

## 0 Obsah

0 Obsah.....	1
1 Úvod a cíl práce.....	2
1.1 Úvod do problematiky.....	2
1.2 Cíl práce.....	3
2 Historie.....	4
3 Současný stav.....	6
4 Obecný princip zanesení korektury.....	7
5 Zanesení korektury.....	8
5.1 Najít.....	8
5.1.1 Současné šablony.....	8
5.1.2 Návrh.....	9
5.2 Označit.....	10
5.2.1 Slova, znaky.....	10
5.2.2 Blok textu.....	11
5.3 Korektura.....	12
5.3.1 Řez písma.....	12
5.3.2 Centrování.....	12
5.3.3 Smazání, nahrazení.....	13
5.3.4 Vložení.....	13
5.3.5 Přesun slov a bloku.....	13
5.3.6 Vložení odstavce.....	13
5.3.7 Smazání odstavce.....	14
5.3.8 Úprava slova zleva/zprava.....	14
5.3.9 Citování.....	14
5.3.10 Velikost počátečního písmene slova.....	15
5.3.11 Verzálky.....	16
5.3.12 Pořadí slov „21“.....	16

# 1 Úvod a cíl práce

## 1.1 Úvod do problematiky

Korekturou textu (známou též jako autorská korektura) se musí zabývat nejen každé vydavatelství. Autor, před vydáním svého díla, si jej znovu přečte a narazí-li na nedostatky, tak je do rukopisu označí speciálními symboly. Aby sazeč ve vydavatelství pochopil, co chce autor změnit, jsou tyto speciální symboly normalizovány. Normu, kterou vydává Český normalizační institut, najdete pod označením ČSN 88 0410 nebo pod názvem „Korekturní znaménka pro sazbu – Pravidla používání“.

Korekturu textu najdete i jako jednu z disciplín na soutěžích ve zpracování textu (jako další disciplíny můžeme jmenovat např.: opis textu, diktát, rychlý převod, práce s textovým procesorem aj.). Soutěžící obdrží elektronický dokument s textem. Poté se rozdají vytištěné předlohy, na kterých je jak text (shodný s tím v elektronické podobě), tak i korekturní značky. Úkol zní jasně: V zadaném čase deseti minut zanést co největší počet korektur do textu v elektronické podobě. Za správně provedené korektury se počítá 100 bodů, za špatně provedenou korekturu, neprovedenou korekturu nebo korekturu navíc se odečítá 250, resp. 500 bodů.

Velký důraz je tak kladen nejen na rychlost, ale také na přesnost. Nezbytným požadavkem je dobrá znalost korekturních znamének. Během soutěže jde o každou vteřinu a není čas přemýšlet, co dané korekturní znaménko představuje.

Korektury můžeme zanášet pomocí klávesnice, případně pomocí myši, ale toto řešení se řadí mezi ty neefektivní, tudíž na soutěže zcela nedostačující. S vývojem techniky a především textového procesoru MS Word se začaly naskýtat nové možnosti ve využití potenciálu Wordu a zrychlení práce s textem. Ke klávesovým zkratkám se začala objevovat i makra.

Zprvu se jednalo o pár maker pro často se opakující a časově náročnější korektury, jako je například prohození tří slov v pořadí 321 (místo „velké a netradiční“ má být po provedení „netradiční a velké“, což za pomoci klávesových zkratk [Ctrl]+[c] a [Ctrl]+[v] jde bez problému, ale ne dostatečně rychle). Pár takových maker a k tomu klávesové zkratky MS Wordu udělaly své a výkony začaly stoupat.

Brzy poté si začali soutěžící programovat i další makra, případně si je od někoho naprogramovat nechali.

## 1.2 Cíl práce

Cílem práce je návrh struktury příkazů pro makro, které by co nejvíce urychlilo zanášení korektur do textu a stalo se tak konkurenceschopnou pomůckou pro soutěžící. Nejde jen o zvyšování výkonů jednotlivých soutěžících, ale také o dobrou reprezentaci České republiky na mistrovstvích světa.

Pomocí takto navrženého makra by měly jít provést všechny soutěžní korektury, nejen ty jednoduché, ale především i ty složité (resp. časově velmi náročné) jako třeba přesun bloku textu aj.

Důraz se klade na ergonomii, jednoduchost, efektivnost a v neposlední řadě na rychlost. Vhodným požadavkem je, aby příkazy byly co možná nejkratší kvůli ušetření času při jejich zadávání. Toto zahrnuje nejen počet znaků, ale také to, kolik kláves je k danému počtu potřeba zmáčknout. Snahou by mělo být eliminovat i klávesy jako [Shift] a [CapsLock].

Pro rychlé zadávání příkazů je důležité, aby se soutěžícímu dobře psaly. Bylo by vhodné vyloučit použití jiných znaků, než které můžeme psát na standardní české klávesnici. Anglické znaky by sice mohly pomoci (větší možnosti struktury příkazů nebo třeba lepší mnemotechnická zapamatovatelnost), avšak ve výsledku by jejich použití bylo kontraproduktivní, protože málokterý soutěžící má jejich psaní zažito a jen by ho takové znaky při zadávání zdržovaly.

Dalším požadavkem, který by mohl přinést zrychlení, je odstranění použití kláves [Alt] a [Ctrl]. Sice tyto klávesy na klávesnici najdeme, důvod odstranění vyplývá z jejich obtížnější obsluhy. Jsou pro prsty hůře dostupné a při jejich použití dochází k tomu, že jedna z rukou opouští své základní postavení na klávesnici. Může se pak stát, že se prsty netrefí zpět na své místo přesně a jejich umístění pak zabere více času. Nebo v horší situaci se prsty vrátí do špatné pozice a v takovém případě soutěžící začne psát nesmysly. Záleží pak jen na něm a na citu, který v prstech má, kdy si problému všimne. Nebo případně se musí podívat na monitor, co vše špatně zapsal, a to způsobí další ohromné zdržení. Pokud budou ona dvě tlačítka úplně eliminována, ruce by měly být po celou dobu soutěže na svém místě na klávesnici a v psaní příkazů by již nemělo nic bránit. Omezením pak už bude pouze samotná hbitost prstů soutěžícího.

## 2 Historie

Málokterá věc vznikne jen tak z ničeho. Většinou už něco dřív existovalo, ať už zcela neefektivního, nebo efektivního. Nejinak je tomu i u korektury textu. Nebudu zde probírat metody, které se používaly dříve, když se tisklo na lisech. Popíši jen historii zanášení korektur za pomoci počítače. Vývoj je dobře zdokumentován výsledky jednotlivých soutěží.

Nejjednodušší způsob a patrně taky způsob, kterým většina soutěžících začíná, je použití myši. Většina úkonů se s myší dá bez problémů udělat. Ať už se jedná o jednoduché úkony, jako změna řezu písma, tak i složitější, jako je přesun slov. Samozřejmě pro vložení slov je klávesnice téměř nezbytná. Začínající soutěžící, kteří korektury pro začátek dělají tímto způsobem (za použití myši), zvládnou za 10 minut v průměru tak 40 korektur. Někteří méně, někteří více – záleží hodně na talentu.

První zrychlení nám umožní samotný textový procesor. Pokud je potřeba změnit řez písma, nemusíme pracně myší najíždět na daná tlačítka, ale velmi dobře nám k tomu poslouží klávesové zkratky jako například [Ctrl]+[b]. Pohyb v textu se nemusí provádět jen pomocí myši, ale také díky [Ctrl]+[šipka]. Takovým způsobem práce lze dělat kolem 100 korektur za deset minut. Důkazem nechť je také můj výkon z Mistrovství republiky ve zpracování textu v Praze, 2004, které proběhlo ve dnech 2. a 3. prosince. Podařilo se mi provést 91 korektur s pěti chybami.

Bohužel na některé složitější úpravy textu už jsou klávesové zkratky, které jsou standardně součástí programu, krátké nebo přinejmenším už hodně neefektivní. Jako příklad si můžeme uvést korekturu „vycentrovat text“. Úkolem je vyznačený blok textu oddělit vložení volného řádku před a za a daný blok ještě vycentrovat. V tomto konkrétním případě lze korekturu provést i pomocí klávesnice a myši. Najet kurzorem před blok, dvakrát zmáčknout [Enter], to stejné provést na konci bloku a poté ještě kliknout do bloku a dát zarovnání na střed pomocí třeba [Ctrl]+[e], není až takový problém. Je to jen časově náročné.

Word byl už dost vyspělý, a tak bylo jen otázkou času, koho jako prvního napadne začít využívat programování a maker. Jako první to napadlo německé soutěžící. Jednalo se o několik základních příkazů. Více o tom nevím, protože každá země si takové věci střeží, přeci jen je to jejich konkurenční výhoda. Však také ze začátku byli Němci v korekturách nejlepší na světě.

Není ani potřeba vědět, co přesně měli za makra. Šlo o ten nápad použít pro zrychlení makra! A tak vznikla i první šablona maker pro český tým. Poděkovat můžeme Interinfo ČR ([www.interinfo.org](http://www.interinfo.org)), které do vývoje vložilo nejen čas, ale i fi-

nanční prostředky. Ze začátku byla šablona dosti jednoduchá, až se nakonec vypracovala ve velmi schopný nástroj. A tím jsme se z historie dostali až do současnosti.

### 3 Současný stav

V současné době existuje víceméně jedna šablona s makry (mám na mysli náš národní soutěžní tým). Někteří soutěžící mají vlastní šablony, ale jsou principem velmi podobné této základní šabloně.

K základním klávesovým zkratkám MS Wordu přibylo asi tak deset až patnáct maker, které se spouští pomocí kombinace [Ctrl]+[nějaký znak]. Ještě před tím, než se ale má provést daná korektura, je zapotřebí najít v textu místo, kam umístit kurzor. K tomu slouží makra, která se spouští pomocí [Alt]+[nějaký znak], případně v nejnovější verzi šablony [Alt]+[nějaké dva znaky].

## 4 Obecný princip zanesení korektury

Provedení každé korektury se skládá z několika základních kroků. Je jedno, jaký program, případně jaký postup či makro používáme. Nejdříve si v předloze musíme přečíst, o jakou korekturu se jedná. Tady je kladen důraz na znalosti soutěžícího, případně také na dobrou čitelnost korektur v předloze. Zde se soutěže od praxe trochu rozchází. Dříve byly korekturní značky napsané ručně. Protože je u soutěží snaha mít co nejobjektivnější srovnání soutěžících, tak bylo potřeba – především na mezinárodních soutěžích – mít předlohy co nejvíce stejné, aby každý soutěžící měl stejné podmínky. Začaly se tedy psát korekturní značky pomocí počítače. Ale rozchod praxe a skutečnosti se týká snad všech soutěží. Běžec na sto metrů taky neběží po polní cestě v obyčejných botech.

Poté, co jsme si přečetli, o jakou korekturu se jedná, je potřeba na monitoru v textu přesunout kurzor na patřičné místo, kde se korektura má provést. Tuto část považuji za časově nejnáročnější. Není divu, že podpůrná makra pro vyhledávání vznikla mezi prvními a je to ta část maker, která se vyvíjela nejvíce.

Až přesuneme kurzor na správné místo, je potřeba označit část textu, kterého se korektura týká. Máme-li např. za úkol smazat dvě slova, je potřeba tato dvě slova označit. Dobře nám k tomu poslouží např. držet [Ctrl]+[Shift] a dvakrát zmáčknout [šipka vpravo].

Třetím, a většinou i posledním, krokem je provedení samotné korektury. Máme-li tedy za úkol smazat dvě slova a tato dvě slova jsme označili, stačí už jen zmáčknout [Delete]. Někteří soutěžící však používají o malinko rychlejší způsob. Místo [Delete], které je dosti daleko, zmáčknou klávesu [Mezerník]. Vzniknou jim tak sice dvě mezery, ale tuto situaci řeší koncové makro, které se spustí při závěrečném hvizdu ukončujícího soutěže.

## 5 Zanesení korektury

Máme ukázkovou větu a v ní jednu korekturu: Tučné slovo je potřeba smazat.

Uvádí, že organizace určitě uspěla ve velkém konkurenčním boji.

V následujících podkapitolách si probereme, jaký je návrh na provedení jednotlivých úkonů vedoucích až k finálnímu zanesení korektury. Řekneme si, jak přemístit kurzor před hledané slovo, jak toto slovo označit a v posledním kroku jak ho smazat.

### 5.1 Najít

#### 5.1.1 Současné šablony

Jak už jsem zmínil, hledání je časově nejnáročnější a vývoj makra usnadňujícího toto provedení prošel hodně změnami. Užití standardního a dostupného Hledání pomocí [Ctrl]+[f] vede ke zlepšení, ale nebylo to rozhodně ono.

Vznikla tedy makra pro hledání. V první fázi vývoje byla pro hledání určena klávesová zkratka [Alt]+[písmeno], která skočila kurzorem před první slovo, které začínalo daným písmenem. Budeme-li chtít v našem příkladu umístit kurzor před slovo „určitě“, musíme zmáčknout [Alt]+[u]. Hledání podle jednoho znaku bylo nedostačující (dost často se stávalo, že mezi původní pozicí kurzoru a zamýšleným místem bylo ještě jiné slovo začínající stejným písmenem, v našem případě je to slovo „Uvádí“, a proto soutěžící musel kontrolovat pozici kurzoru na monitoru a případně [Alt]+[stejné písmeno] zmáčknout znovu).

Velmi brzy tedy přišla makra, která hledala ne podle prvního znaku, ale podle prvních dvou znaků. Je tedy třeba zmáčknout [Alt]+[ur]. Díky tomu už kurzor neskochí před „Uvádí“, ale správně před slovo „určitě“. Je to značné zlepšení, ale na písmena „ur“ nezačíná jen slovo „určitě“, ale v českém jazyce jich najdeme rozhodně více. Jinými slovy stále hrozí, že kurzor skočí před špatné slovo.

Václav Mikula (několikanásobný mistr světa) a jeho bratr (programátor) přišli s geniální myšlenkou. Pokud se v určitém úseku textu nachází dvě slova začínající stejnými dvěma znaky, ozve se pípnutí. Tím je soutěžícímu signalizováno, že se musí podívat na monitor a zkontrolovat, jestli je kurzor tam, kde má být. Před začátkem soutěže v korektuře textu tak uvidíte většinu soutěžících se sluchátky.



### 5.1.2 Návrh

Častý výskyt takové zvukové signalizace a nutnost kontroly umístění na monitoru vedla k zamyšlení, jak by se daný úkon dal provést ještě efektivněji.

K omezení častého pípání, že v části textu jsou dvě slova stejně začínající, vede až k dost odlišnému způsobu hledání. Nehledá se podle dvou počátečních písmen daného slova, ale pomocí počátečních písmen slov. V úvahu připadají dvě a více slov. Hledá se určitý kompromis mezi počtem napsaných znaků a počtem zvukové signalizace. Jako optimální bylo vybráno hledání podle počátečních písmen tří slov. Zní to složitě, ale na příkladě to bude hned jasné. Chceme-li kurzor v našem příkladě posunout před slovo „určitě“, je potřeba zadat znaky „uuv“, což jsou počáteční písmena slov určitě uspěla ve, které vidíte v ukázkové větě.

Pro orientační výpočet je vzata předloha z Mistrovství ČR ve zpracování textu, Praha 2004. V této předloze je 3.196 slov a 300 korektur k zanesení. Na jednu korekturu tak připadá asi 10,65 slov. Sloupec „Maximum výskytů“ byl získán pomocí analýzy textu. Vzaly se jednotlivé způsoby hledání a pro každé slovo v zadání se vyzkoušelo, kolikrát by se našel stejný výskyt v následujících 25 slovech.

Proč v 25 slovech? Hledání je úmyslně omezeno. Prvním omezením je, že od kurzoru se hledá pouze v následujících 50 slovech. 50 slov odpovídá asi pěti řádkům textu, což představuje jeden optický odstavec v soutěžním zadání (text v zadání je rozdělen po pěti řádcích, aby došlo ke zpřehlednění textu, viz soutěžní zadání v příloze). Je zbytečné, aby se při hledání procházel celý text, bohatě stačí jen malá část a tuto malou část jsem navrhl na 50 slov.

Druhé omezení hledání se týká objevení stejných výskytů. Pokud funkce hledání najde první výskyt, zkontroluje dalších 25 slov, jestli se náhodou nevyskytuje další řetězec, který by odpovídal hledanému zadání.

Ve třetím sloupci tabulky je uveden podíl maximálního výskytu ku počtu slov, který připadá na jednu korekturu (zmiňovaných asi 10,65 slov). Na základě této tabulky bylo vybráno hledání podle počátečních písmen tří slov. Rozdíl, jestli budete zvukově upozorněni během 300 korektur 36krát, nebo jen šestkrát, je znatelný. Zvlášť, když každé zvukové upozornění vyvádí soutěžícího z koncentrace.

Oříšek ale byl, jak se pokusit omezit dívání na monitor. Sice když vyhledáváme podle tří počátečních písmen, tak se zvuková signalizace neozývá příliš často, ale přesto v průměru asi šestkrát na jedno soutěžní zadání. Dlouho jsem nemohl nic vymyslet, tak jsem se smířil s tím, že se bude potřeba čas od času podívat na monitor a doufal jsem, že se nebudou soutěžící příliš ztrácet v textu.

Někdy i na složité problémy stačí docela triviální řešení, je jen potřeba na

něj dojít. Naštěstí tu geniální a přitom tak jednoduchou myšlenku objevil můj bratr. Proč se dívat na monitor? Přeci stačí zadat počáteční písmeno čtvrtého slova.

Soutěžící se tedy nemusí dívat na monitor, což ho může výkonnostně hodně zlepšit. Samozřejmě nic není dokonalé, tak i tato metoda hledání má svá úskalí. Pokud ale o nich člověk dopředu ví, může se na ně připravit, počítat s nimi a nenechá se jen tak zaskočit.

První nevýhodou je, když je korektura někde na konci řádku a potřebné druhé či třetí slovo, ze kterého potřebujeme počáteční znak, je už na dalším řádku. Na toto se dá naštěstí zvyknout a není to až takový problém. Horší ale je, když je korektura v posledním (respektive předposledním) slově na stránce. Druhé a třetí (resp. třetí) písmeno pro hledání najdeme až na dalším listě papíru, což je hodně nepříjemné. Pokud je korektura v úplně posledním slově předlohy, tak se za druhé a třetí počáteční písmeno doplní „ě“.

Měli bychom být už schopni označit místo určení zanesení korektury a přejdeme k dalšímu kroku, kde určíme počet slov/písmen, se kterými chceme pracovat.

## 5.2 Označit

### 5.2.1 Slova, znaky

Po nalezení místa v textu je potřeba označit patřičný počet slov, případně počet znaků – záleží na předloze a na tom, o jakou korekturu se jedná. Jestli se má označit počet slov, nebo počet písmen, makro rozhodne ze zadaného příkazu.

Nejsnáze počet uvedeme zapsáním daného čísla. Pokud máme smazat jedno slovo (viz naše ukázková věta), napíšeme jednoduše „1“. Je to sice jednoduché řešení, ale dosti náročné. Náročné z pohledu české klávesnice. Psát čísla na numerické části klávesnice je nemyslitelné. Ruka tak daleko ze svého základního postavení nemůže jít. Byla by to velká ztráta času, museli bychom očima opustit předlohu a podívat se na klávesnici a správně nasměrovat prst. Další zdržení by bylo vrácení ruky na svoji pozici na klávesnici, o špatném položení raději ani nemluvě. A další zpoždění by bylo hledání očima v předloze, kde jsme skončili.

Druhá možnost je zapsat číslo pomocí klávesy [Shift] a horní řady kláves. Většina soutěžících bez problémů ovládá i čísla z alfanumerické části klávesnice. Ale je potřeba zmáčknout klávesu [Shift]. Není to až takový problém, ale proč se nepokusit o větší optimalizaci?

Proto můžeme počet slov, se kterými chceme pracovat, zapsat nejen pomocí

čísel, ale i pomocí znaků. Znaky nejsou jen tak náhodné, ale opět vychází z nějakého pravidla. Když vypíšeš čísla, bude to asi hned jasné: jedna, dvě, tři, čtyři (ctyri), pět, šest (sest). Počet 7 už žádné alternativní možnost zapsání nemá, protože „s“ je použito už pro šestku. Mimo to, běžné korektury jsou většinou jen na několika málo slovech.

I u tohoto způsobu můžeme najít výhody a nevýhody. Výhoda je jasná. Jedním znakem určíme klidně i šest a více slov, bez dívání na monitor. Klasický způsob přes [Ctrl]+[šipka] nejen vyžaduje mnoho zmáčknutí, ale u většího počtu slov vyžaduje i pohled na monitor, jestli se označil opravdu správný počet.

Nevýhody jsou pro změnu takové: Spočítání slov na papíře může zabrat trochu více času. Z praxe však vím, že do zhruba šesti slov se po chvíli cvičení nemusí počítat, stačí letmý vizuální pohled.

Bohužel ta horší nevýhoda spočívá v tom, co považujeme za slovo. Vraťme se k naší ukázkové větě. Kolik je tam slov? Je jich tam devět, ale Word jich „vidí“ 11! Za slovo se totiž považuje i interpunkce. Jednoduše si to můžeme ověřit, když větu napíšeme ve Wordu, dáme kurzor na začátek, zmáčkneme [Ctrl] a budeme mačkat [šipka]. Na projití celé věty (aby kurzor skončil za tečkou ukončující větu) je potřeba danou kombinaci kláves zmáčknout 11x. Je tedy potřeba si toto uvědomit, být dopředu s tím obeznámen a chvíli si na to zvykat.

Je to jako se všemi jinými efektivními metodami. Ze začátku musíte vložit větší úsilí, které se však brzy vyplatí v podobě zvýšení ať již kvality, tak i kvantity (záleží na konkrétní situaci). Jako příklad (také ze soutěží) mohu uvést systém krácení slov ZAVpis, jehož autorem je Jaroslav Zaviačič. Jedná se o program, který umožňuje během psaní ve Wordu měnit napsané zkratky na celá slova. Je to obdoba automatických záměn. Soutěžící, který se tento systém začne učit, ze začátku klesne na svém výkonu, ale pokud to nevzdá (což je psychicky náročné), časem se dočká zvýšení svého výkonu, který může činit i více jak 20 procent. Špičkoví písaři se tak místo 600 úhozů za minutu blíží až k rychlosti 800 úhozům za minutu, výjimečně i více!

### 5.2.2 Blok textu

Pokud se korektura týká mnoha slov, je nesmysl, aby soutěžící počítal, o kolik přesně slov se jedná. Časově je to neúnosné a chybovost by byla velká.

K tomuto úkonu, k označení bloku textu, je připraven speciální algoritmus. De facto se ale nejedná o nic jiného, než o dvojité hledání. Zadáme totiž tři znaky pro začátek bloku a tři znaky konce bloku. Funkce hledání najde začátek a konec a část mezi tím označí.

Příkaz začneme písmenem *í*, který značí, že chceme označit blok textu. Poté následují tři znaky začátku bloku (počáteční písmena prvních tří slov) a pak tři znaky konce bloku (počáteční písmena posledních tří slov bloku). Máme opět ukázkovou větu:

Uvádí, že organizace určitě uspěla ve velkém konkurenčním boji.

Chceme-li označit celou větu, zadáme *íu,žkb*. Dalším znakem/znaky v tomto příkazu už budou značit, co je s blokem třeba provést. K tomu již následující kapitola.

## 5.3 Korektura

Už jsme Wordu řekli, kde chceme něco provést a na jak velkém množství textu. Zbývá už poslední krok. Jednoznačně určit, co přesně má provést. Jednotlivé příkazy jsou podrobněji popsány v následujících podkapitolách.

### 5.3.1 Řez písma

Začneme těmi jednoduššími korekturami, za které považuji změnu řezu písma a podtržení. Kromě vžitých písmen *b* pro tučné, *i* pro kurzívu a *u* pro podtržení je také možné použít písmena vycházející z českých slov *t* tučně, *k* kurzíva, *p* podtrženě. Zřejmě asi každý uživatel má vžitá anglická počáteční písmena, ale v soutěžní předloze je vždy napsáno „kurzívou“, „tučně“, „podtrženě“. Může tak bezmyšlenkovitě použít počáteční písmeno toho, co čte v zadání. Soutěžní stres dokáže udělat své a při přečtení „kurzívou“ chvíli trvá, než si člověk uvědomí, že je pro to anglická zkratka i z anglického „*italic*“. Nejen tady, ale i všude jinde, je v první řadě potřeba soutěžících. Je-li možné implementovat více řešení (musí však být logická a opodstatněná), učiní se tak.

### 5.3.2 Centrování

Úkolem této korektury je označený počet slov oddělit od ostatního textu vložením odstavce před a za a následně je vycentrovat. Protože ve výsledném dokumentu musí být korektury zaneseny jednotně, proto i zde se odstavec provede jako dvojité odentrování, stejně jako u korektury „Vložit odstavec“, viz dále. Pro tuto korekturu je příkaz *c*.

Korektury tučné, kurzíva, podtržené, centrování lze vzájemně kombinovat a použít je v jednom příkaze. Patříčné znaky zapíšeme za sebou (nezáleží na pořadí).

### 5.3.3 Smazání, nahrazení

Pro korekturu smazání je logicky přiděleno písmeno s tak, jak napovídá první písmeno slova „smazat“. De facto se dá ale říct, že se nejedná o smazání slova, ale o nahrazení slova ničím. Z toho vyplývá, že nahrazení má stejný příkaz, tedy s, ale je rozšířen o další text. Za písmenem s následuje (i bez mezery) nový text.

### 5.3.4 Vložení

Funguje obdobně, jako předchozí nahrazení, ale s tím rozdílem, že se nic nemaže (nic se nenahrazuje), pouze se v místě kurzoru vloží text. Příkaz je v následovaný znaky (slovy), které se mají vložit. U tohoto příkazu se neuvádí počet, protože to není potřeba. Je nutné určit pouze místo vložení.

Pro urychlení práce není potřeba psát mezeru, ta je automaticky ke slovu vložena. Proto když použijeme samotný příkaz v, dojde k vložení mezery. To se samo o sobě může někdy hodit. Pokud se díky tomu v textu objeví dvě mezery, nic se neděje. Tyto úpravy řeší závěrečné makro.

### 5.3.5 Přesun slov a bloku

Tato korektura už je složitější. V první řadě musíme rozlišit, jestli označená slova budeme přesouvat doleva, nebo doprava. Pro přesun doleva se zavedla zkratka y. Toto písmeno nemá souvislost s žádným slovem (jako tomu bylo u předchozích případů). Jako pomůcka pro zapamatování poslouží to, že klávesa [y] je na klávesnici úplně vlevo. Jen pro jistotu zdůrazním, že soutěžíci píší na české standardní klávesnici. Tedy ani ne na anglické, ani na zkombinované, označené jako „česká QWERTY“. Více o rozložení klávesnic najdete na Internetu.

Pro přesun doprava je tedy analogicky zvolena klávesa [-], která je na opačné straně klávesnice, tedy vpravo, a mačká se také malíčkem.

Když jsme takto jednoznačně určili směr přesunu, je ještě nezbytně nutné určit, o kolik slov se má daný text přesunout. Napíšeme počet.

Pokud je však přesunutí o více než jen několik slov, je dobré nezapisovat o kolik se mají slova přesunout, ale kam. To určíme opět třemi znaky, stejně, jako se určuje hledání.

### 5.3.6 Vložení odstavce

Tento příkaz opět nepotřebuje uvádět počet slov, pouze hledání je nezbytné. (Proto bude znak na 4. pozici, kde se většinou uvádí počet slov.) Klávesa mu byla

přiřazena o jako odstavec. V místě kurzoru se provede dvojité odentrování. Tím je korektura hotova. Je pravda, že dvojité odentrování není typograficky správné, ale vychází to z požadavků pravidel soutěže.

Místo dvou enterů by se mohla použít i varianta jeden enter a tabulátor, ale to není tak přehledné. Přeci jen se může stát, že se soutěžící občas podívá na monitor. Prázdný řádek mezi odstavci celý text zpřehlední a soutěžící se tak bude rychleji orientovat.

### 5.3.7 Smazání odstavce

Jedna z mála korektur, ne-li jediná, která se může zadat bez hledání. Znak konce odstavce je dosti jedinečný na to, abychom nemuseli použít tři znaků k určení místa. Nic ale nebrání tomu je uvést. Někdy to může být ku prospěchu věci. Např. pokud v předloze vidíme, že odstavců je blízko sebe několik, tak ho pomocí hledání jednoznačněji určíme. Pokud už se z nějakého důvodu rozhodneme napsat tři znaky pro hledání, tak hned za nimi následuje příkaz pro smazání odstavce. Nesmíme uvést počet slov, protože to by se již jednalo o jiný příkaz, konkrétně o korekturu citování. Pro oba příkazy je totiž použit shodný znak, a to písmeno q. V jednom případě znamená quit, jako že ukončení odstavce má „odejít“ a v druhém případě znamená quotation (viz dále, co je myšleno oním citováním).

### 5.3.8 Úprava slova zleva/zprava

Příslušnou korekturní značkou je označeno jedno, nebo více písmen z jednoho slova. Tato písmena se mají buď nahradit, nebo smazat. Opět zde platí, že smazání je de facto nahrazení za nic, proto pro smazání i nahrazení je stejný příkaz. Bylo pro něj zvoleno písmeno a. Tentokrát opět nebylo vybráno na základě pojmenování korektury, ale na základě umístění tohoto písmene na klávesnici. Najdeme ho úplně vlevo. Potřebujeme-li tedy upravovat slovo zleva, mačkáme klávesu na klávesnici vlevo. Za tento znak a se případně dopíše další znaky, které se nově stanou součástí upravovaného slova.

Úprava slova zprava – jedná se prakticky o stejnou korekturu, jen je potřeba slovo upravovat ne zleva, ale zprava. Tomu náleží i umístění písmenka příkazu na klávesnici. Pod pravým malíčkem najdeme písmeno „ů“.

### 5.3.9 Citování

Dříve se v některých soutěžních předlohách objevovala korektura, jejíž úkolem bylo před určité slovo vložit levou (dolní) uvozovku a o několik slov dále následovala korektura vložení pravé (horní) uvozovky. Už z použitého slova „vložit“

lze vyvodit, že bychom tyto korektury provedli tím, co už máme a co bylo popsáno v předchozích kapitolách, tedy za pomoci příkazu `v`, vložit. Mohl by však nastat problém, protože příkaz vložit vkládá i mezeru. Byl proto vytvořen i nový příkaz, který jsem si nazval „Citování“ a má zkratku `q` vycházející z anglického quotation. Je nutné uvést počet. Když například označíme tři slova, tak příkaz citování vloží před první slovo levou uvozovku a za třetí slovo pravou uvozovku. Bez uvedení počtu se jedná o jiný příkaz (již zmiňované smazání odstavce).

### 5.3.10 Velikost počátečního písmene slova

Někdy je úkolem vzít první písmeno slova a nahradit ho stejným písmenem, ale s opačnou velikostí (místo malého písmene je potřeba napsat velké a naopak). Například ze slova „brno“ je úkolem vytvořit „Brno“.

Není problém takovou změnu provést pomocí úpravy slova zleva, příkaz `a`. Ale pro takový konkrétní případ, kdy se mění pouze velikost a písmeno zůstává stejné, je příkaz `a` neefektivní. Nejen, že je potřeba zbytečně uvést počet písmen (jedno), ale také se zbytečně musí dané písmeno napsat, a to ještě s pomocí klávesy [Shift].

Opomenuli-li tři znaky pro hledání (které jsou v obou případech stejné), tak změnit „brno“ na „Brno“ by se pomocí úpravy slova zleva provedlo příkazem `jaB`. Ale protože máme pro tento úkon speciální příkaz na změnu počátečního písmene, kterému je přiřazeno písmeno `g`, tak stačí napsat `ig`. Nejen, že jsme ušetřili jeden úhoz a také zmáčknutí klávesy [Shift], ale také jsme eliminovali možnost přepsání se nebo špatného přečtení písmene z papíru a jeho následné špatné zapsání do příkazu.

Je tu však ještě jedna výhoda, která z ukázky výše není na první pohled patrná. V případě úpravy slova zleva znamená označení počtu `j` jedno písmeno. V případě příkazu `g` se však jedná o označení počtu slov. Pokud bychom v textu měli např. jméno „linus torvalds“ a úkolem by bylo změnit obě počáteční písmena na velká, tak pomocí úpravy slova zleva, příkaz `a`, bychom museli napsat dva příkazy. Jeden pro první jméno, druhý pro druhé jméno. Příkaz `g` stačí použít jen jednou, kdy v počtu slov se dá `d` jako dvě a příkaz bude automaticky aplikován na dvě slova. Tedy místo dvou příkazů (opět uvádím bez tří písmen pro hledání) `jaL` a `jaT` stačí zadat jediný příkaz `dg`, a to už není zanedbatelné zrychlení!

Jak už bylo řečeno v cíli práce, všechny příkazy se snažíme navrhnout, aby nebyly case sensitive (aby nezáleželo na velikosti písmen), abychom eliminovali mačkání klávesy [Shift]. Zde jsme však narazili na výjimku. Vývoj soutěžních zadání zapříčinil, že pro změnu počátečního písmene je příkaz malé `g`. Velké `G` bylo

použito pro jinou korekturu, viz následující kapitola.

Pro doplnění jen uvedu, proč se používá právě písmeno g. Toto písmeno nemá základ v žádném slově, ani jeho umístění na klávesnici nehraje žádnou roli. Jedná se o historické důvody, protože tato zkratka pro takovou korekturu se začala používat už v dřívějších šablonách s makry. Nebyl důvod, proč se nedržet alespoň malé zpětné kompatibility, a tak je použito písmeno g beze změny.

### **5.3.11 Verzálky**

V předloze na Mistrovství světa ve zpracování textu ve Vídni se objevila korektura, kde je potřeba slovo napsané malými písmeny napsat celé velkými písmeny. Protože se jedná o hodně podobnou korekturu, jako je korektura „velikost počátečního písmene“, byla jí přidělena také hodně podobná zkratka. Tedy stejná, jen místo malého g je potřeba napsat velké G. I takové korektury jdou provést pomocí příkazu na nahrazení slov, ale to není příliš efektivní.

### **5.3.12 Pořadí slov „21“**

Hodně často se objevují korektury, jež nám říkají, že je potřeba změnit slovosled. Jednou ze základních operací je prohození dvou sousedních slov. Tedy místo „dům nový“ má po provedení být „nový dům“. Tato korektura může být naznačena dvěma způsoby, ale výsledek musí být stejný. Pro takovou korekturu je příkaz označen písmenem n. Tato zkratka má nejen historické důvody, ale má také mnemotechnickou pomůcku pro zapamatování. Písmeno „n“ má dvě nožičky, stejně jako je počet prohazovaných slov.