellpadding="5">
                <tr>
                    <td bgcolor="#333333"><font color=grey size="7" ><i>
                        <?php echo $wyniki[0]; ?>
                    <td align="right" width=
                        <?php echo $cz; ?>
                    bgcolor="#FF0000"><font style="font-size:100"><b>
                        <?php echo $wyniki[1]-$wyniki[2]; ?>
                    </b></font></td>
                </tr>
            </table>
        </td>
        <td width="50%">
            <table border="0" width="100%" height=40 cellpadding="5">
                <tr>
                    <td width=
                        <?php echo $zi; ?>
                    bgcolor="#00FF00"><font style="font-size:100"><b>
                        <?php echo $wyniki[2]; ?>
                    </b></font></td>
                    <td align="right" bgcolor="#333333"><font color=grey
size="7"><i>
                        <?php echo $wyniki[1]; ?>
                    </i></font></td>
                </tr>
            </table>
        </td>
    </tr>
</table>

<?php
//Takc      kto zaakceptowany własnie punktował
$fil = fopen('akceptacja.txt', 'r');
$linia = fread($fil,1024);

```

```

    $Takc = explode(';', $linia);
    fclose($fil);
    if ($Takc[3] != '') {
        echo '<p align=center><font color=lime size=6>';
        echo $Takc[5].' '.$Takc[6].' kl. '.$Takc[3];
        echo '</font></p>';
    }
    else echo '<br><br>';
?>
<!--
PRZYCISK KONIEC
-->
<p align="center"><a href="wyniki.php">

</a></p>
</body>

```

FUNKCJE . PHP

```

<?php
// PARAM - FOT-plik z obrazkiem
// WYN-do jakiego pliku zapisać obrócony
// WYNIK - plik z obróconym obrazkiem
function RotObr($fot,$wyn)
{
    $stp = 90 * rand(0,3);
    $obr = imagecreatefromjpeg($fot) ;
    $rot = imagerotate($obr, $stp, 0) ;
    imagejpeg($rot, $wyn) ;
    return $wyn;
}

//wczytanie napisów do tablicy globalnej
//PARAM - nazwa pliku na dysku
//WYNIK - tablica z wczytanymi opisami
function WczytajOpisy($plik)
{
    $opis = array();
    $p = file($plik);
    $ile = count($p);
    for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {    $opis[$i] = explode(';', trim($p[$i]));}
    return $opis;
}

//tablica na cztery wylosowane obrazki
//w elemencie zerowym numer dobrego
//w elementach 1..4 numery wylosowanych obrazków
//losujemy cztery różne numery
//na końcu losujemy, który będzie prawidłowy
//prawidowy zapisany w elemencie [0]
//PARAM - ile obrazków - numer ostatniego obrazka
//WYNIK - tablica z numerami obrazków
function LosujObrazki($ile)
{
    //tworzymy tablicę z kolejnymi numerami
    for ($i = 1; $i < $ile; $i++) {    $Tobr[$i] = $i;    }
    $no = 0;//numer losowanego obrazka
    do
    {
        do //losujemy numer dopóki nie trafisz na większe od zera

```

```

        {$lo = rand(1,$ile-1);}
        while ($Tobr[$lo] <= 0);

        $no = $no + 1;
        $Tlos[$no] = $lo;//wylosowane numery mają takie same wartosci jak te w
tablicy
        $Tobr[$lo] = 0;//zerujemy numer obrazka w tablicy aby nie wylosowało na
następny raz
    }
    while ($no < 4);
    //wylosowało cztery różne obrazki a teraz losowanie, który ma być tym poprawnym
    $pop = rand(1,4);
    $Tlos[0] = $Tlos[$pop];
    //echo $pop.' '.$Tlos[$pop].' '.$Tlos[0].'<br>';
    return $Tlos;
}
//PARAM - LOSY-tablica z wylosowanymi numerami
//WYNIK - tablica z nazwami plików obróconych fotek
function ZapiszFotki($losy)
{
    //tablica na nazwy wylosowanych i obróconych fotek
    $fot = array();
    //tworzymy cztery pliki z wylosowanymi i obróconymi obrazkami
    for ($i = 1; $i <= 4; $i++)
    {
        $pl = 'fotki\fot0';
        $num = $losy[$i];
        if ($num<10) {$pl=$pl.'0';}
        if ($num<100) {$pl=$pl.'0';}
        $pl=$pl.$num.'.jpg';
        $fot[$i] = RotObr($pl,'x'.'$i.'.jpg');
    }
    return $fot;
}

```

?>

KONIEC.PHP

```

<?php
application.terminate;
?>

```

POST.PHP

```

<?php
//$_POST=null;    - teraz też nic nie robi
//współrzędna x i y gdzie kliknięto w obrazek xx1
//tak można sprawdzać który jest kliknięty
for ($i = 1; $i <= 4; $i++) {
    $x = 'xx'.'$i.''_x';
    $y = 'xx'.'$i.''_y';
    //gdy kliknięto w obrazek
    if (isset($_POST[$x])) {
        //echo 'post '.'$i.' '$_POST[$x]. ' '$_POST[$y].'<br>';
        //wczytanie wyników do tablicy
        $wyniki = file('wyniki.txt');
        //zwiększamy tylko licznik klikniętych
        //gdy samo się odświeży po 10 sekundach - nie liczymy
        $wyniki[0] = $wyniki[0] + 1;
        //gdy poprawny wynik
        echo 'losy '.'$i.' '$_losy[$i]. ' '$_losy[0].'<br>';
        if ($losy[$i] == $losy[0]){
            $wyniki[1] = $wyniki[1] + 1;
            echo 'wynik '.$wyniki[1].'<br>';
        }
    }
}

```

```

        $fil = fopen('wyniki.txt', 'w');
        //for ($j = 0; $j <= count($wyniki)-1; $j++) {
        //    fwrite($fil,$wyniki[$j]);
        //    $linia=$wyniki[0]."\r\n".$wyniki[1];
        //    fwrite($fil,$linia);
        //}
        fclose($fil);
        //$_POST[$x]=null; też nie działa
    }

    $_POST=null;
// I - który obrazek kliknięto

?>

```

WYNIKI.PHP

```

<html>

<head>
<meta http-equiv="Content-Language" content="pl">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8">
<title>TEST OBRAZKOWY</title>
</head>

<body bgcolor="#000000">
<?php
    //POBIERANIE DANYCH DO WYKRESU
    //Twyn      wyniki
    $fil = fopen('wyniki.txt', 'r');
    $linia = fread($fil,1024);
    $Twyn = explode(';', $linia);
    fclose($fil);
    //Takc      kto zaakceptowany własnie punktował
    $fil = fopen('akceptacja.txt', 'r');
    $linia = fread($fil,1024);
    $Takc = explode(';', $linia);
    fclose($fil);
    //Tkla      klasy
    $fil = fopen('klasy.txt', 'r');
    $linia = fread($fil,1024);
    $Tkla = explode(';', $linia);
    fclose($fil);
    //TWK wynikiklas
    $fil = file('wynikiklas.txt');
    $ile=count($fil);
    for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {      $TWK[$i] = explode(';', trim($fil[$i]));}

    //jezeli nie było akceptacji to nie ma dopisania do wyników
    if ($Takc[3]=='') {goto BEZ_AKCEPTACJI;}

    //dopisać wynik do ucznia w pliku proby.txt
    //ale do ostatniego wiersza
    //wczytanie proby.txt do tablicy
    //zamiana ostatniego zapisu zer na wyniki
    //zapisanie tablicy w pliku proby.txt
    $Tpro = file("proby.txt");
    $Tost = explode(';', $Tpro[count($Tpro)-1]); //ostatni tylko rozwalamy
    $Tost[8]=$Twyn[0];
    $Tost[9]=$Twyn[1];
    $Tost[10]=$Twyn[2];
    $Tpro[count($Tpro)-1]=implode(';', $Tost);
    $pli = implode("", $Tpro);
    $pro = fopen("proby.txt", "w");
    fwrite($pro, $pli."\r\n");
    fclose($pro);

```

```
//szukamy klasy, która zapisana w akceptacji w tablicy TWK w kolumnie [0]
$ka=$Takc[3];//jaka klasa w akceptacja.txt
$ile=count($Tkla);
$i=$ile-1;
while ($ka!=$TWK[$i][0] and $i>0) {$i=$i-1;}
//gdyby tak nie znalazło to błąd
if ($i<=0) {echo 'BŁĄD - NIE ZNALAZŁO '.$ka;}
else {
    echo $ka.' '.$i.' <br>';
    //dopisujemy - ale musi znaleźć wcześniej
    $TWK[$i][1] = $TWK[$i][1] + $Twyn[0];//ile przejsc bez klikania
    $TWK[$i][2] = $TWK[$i][2] + $Twyn[1];//ile klikniec
    $TWK[$i][3] = $TWK[$i][3] + $Twyn[2];//ile poprawnie
}
```

```
//tylko za pierwszym razem zeby zrobic tabelke
//$ile=count($Tkla);
//for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {
//    $TWK[$i][0]=$Tkla[$i];
//    $TWK[$i][1]=0;
//    $TWK[$i][2]=0;
//    $TWK[$i][3]=0;
//}
```

```
//zapis wyników klas
$fil = fopen('wynikiklas.txt', 'w');
$linia='';
$ile=count($Tkla);
for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {
    $wk=implode(';', $TWK[$i]);
    $linia=$linia.$wk."\r\n";
}
fwrite($fil,$linia);
fclose($fil);
```

```
//nie musimy dopisywać i sprawdzać wyników bo nie było akceptacji
BEZ_AKCEPTACJI:
```

```
//jaka maksymalna ilosc klikniec - i od niej liczymy dla wszystkich
$Kmax=1;
$ile=count($Tkla);
for ($i = 1; $i < $ile; $i++) {
    if ($TWK[$i][2] > $Kmax) {$Kmax = $TWK[$i][2];}
}
```

```
//ZEROWANIE PLIKOW
//wyzerowanie akceptacji co prawda jest tez w fotki0 ale...
$fil = fopen('akceptacja.txt', 'w');
fwrite($fil,";;;;;;\r\n");
fclose($fil);
//wyzerowanie wyniki.txt
$fil = fopen('wyniki.txt', 'w');
fwrite($fil,'0;0;0');
fclose($fil);
//trzeba zmienić losy ostatnie żeby nie wczytało głupot po ponownym uruchomieniu
//sprawdza czy element zerowy nie jest równy klikniętemu
// będzie tabela 1 2 3 4 5 inic nie będzie równe zerowemu elementowi
$fil = fopen('losy.txt', 'w');
$linia='';
for ($i = 1; $i <= 5; $i++) {$linia=$linia.$i."\r\n";}
fwrite($fil,$linia);
fclose($fil);
```

?>

```
<div align="center">
    <table border="0" width="100%" id="table1">
        <tr>
```

```

        <td align="center">
        <p align="center"><font color=red size="6">
            RANKING KLASOWY
        </font></p>

<p align="center"><b><font color="#00FFFF" size="7" style="font-size:100">
    Czy znasz swoją szkołę?
</font></b></p>
    </tr>

</table>
<?php
for ($i = 100; $i <= 130; $i++) {
    $n=rand(100,200);
    $f='fotki\fot0'.$n.'.jpg';
    echo '<img width=40 src='.$f.'>|';
}
?>
</div>
<br>
<!--
TABELKA NA KOŁOROWE WYNIKI
w tabeli WYNIKI mamy sumę i poprawne
-->
<?php
$ile=count($Tkla);
for ($i = 1; $i < $ile; $i++) {
    if ($TWK[$i][2]==0) {$zi=1; $cz=1;}
    else {$zi = ($TWK[$i][3]/$Kmax)*100; $cz = (($TWK[$i][2]-
$TWK[$i][3])/ $Kmax)*100;}
    //na wszelki wypadek bo gdy zero glupio liczy
    if ($zi==0) {$zi=1;}
    if ($cz==0) {$cz=1;}
    $zi=round($zi,0).'%';
    $cz=round($cz,0).'%';

    echo
        '<table border="0" width="100%" cellpadding="2">
        <tr><td width="50%">
            <table border="0" width="100%" height=40 cellpadding="2">
                <tr><td bgcolor="#333333"><font size="5"><i>';
                echo '<font color=yellow>'.$TWK[$i][0].</font>';
                echo '<td align="right" width=';
                echo $cz;
                echo ' bgcolor="FF0000"><font size="6"><b>';
                echo $TWK[$i][2]-$TWK[$i][3];
                echo '</b></font></td></tr>
            </table></td><td width="50%">
                <table border="0" width="100%" height=40 cellpadding="2">
                    <tr><td width=';
                    echo $zi;
                    echo ' bgcolor="#00FF00"><font size="6"><b>';
                    echo $TWK[$i][3];
                    echo '</b></font></td><td align="right" bgcolor="#333333"><font
color= yellow size="5"><i>';
                    echo $TWK[$i][2];
                    echo '</i></font></td></tr>
                </table></td></tr>
            </table>';
        //echo '<hr>';
    }//for
?>
<p align="center"><a href="fotki0.php">
    

```

```
onmouseout="FP_swapImg(0,0,/*id*/'img1',/*url*/'button24.jpg')"
```

```
onmousedown="FP_swapImg(1,0,/*id*/'img1',/*url*/'button26.jpg')"
```

```
onmouseup="FP_swapImg(0,0,/*id*/'img1',/*url*/'button25.jpg')"
```

```
fp-style="fp-btn: Metal Capsule 5; fp-font: Times New Roman; fp-font-style: Bold; fp-font-size: 24; fp-bgcolor: #000000" fp-title="START"></a></p>
```

```
<?php
//wyswietlenie ostatnich prób z akceptacja
    $pli = file('proby.txt');
    $ile = count($pli);
    for ($i = 0; $i < $ile; $i++) {        $Tpro[$i] = explode(';', trim($pli[$i]));}
    $ile=$ile-1;
    $pro=0;
    $Mpro=20;//ile maksymalnie wyswietlamy
?>
```

```
<font color=white size=5>
<hr>OSTATNIE WYNIKI<br>
<table border="0" id="table1" cellspacing=5>
    <tr>
        <td><font color=grey>nazwisko</font></td>
        <td><font color=grey>imię</font></td>
        <td><font color=grey>klasa</font></td>
        <td><font color=grey>+</font></td>
        <td><font color=grey>-</font></td>
```

```
</tr>
<?php
do {
    if ($Tpro[$ile][2] != "") {
        $plu=$Tpro[$ile][10];
        $min=$Tpro[$ile][9] - $Tpro[$ile][10];
        echo '<tr>';
        echo '<td><font color=white>'.$Tpro[$ile][5].'</font></td>';
        echo '<td><font color=white>'.$Tpro[$ile][6].'</font></td>';
        echo '<td><font color=white>'.$Tpro[$ile][3].'</font></td>';
        echo '<td><font color=white>'.$plu.'</font></td>';
        echo '<td><font color=white>'.$min.'</font></td>';
        echo '</tr>';
    }
    $ile=$ile-1;
    $pro=$pro+1;
}
while ($pro<=$Mpro && $ile>=0);
?>
</table>
</body>

</html>
```

FOTKI .TXT

```
0;ZSO
1;11 boisko sport linia parkiet
2;gimnastyka drabinka sport 11 szczeble
3;mechanizm zapadka naciąg siatka 11
4;drabinka szczebel gimnastyka 11
5;naciąg oczko słupek siatka 11
6;tabliczka punkty 11
7;gimnastyka ławeczka sport
8;11 sport kratownica drabina
9;sport gra tablica kosz 11
10;sport obręcz kosz 11
11;tablica skok zasięg 11
12;membrana głośnik kolumna
13;kolumna osłona
14;głos wzmacniacz
```

15;11 gniazdko prąd ściana
16;sport skrzynka wyłącznik światło ściana 11
17;11 sufit krata sala
18;sala sport światło sufit 11
19;słupek szatnia płytki
20;płytki schody szatnia
21;buty szatnia wycieraczka
22;ściana boks szatnia
23;drzwi siatka boks szatnia
24;szatnia poręcz schody
25;4 dyrektor dywanik
26;4 dyrektor obrazek ściana korona
27;4 dyrektor półka
28;4 dyrektor szafa sekrety dokumenty
29;drzwi boks szatnia siatka
30;zamek klucz szafa poufność
31;zamek sekretariat szafa tajemnice
32;sekretariat ksero podajnik papier
33;sekretariat apteczka medykamenty pomoc
34;segregator usprawiedliwienia nieobecność
35;sekretariat akar prąd listwa
36;sekretariat woźna dzwonek prąd
37;biurko sekretariat telefon
38;biurko sekretariat
39;tablica fotografie spotkania celebryci
40;wejście wycieraczka szkoła
41;wejście drzwi wahadło szkoła
42;szyba drzwi wahadło szkoła wejście
43;wejście drzwi szkoła poręcz uchwyt
44;ławeczka sekretariat uczeń krzesło
45;automat napoje szafa kawa herbata
46;telewizor ogłoszenia telebim ekran
47;kosz baterie ekologia recykling
48;ksero korytarz uczeń blokada
49;tablica dekoracja korytarz patron cytaty
50;dzwonek korytarz parter
51;wyłącznik prąd korytarz skrzynka
52;gablota sztandar ściana korytarz
53;sztandar gablota frędzle korytarz parter
54;numer drzwi dyrektor
55;drzwi szyba korytarz szatnia
56;gablota sport puchar dyplom ogłoszenia wyniki
57;11 drzwi sport sala
58;kafelki szatnia płytki ubikacja
59;szatnia ławeczka sport chłopcy
60;wieszak szatnia sport chłopcy
61;szatnia kaloryfer sport
62;drzwi łazienka szatnia sport chłopcy
63;łazienka lustro sport szatnia
64;umywalka łazienka sport szatnia
65;szatnia prysznic sport
66;pisuar
67;bateria umywalka
68;żeberko kaloryfer ogrzewanie
69;gablota trofea sport zamek puchar
70;drzwi mieszkanie
71;zamek klucz nauczyciel 7 pokój elektroniczny
72;sprzątaczką pomieszczenie schody
73;schody parter płytki
74;lampa alarm ewakuacja
75;parter zegar czas
76;schody piętro płytki
77;szafka korytarz kuchnia
78;tablica impreza gotowanie gastronomia fotografia
79;drzwi kuchnia korytarz
80;2 klasa kuchnia szafka
81;2 lekcje kuchnia barek

82;2 klasa kuchnia wieszak szkło
83;2 lekcje kuchnia wentylacja rura
84;2 klasa kuchnia wentylacja kratka
85;2 lekcje kuchnia telewizor
86;2 klasa kuchnia półka multimedia
87;2 lekcje kuchnia wentylacja okno
88;2 klasa kuchnia zasłony pompon
89;2 lekcje kuchnia barek kłapa
90;półka podstawka myszka korytarz telebim
91;barierka piętro schody
92;gabłota korytarz łop samorząd
93;rurki co ściana
94;drzwi sklepik zamek klucz
95;internet wifi antena ściana
96;lada sklepik
97;sklepik
98;gabłota rośliny ochrona ściana korytarz
99;hydrant woda szafa szybka kluczyk
100;drabina strych szczeble
101;19 kłódka drzwi komputery
102;19 komputery prąd wyłącznik szkrzynka
103;klasa 19 rzutnik sufit
104;19 klasa stolik komputer uczeń
105;19 klasa obudowa komputer
106;klasa parkiet 19
107;19 klasa uchwyt rzutnik sufit
108;19 klasa szkrzynka komputery sieć
109;klasa 19 drzwi framuga
110;19 drzwi klasa komputery piętro
111;19 klasa komputery krata
112;zamek drzwi klasa 19
113;korytarz piętro płytki podłoga
114;drzwi alarm wyjście schody
115;drzwi piętro noga schody
116;szyba drzwi 2 piętro schody korytarz
117;kłódka krata 2 piętro schody korytarz
118;krata 2 piętro schody korytarz
119;ściana krata piętro mocowanie
120;dym alarm 2 piętro klatka schody
121;wyłącznik dym alarm schody
122;luksfer 2 piętro korytarz schody
123;ławeczka korytarz 2 piętro uczeń
124;kamera sufit monitoring
125;spłuczka ubikacja woda czystość klawisz
126;drzwi język 2 piętro
127;ściek dziura łazienka podłoga
128;umywalka łazienka woda wlew
129;drzwi łazienka wietrzenie
130;kamera 2 piętro korytarz sufit
131;gaśnica ręczka piana ściana
132;26 drzwiczki szkrzynka sieć komputery
133;prąd komputery 27 wyłącznik zabezpieczenie
134;wentylacja komputery sufit 2 piętro
135;wifi router administrator antena 2 piętro 26
136;switch 26 administrator internet gniazdko
137;rzutnik komputery 27 uchwyt
138;rzutnik komputery klasa 27
139;rzutnik soczewka
140;zlewozmywak sekretariat mata
141;wentylacja komputer kratka zasilacz tył
142;kratka wentylacja komputer bok obudowa
143;stolik komputer 27 noga uczeń
144;wentylator klasa komputery 27 osłona
145;monitor 27 lcd klasa
146;komputer obudowa 27
147;komputer przód obudowa 27 szufladka
148;włącznik komputer 27 obudowa reset

149;komputer 19 obudowa wentylacja
150;gaśnica 27 siatka osłona
151;dysza gaśnica proszek prąd komputer
152;kreda
153;kamera wejście szkoła
154;wycieraczka wejście szkoła
155;drzwi wejście szkoła
156;kosz wejście szkoła
157;wyłącznik prąd skrzynka szkoła
158;dzwonek drzwi szkoła
159;rynna ściana szkoła
160;chodnik płytki beton
161;droga szkoła beton sześciokąt
162;zawór gaz skrzynia kłódka
163;barierka szatnia wejście szkoła
164;drzwi szatnia wejście szkoła
165;ściana szkoła
166;daszek wejście szkoła
167;barierka podjazd niepełnosprawny uchwyt
168;chodnik niepełnosprawny
169;drzwi magazyn sport wejście szkoła
170;drabina kotłownia
171;biurko nauczyciel 22 pisak
172;kotłownia schody
173;drzwi konserwator magazyn
174;okno magazyn konserwator
175;schody ewakuacja wyjście
176;parking rower słupek
177;parking rower stojak
178;drzwi kuchnia wejście szkoła
179;kosz
180;pomnik Grunwald miecze kamień
181;27 tablica maszynopisanie punktacja
182;gąbka tablica pisaki bezpyłowa
183;ekran informatyka administrator pulpit
184;kaloryfer
185;tablice informacja ściana 2 piętro pedagog
186;płytki podłoga korytarz
187;okno schody 2 piętro
188;13 tablica ściana
189;wieszak 7 nauczyciel pokój ubrania
190;nauczyciele krzesło oparcie 7
191;wieszak klucz 7 hak
192;7 nauczyciele półka dokumenty
193;7 szafki dokumenty nauczyciele
194;9 ekran kino folia
195;sufit światło lampa świetlówka
196;firanka stora 9
197;gniazdko sieć internet kabel ściana
198;półka video-audio-tele klasa
199;telewizor ekran lcd sharp klasa
200;6 podkładka mysz
201;6 biurko nauczyciel
202;6 biurko uczeń ławka
203;krzesło uczeń oparcie
204;6 mapy geografia
205;geografia pomoce 6 warstwiec szafa
206;szafka geografia dokumenty
207;globus geografia 6
208;gleba gablota 6 ściana
209;ekran rozwijać uchwyt ściana
210;tablica geografia 6 kreda
211;szafka matematyka 5
212;matematyka drzwi 5 cisza
213;matematyka tablica 5 kreda
214;stolik ekierka matematyka cyrkiel
215;stolik matematyka nauczyciel 5

216;matematyka szafa pomoce geometria bryła
217;matematyka obraz ściana uczony
218;pianino 5 klasa
219;matematyka szafa książki 5
220;matematyka pudła szafa 5
221;matematyka lampa sufit żarówka 5
222;parkiet klasa klepka
223;e-dziennik komputer obudowa chłodzenie
224;zlewozmywak chemia 14 zlew
225;pierwiastki plansza mendelejew ściana
226;zasłony chemia 14
227;chemia szafka książki 14
228;chemia tablica prąd 14 zasilanie kabel
229;chemia pisak 14 tablica
230;chemia tablica multimedia 14
231;14 rzutnik klasa chłodzenie
232;15 tablica kreda fizyka
233;fizyka drzwi magazynek 15 plansza bryły
234;fizyka biurko nauczyciel 15 serwetka
235;15 obrazy naukowiec ściana
236;historia szafa 16 dokumenty
237;historia kwiatki podstawka 16
238;16 stojak mapy
239;historia mapy 16
240;16 obraz ściana uczony
241;16 uchwyt mapa stojak
242;sklepik cennik drzwi wywieszka
243;biologia szafa 17
244;biologia ściana plansza 17
245;pudełko kreda
246;biologia krzesło 17 uczeń oparcie
247;17 stojak kwiatki podstawka
248;17 pomoce ucho szafa
249;akwarium kamienie
250;17 szafa biologia dokumenty pomoce
251;17 ławka biologia uczeń
252;lop gobelin 17 ściana dekoracja
253;monitor kable prąd e-dziennik
254;20 cd magnetofon odtwarzania
255;20 szafa dokumenty książki pomoce angielski
256;20 stolik nauczyciel
257;20 parapet klasa okno
258;20 zasilanie skrzynka prąd wyłącznik rozdzielnia
259;20 sieć skrzynka internet
260;20 mapa ściana dekoracja
261;20 podłoga płytki
262;18 szafka podręczniki
263;18 klasa ściana listwa ochrona
264;siedzisko fotel nauczyciel obicie
265;schody płytki ostrzeżenie taśma
266;28 pedagog szafka
267;28 pedagog krzesło obicie
268;28 pedagog kserokopiarka
269;28 pedagog skaner
270;28 pedagog gniazdko internet ściana listwa
271;28 pedagog serwetka stolik
272;29 uczeń krzesło klasa
273;29 szafa niemiecki dokumenty książki pomoce
274;29 oświetlenie lampa świetlówka sufit
275;29 biurko nauczyciel sterownia
276;29 głośnik biurko
277;29 stolik uczeń niemiecki
278;29 wykładzina klasa
279;21 krzesło uczeń klasa noga podłoga
280;21 podkładka myszka angielski
281;21 szafka angielski dokumenty pomoce przybory
282;dach szkoła blacha

283;21 dekoracja ściana etwinning
284;21 biurko uczeń klasa
285;multimedia stolik mikrofon słuchawka
286;22 okno klasa dach
287;22 gąbka tablica kreda
288;27 roleta okno zasłona
289;dzwonek 2 piętro korytarz
290;ucho krata 2 piętro korytarz drzwi
291;wnętrze kosz śmieci worek
292;dzwonek parter korytarz
293;zegar parter korytarz
294;parkiet 11 sport sala
295;sala sport 11 okno
296;sala 11 kaloryfer okno
297;słupek siatka hak mocowanie 11
298;zamocowanie naciąg siatka uchwyt parapet
299;sala 11 śruba naciąg rzymska
300;ławeczka hak mocowanie sport
301;switch 27 internet rozdzielnia komputery
302;15 zamek drzwi klasa
303;tablica kreda
304;belka równoważnia
305;wspornik równoważnia mocowanie
306;mocowanie równoważnia wspornik belka ogranicznik
307;piłka siatkówka ż-n
308;piłka siatkówka z-b-c
309;piłka siatkówka n-b-c
310;skrzynia gimnastyka stara skok magazynek
311;materac gimnastyka gruby
312;materac gimnastyka cienki
313;szafka magazynek wf
314;skakanka magazynek wf
315;skrzynia gimnastka nowa skok magazynek
316;bok skrzynia gimnastyka uchwyt
317;wykładzina odskocznia skok wf
318;odskocznia sport skok magazynek wf
319;karimata magazynek wf
320;piłka kosz cz
321;panel sterowanie drukarka przycisk
322;piłka lekarz ciężar
323;piłka ręczna szczypiorniak
324;piłka kosz pomarańcz
325;bieżnia wyłącznik bieg alarm
326;bieżnia bieg uchwyt wspornik
327;puchar sport
328;stół tenis ping-pong podstawa przesuwac
329;włącznik oświetlenie kontrolka ściana
330;brelotek klucz klasa 7 drzwi
331;7 fotel obicie skóra krzesło
332;podstawa czajnik herbata kawa woda gotować
333;parapet kamień okno
334;klamka drzwi pokój nauczyciel
335;włącznik oświetlenie ściana
336;lampa schody sufit
337;kalkulator księgowość przełącznik
338;księgowość klamka szafa dokumenty ochrona
339;niszczarka dokumenty księgowość papier
340;księgowość czajnik woda gotować wlew
341;księgowość segregator dokumenty
342;zamek drzwi klasa klucz
343;klamka drzwi klasa
344;klawiatura komputer klawisz spacja
345;panel przyciski monitor regulacja
346;biblioteka kartoteka fiszki
347;biblioteka półka książki słupek
348;biblioteka szuflada księgozbiór
349;okładka książka biblioteka papier

350;gruba książka biblioteka okładka
351;średnia książka biblioteka okładka papier
352;cienka książka bibliotece okładka papier
353;futerko breloczek klucze 27 klasa informatyk
354;podajnik drukarka papier
355;myszka komputer kółko obrót przycisk
356;tablica dekoracje ogłoszenia ściana płótno parter
357;rury korytarz gaz monitoring
358;rura kanał łazienka ubikacja
359;wejście mieszkania luksfery korytarz ściana
360;spowalniacz drzwi kuchnia korytarz
361;ławka magazyn konserwator
362;magazyn konserwator ściana hak
363;7 nauczyciele telefon ściana
364;klasa 6 mapa 3d ściana
365;klasa 5 tablice wzór
366;klasa 13 krzesło nauczyciel
367;klasa 13 zegar
368;klasa 13 ściana
369;klasa 13 szafa
370;klasa 15 cyrkiel
371;klasa 16 stojak mapy
372;pomoc organy baba szafa
373;zasilanie rurka kamery
374;klasa 21 biurko nauczyciel
375;internet ściana gniazdko kabel
376;klasa 22 tablica
377;podstawa stół ping-pong korytarz
378;segregator książki biblioteka półka
379;klasa 27 podkładka mysz
380;pojemnik tusz drukarka wicedyrektor
381;dziurkacz papier
382;laptop hp
383;telefon wicedyrektor przyciski
384;leżanka kozetka wicedyrektor chory
385;automat parzenie kawa wicedyrektor mleczko
386;podstawa automat kawa
387;tablica podział godzin wicedyrektor dziurki
388;panel sterowanie kuchenka
389;płyta kuchenka sterowanie
390;panel sterowanie piec konwekcja
391;klamka piec konwekcja
392;wnętrze piec konwekcja
393;półki piec konwekcja
394;ciśnienie zbiornik woda piec konwekcja
395;mikser przyłącz końcówka
396;mikser wentylacja kratka
397;palnik kuchenka gaz
398;zawór gaz kuchnia rura
399;drzwiczki piekarnik
400;bateria umywalka
401;regulacja żelazko pokrętło temperatura
402;żelazko płyta parowanie ogrzewanie
403;pralka szufladka proszek
404;pralka panel sterowanie przyciski pokrętła regulacja program
405;pojemnik mydło płyn umywalka
406;zlewozmywak
407;półka witryna ciastko
408;okulary ochrona oczy
409;półki magazyn kuchenia
410;foremka babeczka
411;dzbanuszek mleko
412;dzbanek
413;dzbanek termos
414;solniczka przyprawnik pojemnij
415;przyprawnik pojemnik pieprz
416;świecznik

417;świecznik wotywka
418;talerzyk deser
419;spryskiwacz octet
420;wiaderko szampan
421;końcówka mikser nożyk
422;kratka ściek obieralnia podłoga
423;kratka ściek kuchnia podłoga
424;maszyna mielenie
425;końcówka maszynka mielenie
426;ucho bulionówka
427;otwieracz butelka
428;otwieracz konserwa
429;wałek paski szeroki ciasto
430;wałek wąski paski ciasto
431;garnek ucho kuchnia
432;pokrywka ucho kuchnia
433;gofrownica kuchnia
434;tarcza przecieranie
435;pokrywka bema kuchnia
436;drzwi chłodnia uchwyt
437;blat stół kuchnia
438;szafki kuchnia
439;waga kuchnia
440;obiekarczka ziemniaki wylot
441;obieraczka ziemniaki tarcza ścieranie
442;zlewozmywak kuchnia
443;tacka kuchnia
444;naświetlacz jaja
445;końcówka miesiarka tarcza
446;rozdzielnia klimatyzator kuchnia prąd
447;okap kuchnia
448;zawias gabłota trofeja sport puchar dyplom korytarz
449;gabłota ogłoszenia sport ściana
450;poręcz schody
451;wyłącznik oświetlenie schody ściana
452;pilot rzutnik wyłącznik
453;taboret klasa uczeń
454;komputer e-dziennik wyłącznik
455;obraz ekran rzutnik ściana
456;27 krzesło uczeń klasa
457;7 lampa nauczyciele pokój sufit światło
458;poręcz schody piętro parter
459;monitor klasa podstawka
460;zeszyt słoneczko ocena, informatyka
461;krata schody okno śruba
462;szafa 17 biologia uchwyt drzwi
463;biologia pomoce oko szafa 17
464;biologia pomoce gołąb szkielet szafa preparat
465;biologia 17 ryba szkielet ości szafa
466;19 drzwi zamek
467;kosz pokrywka
468;mop sprzątaczk podłoga miotła woda
469;drzwi ubikacja klamka zabezpieczenie
470;woda spłuczka wąż ubikacja
471;pisuar woda przycisk
472;4 dyrektor fotel obicie
473;2 krzesło uczeń klasa
474;2 stolik klasa uczeń gastronomia
475;podłoga barierka mocowanie schody
476;27 rzutnik obraz kabel wtyczka
477;breloczek klucz 7 nauczyciel
478;19 klucz drzwi
479;ekran monitor uczeń e-dziennik szkoła tarcza
480;wtyczka komputer obraz monitor
481;gaśnica ściana piana obudowa
482;ubikacja męczyzna drzwi naklejka
483;łańcuch drzwi 2 piętro kratka

484;ławeczka 2 piętro siedzisko korytarz
485;korytarz prąd skrzynka zabezpieczenie wyłącznik
486;księgowość okno zasłona
487;księgowość szafa ochrona dokumenty