

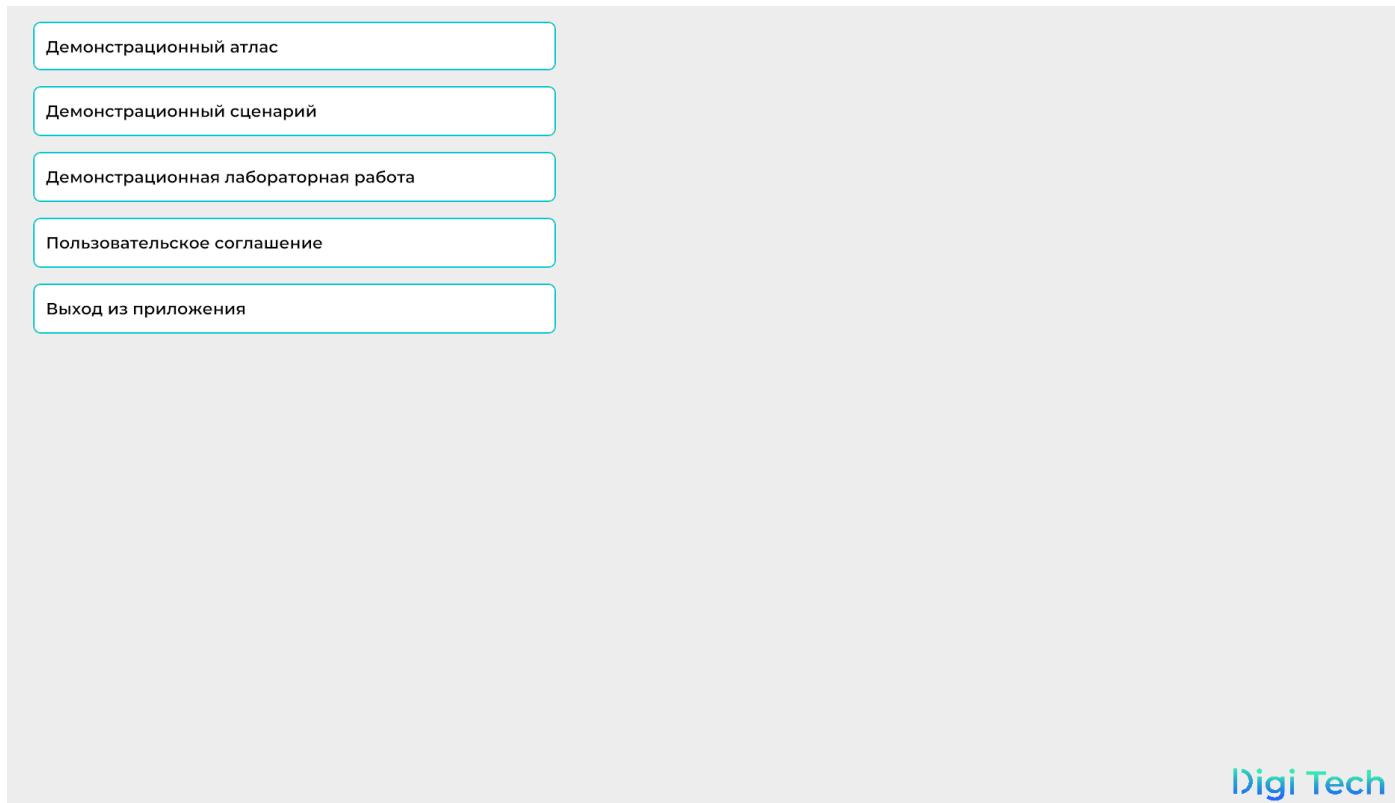
**Инструкция по эксплуатации  
программы для ЭВМ: «Модульная  
платформа учебных сценариев»**

# **1. Содержание**

<b>1. Содержание</b>	1
<b>2. Начало работы</b>	2
<b>3. Раздел демонстрационных модулей</b>	3
3.1.1 Кнопка “Список объектов”	4
3.1.2 Список изучаемых объектов	4
3.1.3 Панель отображения названия урока	5
3.1.4 Кнопка “Справочные материалы”	5
3.1.5 Окно “Справочные материалы”	6
3.1.6 Кнопка “Выход”	8
3.1.7 Окно справки выбранного элемента	8
3.2. Демонстрационный атлас	10
3.2.1 Панель отображения названия урока	11
3.2.2 Кнопка “Отчет”	11
3.2.3 Окно “Отчет”	11
3.2.4 Окно “Шаги выполнения”	13
3.3. Демонстрационная лабораторная работа	13
3.3.1 Панель отображения названия урока	14
3.3.2 Кнопка “Отчет”	15
3.3.3 Окно “Отчет”	15
3.3.4 Кнопка “Выход”	15
3.3.5 Окно справки выбранного элемента.	16
3.3.6 Окно “Шаги выполнения”	16
<b>4. Раздел “Пользовательское соглашение”</b>	17
<b>5. Раздел “Выход из приложения”</b>	18

## 2. Начало работы

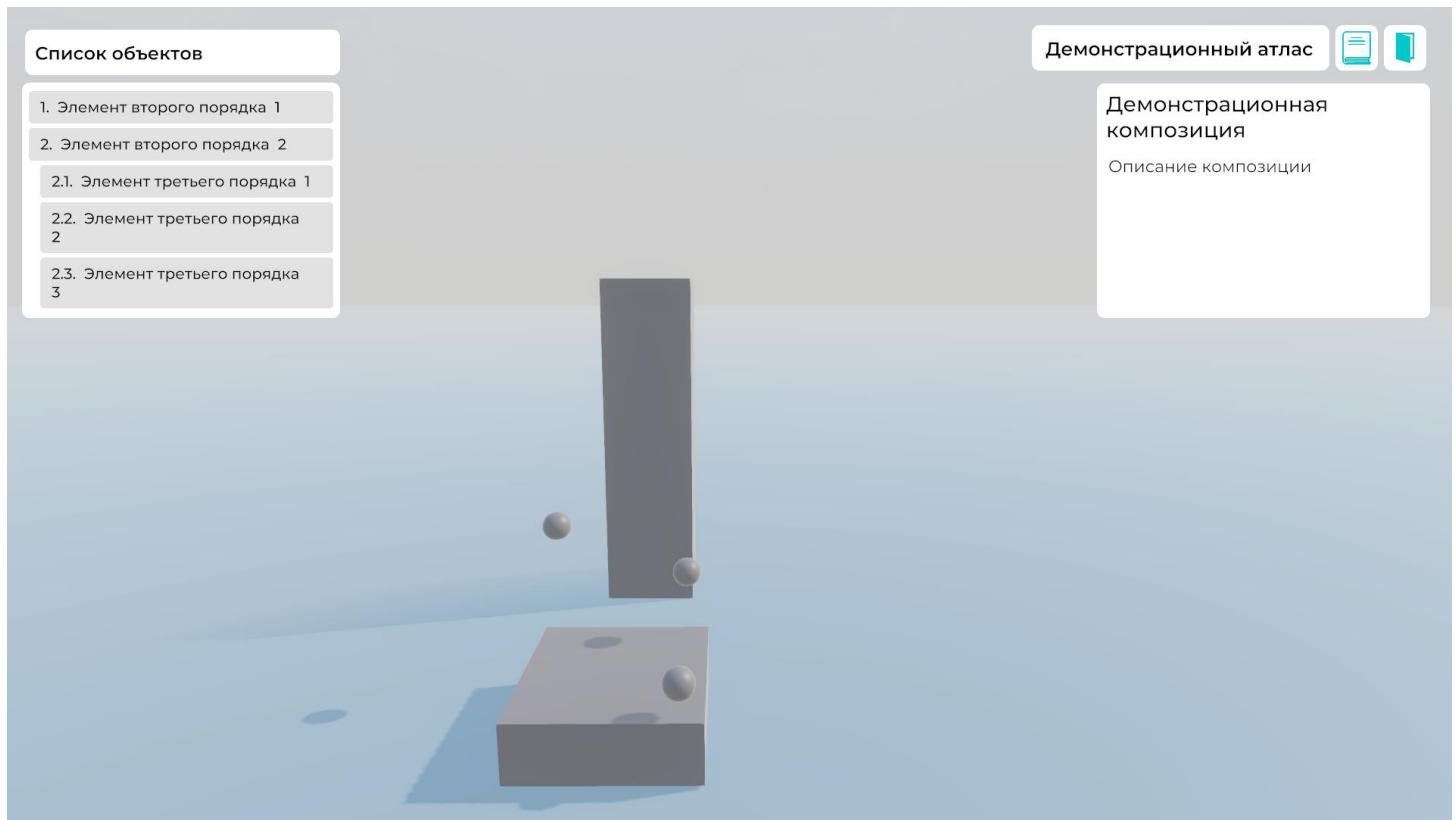
После запуска приложения на главном экране будет отображено главное меню. Из данного меню пользователь может выбрать раздел с демонстрационным модулем, раздел с лицензионным соглашением, либо выйти из приложения



### 3. Раздел демонстрационных модулей

#### 3.1. Демонстрационный атлас

При нажатии на кнопку “Демонстрационный атлас” запускается соответствующий сценарий. Общий вид пользовательского интерфейса представлен ниже.



Перемещение по сцене, а также выбор объектов сцены и элементов меню осуществляется следующим образом:

Выбор объекта сцены и элементов - ЛКМ

Перемещение камеры - ПКМ

### 3.1.1 Кнопка “Список объектов”

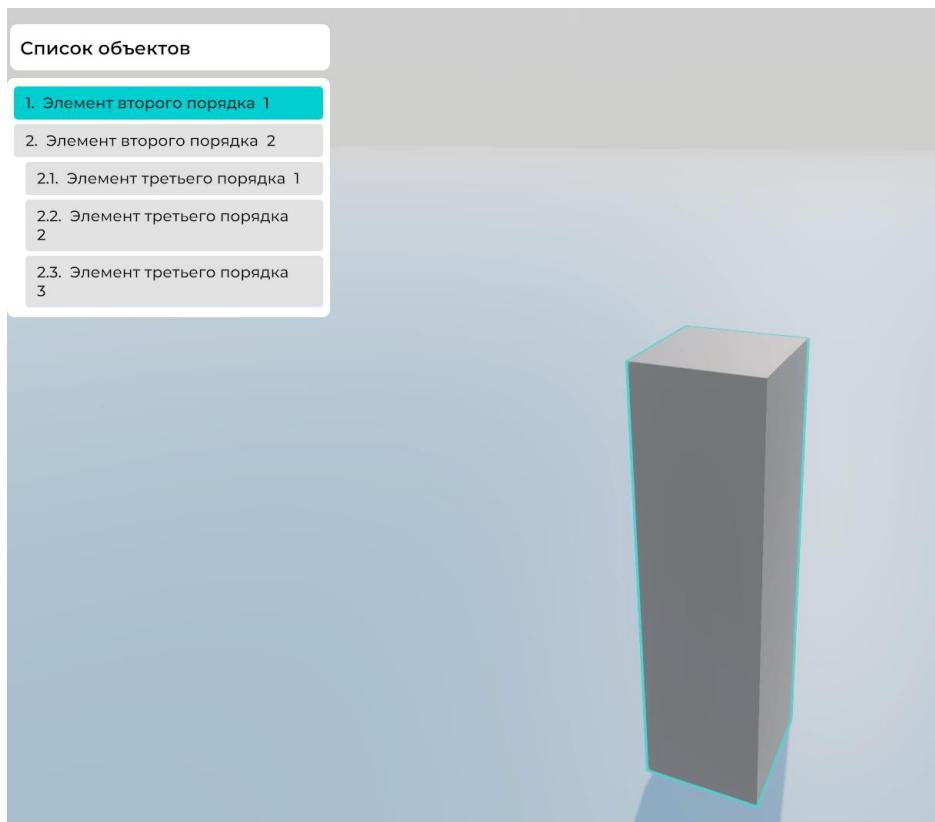
#### Список объектов

Данная кнопка отображает список изучаемых объектов.

### 3.1.2 Список изучаемых объектов

1. Элемент второго порядка 1
2. Элемент второго порядка 2
  - 2.1. Элемент третьего порядка 1
  - 2.2. Элемент третьего порядка 2
  - 2.3. Элемент третьего порядка 3

Данный список представляет собой кликабельную панель с перечнем доступных для изучения объектов. При нажатии на элемент списка система автоматически наводит камеру и выделяет объект цветной обводкой.



### 3.1.3 Панель отображения названия урока

**Демонстрационный атлас**

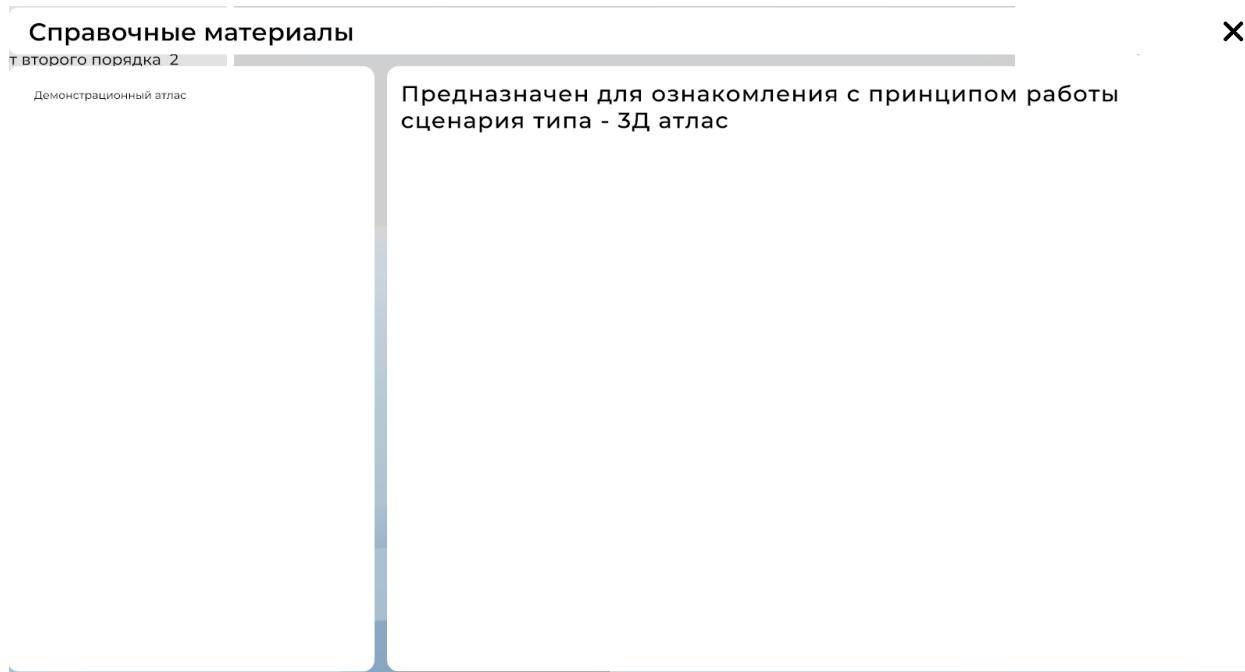
На данной панели отображается наименование текущего урока.

### 3.1.4 Кнопка “Справочные материалы”



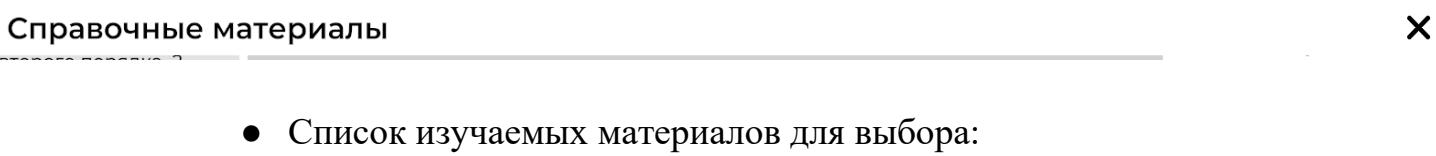
При нажатии на кнопку “Справочные материалы» раскрывается окно, содержащее различную справочную информацию.

### 3.1.5 Окно “Справочные материалы”

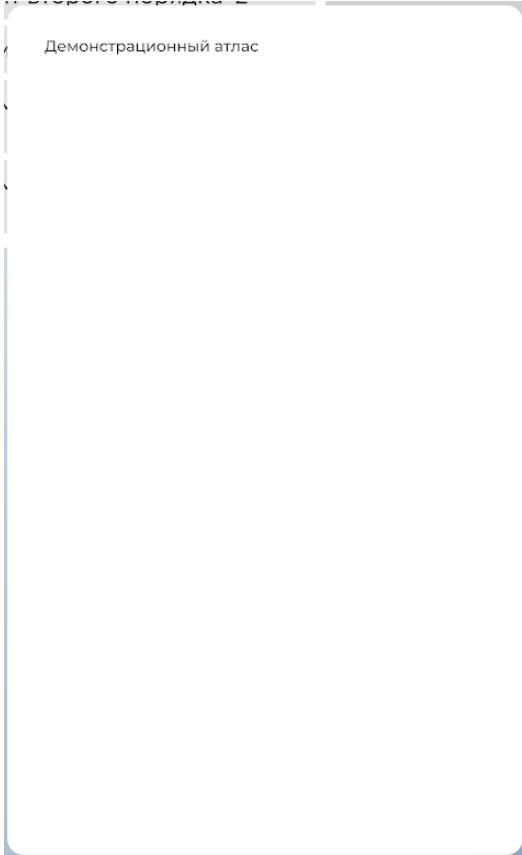


Окно предназначено для просмотра и быстрого поиска справочной информации, используемой в уроке. Окно включает следующие элементы:

- Заголовок наименования окна



- Список изучаемых материалов для выбора:



Демонстрационный атлас

- Область содержания выбранного справочного материала



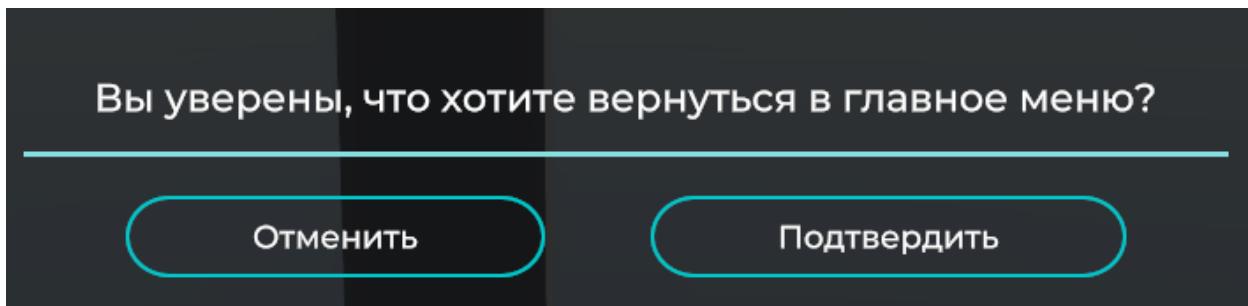
Предназначен для ознакомления с принципом работы  
сценария типа - 3Д атлас

- Кнопку выхода из справочного окна (пиктограмму “X”)

### 3.1.6 Кнопка “Выход”



При нажатии на кнопку “Выход” открывается диалоговое окно с подтверждением действия



Диалоговое окно содержит следующие кнопки:

- Кнопка “Подтвердить” - при нажатии на кнопку “Подтвердить” пользователь вернется в главное меню с перечнем разделов;
- Кнопка “Отменить” - при нажатии на кнопку “Отменить” пользователь возвращается к предыдущему экрану.

### 3.1.7 Окно справки выбранного элемента

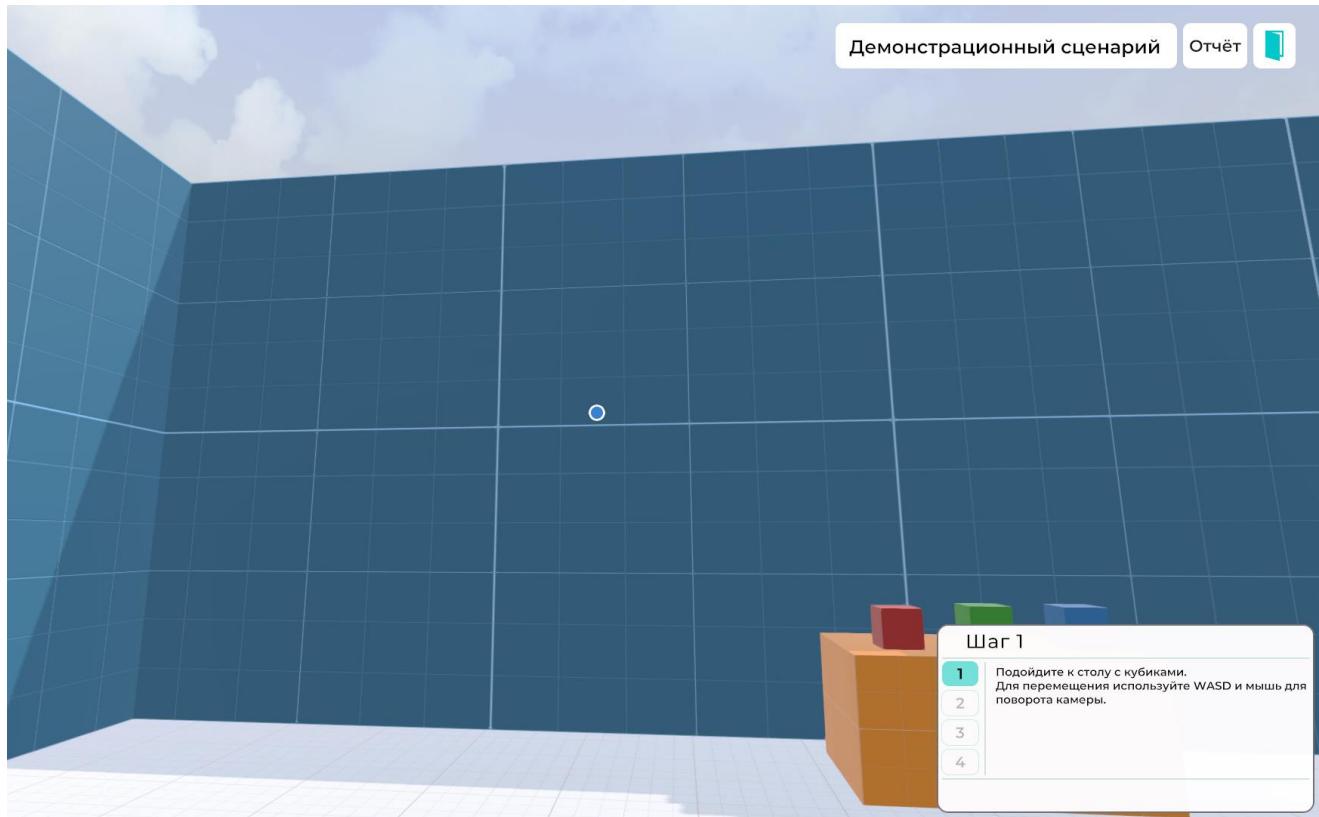
Окно предназначено для отображения справочной информации о выбранном объекте и доступных действий с ним.

## 1. Элемент второго порядка 1

Описание элемента второго  
порядка 1...

## 3.2. Демонстрационный сценарий

При нажатии на кнопку “Демонстрационный сценарий” запускается соответствующий сценарий. Общий вид пользовательского интерфейса представлен ниже.



Перемещение по сцене и выбор элементов осуществляется следующим образом:

Переключение между режимом “ходьбы” и режимом “выбора” - ПКМ

Перемещение в режиме ходьбы - W/A/S/D

Выбор и взаимодействие с объектами и элементами меню - ЛКМ

### 3.2.1 Панель отображения названия урока

Демонстрационный сценарий

Функционал описан в пункте 3.1.3 “Панель отображения названия урока”

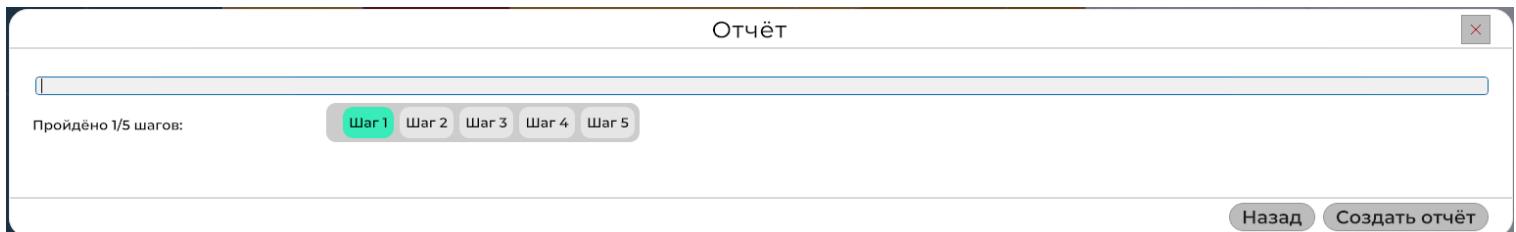
### 3.2.2 Кнопка “Отчет”



При нажатии на кнопку “Отчет” раскрывается окно, содержащее поле для заполнения с клавиатуры, количество шагов, а также прогресс прохождения демонстрационного сценария.

### 3.2.3 Окно “Отчет”

Окно «Отчёт» предназначено для фиксации результатов выполненного эксперимента и оформления итоговых выводов по работе.



В окне доступны следующие поля и элементы управления:

- Панель с заголовком окна



- Кнопка “Выход”



Кнопка предназначена для возврата к предыдущему экрану.

- Поле ввода результатов



Поле предназначено для самостоятельного ввода пользователем данных с клавиатуры.

- Прогресс и общее количество пройденных шагов

Пройдено 1/5 шагов:



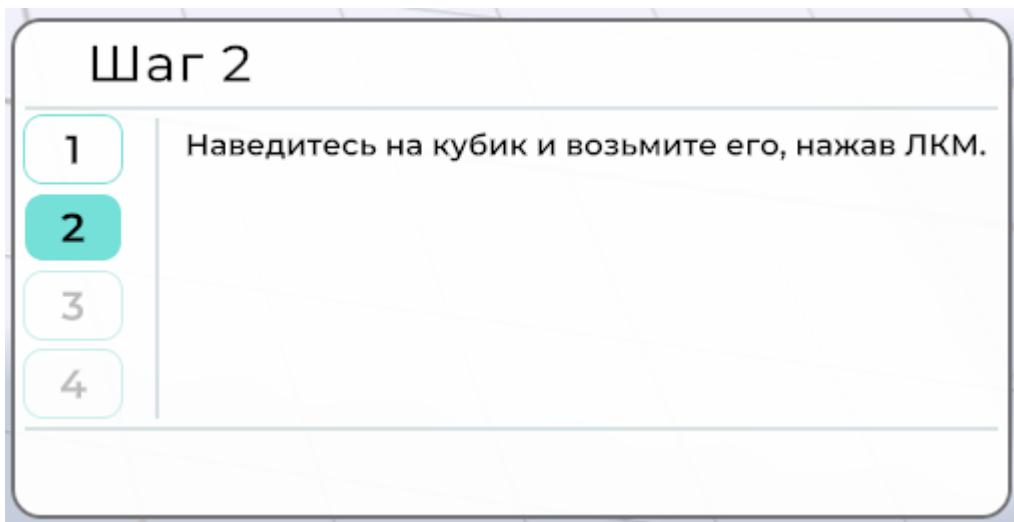
- Кнопка “Назад” предназначена для возврата к предыдущему экрану.

Назад

- Кнопка “Создать отчет” предназначена для формирования отчета в формате pdf на жесткий диск

Создать отчёт

### 3.2.4 Окно “Шаги выполнения”



Окно «Шаги выполнения» предназначено для сопровождения пользователя в процессе прохождения сценария. В окне отображается описание текущего действия, подсказки по выполнению и прогресс прохождения.

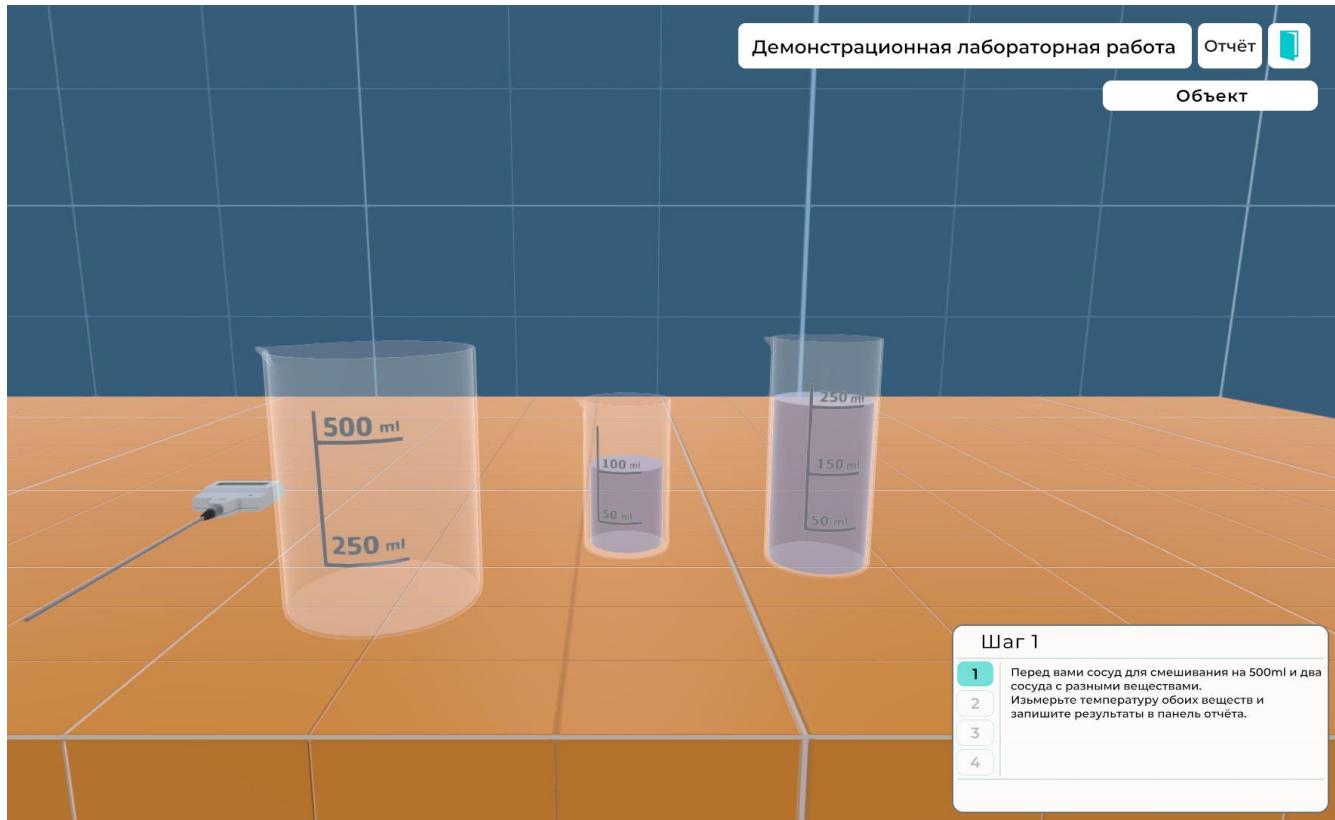
### 3.2.5 Кнопка “Выход”



Функционал описан в пункте 3.1.7 “Кнопка “Выход””.

## 3.3. Демонстрационная лабораторная работа

При нажатии на кнопку “Демонстрационный лабораторная работа” запускается соответствующий сценарий. Общий вид пользовательского интерфейса представлен ниже.



Перемещение по сцене, а также выбор объектов сцены и элементов меню осуществляется следующим образом:

Перемещение камеры по горизонтали и вертикали - СКМ

Выбор объекта сцены - ЛКМ

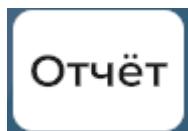
Выполнение действия с выбранным объектом - ПКМ

### 3.3.1 Панель отображения названия урока

## Демонстрационная лабораторная работа

Функционал описан в пункте 3.1.3 “Панель отображения названия урока”.

### 3.3.2 Кнопка “Отчет”



Функционал описан в пункте 3.2.2 “Кнопка “Отчет””

### 3.3.3 Окно “Отчет”

Отчёт

Формулы

Температура сосуда 100ml

T1 354754

Температура сосуда 250ml

T2 2578641

Температура после смешения

T3 0

Вывод

Пройдено 1/4 шагов:

Шаг 1 Шаг 2 Шаг 3 Шаг 4

Назад Создать отчет

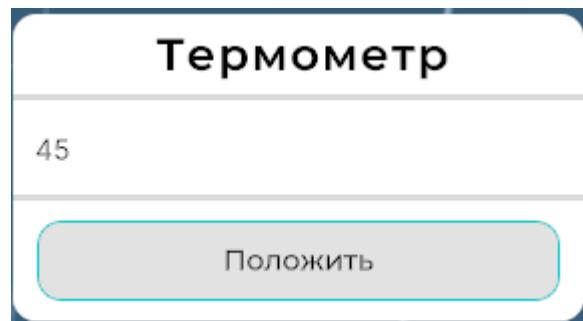
Функционал описан в пункте 3.2.3 “Окно “Отчет””.

### 3.3.4 Кнопка “Выход”



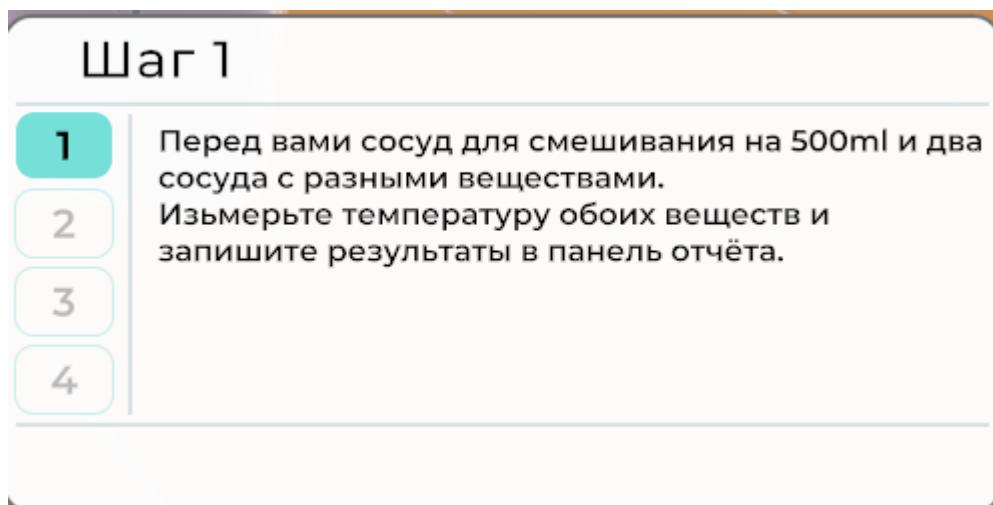
Функционал описан в пункте 3.1.6 “Кнопка “Выход””.

### 3.3.5 Окно справки выбранного элемента.



Функционал описан в пункте 3.1.7 “Окно справки выбранного элемента”.

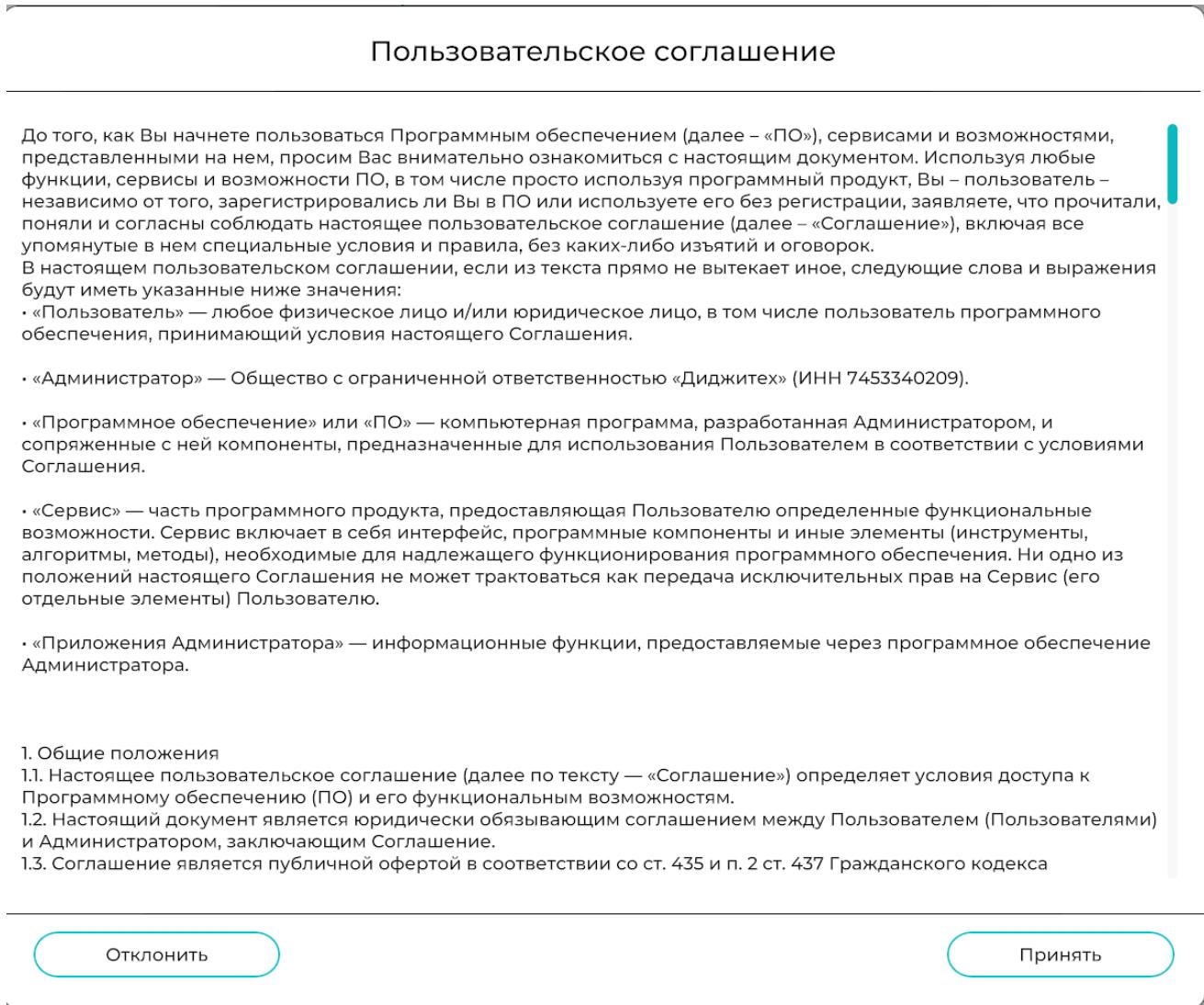
### 3.3.6 Окно “Шаги выполнения”



Функционал описан в пункте 3.2.4 “Окно”Шаги выполнения”.

## 4. Раздел “Пользовательское соглашение”

При нажатии на кнопку “Пользовательское соглашение” отображается окно с текстом условий использования тренажера. Общий вид пользовательского интерфейса раздела представлен ниже.



При нажатии кнопки “Принять” пользователь подтверждает согласие и продолжает работу с тренажером.

При нажатии “Отклонить” соглашение не принимается, и работа программы завершается.

## **5. Раздел “Выход из приложения”**

При выборе раздела «Выход» (кнопка в главном меню) выполняется завершение работы тренажёра: приложение закрывается, и пользователь возвращается на рабочий стол.