

# «История отечества онлайн».

## Инструкция по эксплуатации

Онлайн-практикум по истории отечества реализован в виде веб-приложения, устойчиво работающего на всех платформах настольных компьютеров. Он содержит большой объём текстовых и иллюстративных сведений об истории России, начиная с древнейших времён и заканчивая событиями, предшествующими Октябрьской революции 1917 года.

Контрольные вопросы и задания охватывают все разделы. Выполнение каждого задания и ответы на вопросы оцениваются автоматически, результаты хранятся в базе данных; инструментарий практикума позволяет производить статистическую обработку результатов.

Практикум включает и игровой компонент – соревнования между отдельными Участниками, а также предоставляет успешным учащимся возможность получить почетное звание.

### Оглавление

Основные понятия и определения.....	2
Контент продукта.....	4
Контрольные вопросы и задания.....	4
Начало работы.....	5
Использование продукта без регистрации.....	6
Вход и регистрация.....	6
Коды доступа.....	7
Активация учащихся.....	9
Замена Учителя.....	10
Результаты.....	11
Мои результаты.....	11
Результаты Подписчиков.....	13
Результаты баттла.....	16
Баттлы.....	17
Вызов на баттл.....	17
Приём вызова на баттл.....	18
Режим баттла.....	19
Просмотр результатов баттла.....	20
Стоп баттл.....	20
Режим болельщика.....	21
Аттестация.....	23
Завершение работы.....	23

## Основные понятия и определения

**1. Дерево регистрации** – Дерево Участников, образующееся при регистрации пользователей в онлайн-продукте.

Создание и передача Кода доступа от одного пользователя другому является основным элементом построения структуры Дерева. Участники процесса могут выстроить любую конфигурацию в зависимости от своих потребностей.

**2. Код доступа** – это некоторый набор символов (как правило около 8), который необходимо иметь для регистрации.

Код доступа:

1. Обеспечивает доступ к базе данных онлайн-продукта только зарегистрированных пользователей.
2. Организует структуру Дерева из зарегистрированных пользователей онлайн-продукта.

Имеется два вида Кодов доступа:

- Код доступа, дающий право создания новых Кодов доступа. По такому Коду доступа может зарегистрироваться лишь один активный пользователь.
- Код доступа, не дающий права создания новых Кодов доступа. По такому Коду доступа могут зарегистрироваться ограниченное число активных пользователей.

**3. Гость** – любой пользователь, который пользуется онлайн-продуктом, не проходя процесс регистрации, т.е. знакомится с контентом и выполняет упражнения, не регистрируясь.

**4. Участник** – зарегистрированный пользователь.

**5. Лидер** – Участник, наделенный правом создавать Коды доступа для новых Участников.

**6. Ученик** – Участник, не наделенный правом создавать Коды доступа для новых Участников.

**7. Подписка** – создание и передача Кодов доступа Лидером другим, ещё не зарегистрированным пользователям.

**8. Подписчик** – Участник, зарегистрировавшийся по Коду доступа, полученному от своего Лидера.

Участника *В*, получившего Код доступа от Участника *А*, мы называем *Подписчиком (первого уровня) Участника А*, а Участника *А* – *Лидером (непосредственным Лидером) Участника В*. Мы делаем это отношение *транзитивным*, объявив принцип: «Подписчик моего Подписчика является моим Подписчиком, а Лидер моего Лидера является моим Лидером».

**9. Учитель** – Лидер, Подписчиками которого являются Ученики его класса.

Самый простой случай это 3-этажное Дерево стандартной школы. Директор является *Лидером* всей школы, Учителя являются Подписчиками директора, а учащиеся являются Подписчиками своих Учителей. В этом случае директор получает Код доступа от поставщиков продукта школе, по этому Коду доступа директор регистрируется и создаёт Коды доступа для Учителей, они в свою очередь создают Коды доступа для учащихся, учащиеся регистрируются – и можно начинать обучение. Как правило, Учитель создаёт лишь один такой Код доступа для всех Учеников класса.

**10. База данных (БД)** – одна из основных составляющих онлайн-продукта, расположенная на хостинге. В ней фиксируется выполнение каждым Участником задания и количество набранных баллов. Эти данные доступны для просмотра как ему самому, так и вышестоящим Лидерам. БД обеспечивает взаимодействие Участников образовательного процесса между собой, что необходимо, когда речь идёт об организованном обучении в условиях образовательных организаций.

**11. Анонимное пользование контентом** – работа Участника в онлайн-продукте без авторизации. Никакой записи в БД об этом не сохраняется. При такой работе пользователь не обращается к БД, следовательно, он лишён взаимодействия с другими пользователями, результаты выполнения любого упражнения видны лишь непосредственно в момент выполнения.

**12. Раздел, Тема** – тематический раздел контента.

**13. Баллы** – количественная оценка качества выполнения задания.

**14. Баттл** – бинарное симметричное отношение между Участниками, выражающее желание Участников «посоревноваться» в выполнении заданий. Произвольные два Участника могут находиться в «состоянии баттла», могут входить в это состояние и выходить из него. Баттлы придают онлайн-продукту игровой элемент, создают дополнительный стимул для овладения материалом продукта.

**15. Вызов на баттл** – специальный сигнал, посылаемый любым Участником любому другому Участнику, означающий приглашение к вступлению в состояние баттла.

**16. Приём вызова на баттл** – ответ вызванного на баттл Участника, после которого оба Участника могут оказаться в состоянии баттла. В этом состоянии они могут находиться неограниченное время до тех пор, пока любой один из двух Участников не остановит баттл. Каждый Участник может находиться в состоянии баттла с любым числом других Участников.

**17. Режим баттла** – ассиметричный режим, в который может войти любой Участник любого баттла независимо от другого Участника этого баттла. В этом режиме Участник может выполнять задания и накапливать баллы для того, чтобы превзойти по количеству набранных баллов второго Участника баттла. В этом же режиме Участник может просматривать «Результаты баттла» - количество набранных баллов, как своих, так и противника по каждому разделу контента.

**18. Противник** – партнер Участника по баттлу, с которым он находится в «состоянии баттла».

**19. Болельщик.** – Гость или Участник, вошедший в «режим болельщика» для наблюдения («боления») за баттлом Участников. **Режим болельщика** – режим, в который может вступить любой пользователь для наблюдения за результатами баттлов. Результаты баттлов (в отличие от результатов выполнения заданий вне баттлов) являются общедоступными.

**20. Аттестация** – специальный режим выполнения заданий с целью получения звания «Мастера Истории отечества». В этом режиме Участнику предлагаются задания в случайном порядке; те задания, с которыми он успешно справился ему засчитываются как успешно выполненные и более не предлагаются (такой режим называют «адаптивным»).

## Контент продукта

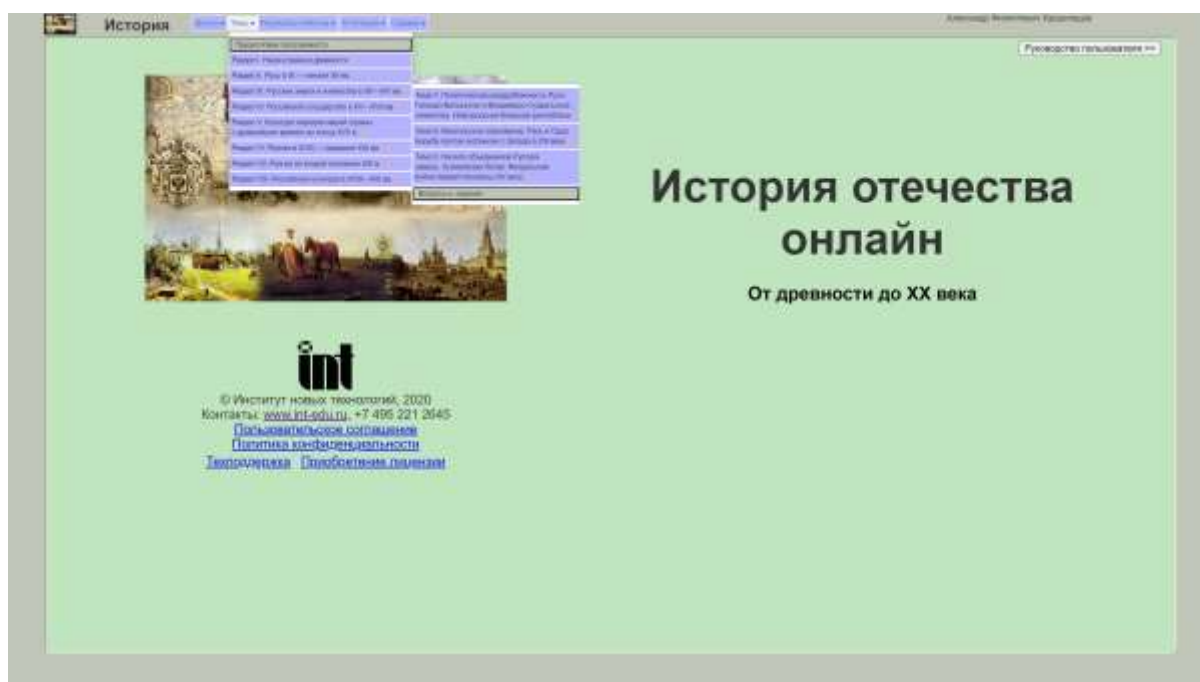
Контент продукта разделен на *8 тематических разделов*, каждый из которых подразделяется на *темы*, образуя довольно сложную иерархическую структуру. Всего в продукте 40 тем. Каждая тема подразделяется на три подразделения: «Краткие исторические очерки», «Мнение историков» и «Документальные материалы». К каждому историческому очерку прилагаются словарь, приложения с иллюстрациями и персоналии с кратким описанием деятельности исторических личностей. «Мнения историков» и «Документальные материалы» составляют основную часть объёма продукта. Общий объём текстов продукта составляет более 10 млн. символов, имеется более 600 иллюстраций, более и более 600 иллюстраций, более 350 персоналий.

В конце каждого раздела имеются контрольные вопросы и задания, навык успешного выполнения которых является целью обучения при помощи данной программы. Наивысшим достижением обучающегося является успешное прохождение Аттестации и получение звания «Мастера Истории отечества».

## Контрольные вопросы и задания

До перехода к ответам на контрольные вопросы необходимо внимательно изучить материал соответствующего раздела меню «Темы». Вопросы и задания завершают каждый раздел.

Например, щелкнув на раздел III «Русские земли и княжества в XII – XIV вв.», мы увидим, что этот раздел содержит три темы и «Вопросы и задания».



Первый вопрос к этому разделу относится к сражениям с монголами, если вы не знаете ответы, то можете открыть соответствующую тему и повторить материал.

В этом задании ответ следует дать в виде выбора одного из пунктов (малтиплойс):



В других заданиях ответы также даются:

- выбором из нескольких предложенных вариантов (радио-кнопка),
- выбором подмножества из нескольких предложенных вариантов (чек-бокс),
- впечатыванием в окно слова или числа,

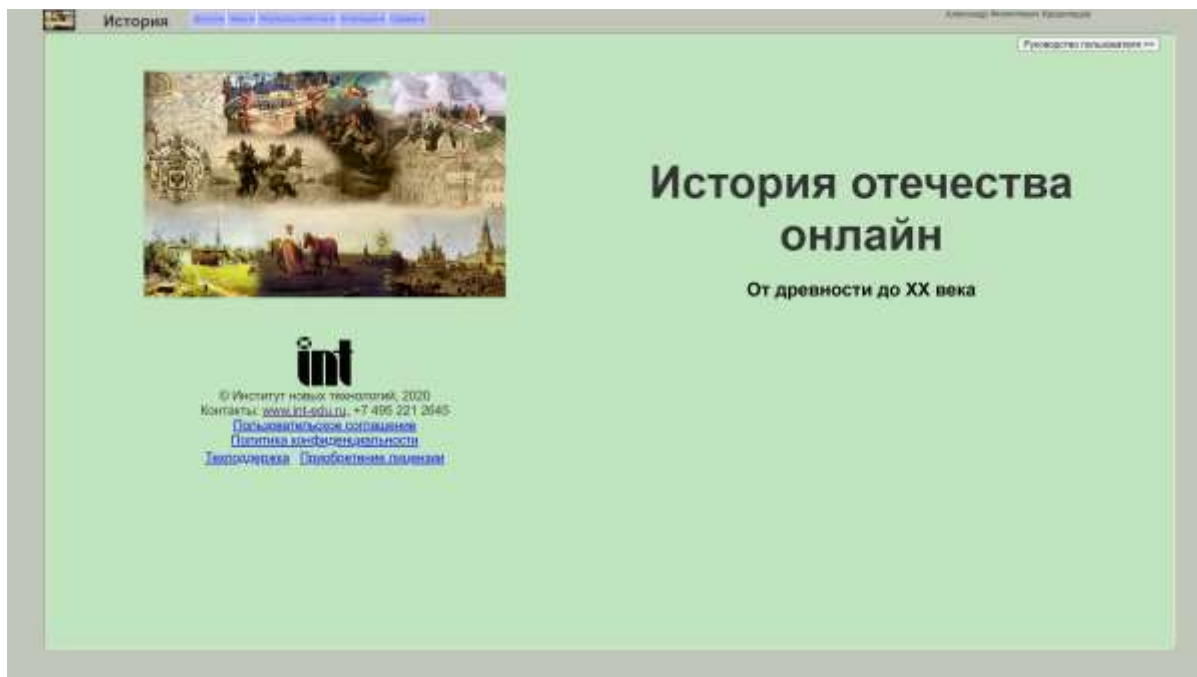
После внесения ответов на все вопросы раздела и нажатия появившейся кнопки «Показать результат» на экране появится список всех вопросов и ваших ответов на них и оценки правильности ответов.

Если после получения результата нажать кнопку «Продолжить», онлайн-практикум предложит вам следующее задание.

В зависимости от правильности ответ на каждый вопрос/выполнение задания оценивается нулём или единицей. Итоговый результат по разделу отображается автоматически после прохождения всех заданий по данному разделу. Результат по любому разделу можно улучшить, если пройти все задания раздела повторно.

### **Начало работы**

При входе на сайт, на котором размещается веб-приложение, перед вами откроется первое окно практикума.



Сверху расположено меню продукта; справа от меню расположено поле, в котором будет отображаться имя авторизованного Участника; маленький логотип в левом углу экрана на полосе рядом с названием – кнопка возврата на первое окно, в правом верхнем углу - кнопка скачивания Руководства пользователя.

Нажмите в разделе меню «Доступ» на пункт «Войти». Откроется окно, в котором будет предложено зарегистрироваться, а при последующих входах просто авторизоваться.

### **Использование онлайн-продукта без регистрации**

При работе в программе регистрация не является обязательной. Выполнение заданий онлайн-практикума, знакомство с теоретическим материалом и наблюдение за соревнованиями может осуществляться любым пользователем, в том числе пользователем, который не прошел регистрацию (Гостем). В случае выполнения заданий Гостем результаты, полученные им, не будут фиксироваться в базе.

### **Вход и регистрация**

Для того, чтобы воспользоваться возможностями онлайн-продукта в полном объеме, нужно зарегистрироваться. Для этого нужно заполнить все обязательные поля таблицы на странице регистрации (желательно, и не обязательные), ввести Код доступа, а также логин (может быть любое слово, которое не использовано в качестве логина уже имеющимися Участниками) и пароль (не менее восьми символов), принять условия Лицензионного соглашения и дать согласие на обработку персональных данных в соответствии с Политикой конфиденциальности.

Если вы забудете введенные вами при регистрации Логин/пароль – нажмите на кнопку «Забыл логин или пароль» в окне авторизации.

## Коды доступа

Наличие у пользователя Кода доступа означает наличие у него права (и технической возможности) стать Участником.

Код доступа имеет следующие атрибуты:

- наименование *получателя Кода доступа*, (физического или юридического лица);
- срок действия;
- максимальное число активных логинов;
- указание на наличие или отсутствие права создавать новые Коды доступа.

Вызвав пункт меню «Коды доступа» мы видим список уже созданных Участником (в данном случае Учит. 1) Кодов доступа для своих Подписчиков с указанием всех перечисленных атрибутов:

Код доступа	Кому передан	Логинов	Действует до	Срок	Право	Изменить
2058bwwvf	Учит.1	5	2030-12-31	0	Да	Изменить
2069pzbkc	Учит.2	0	2030-12-31	0	Да	Изменить
207aw992	Учит.3	30	2030-12-31	0	Да	Изменить

Предпоследний атрибут «Право создания (Кодов доступа)» играет ключевую роль в формировании **структуры Дерева Участников**.

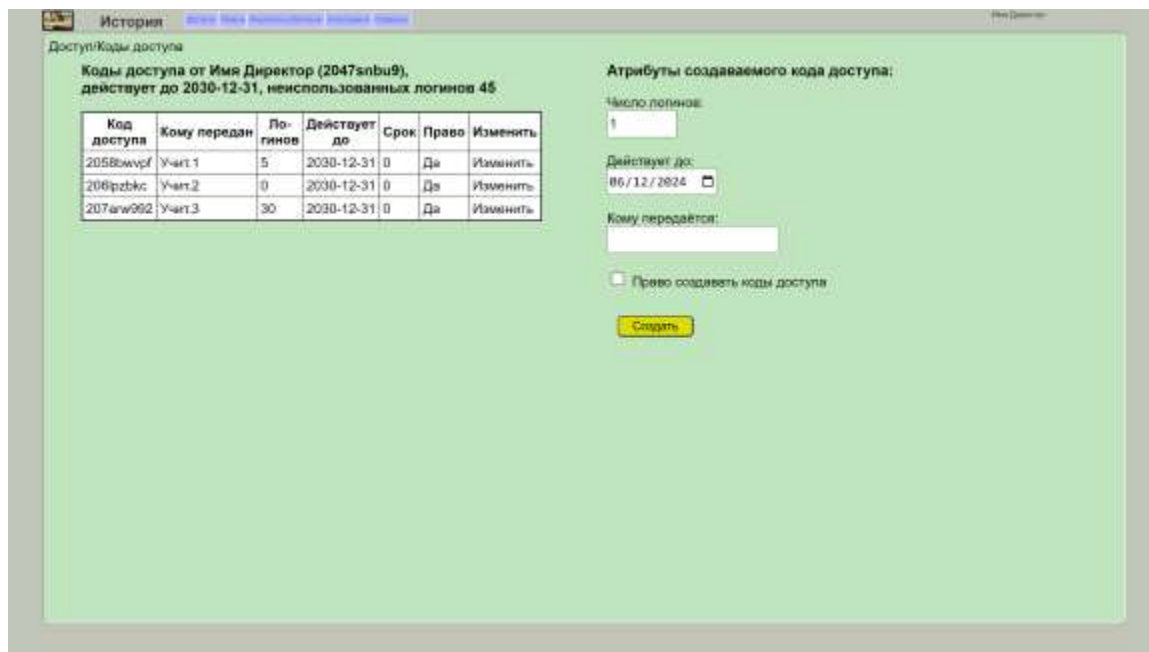
Коды доступа без права создания новых Кодов доступа допускают неограниченное число регистраций, но ограниченное число активных логинов: не более числа, указанного в графе «Логинов».

Код доступа с правом создания новых Кодов доступа допускает лишь одну регистрацию (будущим Лидером). Далее Лидер создаёт новые Коды доступа, по которым другие пользователи (его *Подписчики*) смогут зарегистрироваться.

Структура Дерева Участников реализуется следующим образом: некоторый Лидер высшего уровня получает от владельцев продукта вместе с лицензией на использование онлайн-практикума «лицензионный Код доступа» с правом

самостоятельно создавать Коды доступа на ограниченное лицензией число логинов для учащихся.

Он регистрируется по этому «лицензионному Коду», а затем в меню «Коды доступа» создаёт Коды доступа для Учителей, в классах которых предполагается использовать продукт. При этом каждому из Учителей он также даёт право создавать Коды доступа на определенное число логинов для учащихся (Код доступа Учителя).



Общее число активных логинов учащихся (Учителя и Лидер высшего уровня не входят в это число) не может превышать число логинов, которое было предусмотрено в лицензии, это же относится к сроку действия логинов

Каждый Лидер может скорректировать ранее созданный им Код доступа в части числа логинов и даты окончания срока действия, но только в «выгодную» для Подписчика сторону, т.е. он может увеличить число логинов и сделать дату окончания срока действия более поздней, при этом новая дата окончания срока не может быть более поздней, чем дата окончания срока действия собственного Кода доступа Лидера, а новое число логинов не может быть больше, чем число неиспользованных логинов Лидера.

Например, если Участник «Директор» хочет изменить атрибуты первого Подписчика в списке Кодов доступа, ему нужно нажать на «Изменить» в первой строке; при этом поля «Кому передан», «Логинов» и «Действует до» в этой строке становятся редактируемыми:



История

Доступ/Коды доступа

Коды доступа от Имя Директор (2047ялбу9), действует до 2030-12-31, неиспользованных логинов 45

Код доступа	Кому передан	Ло-гинов	Действует до	Право	Изменить
2058ьмург	Учит.1	5	12/31/2030 <input type="checkbox"/>	Да	Изменить
206лрзбк:	Учит.2	0	2030-12-31	Да	
207ягw992	Учит.3	30	2030-12-31	Да	

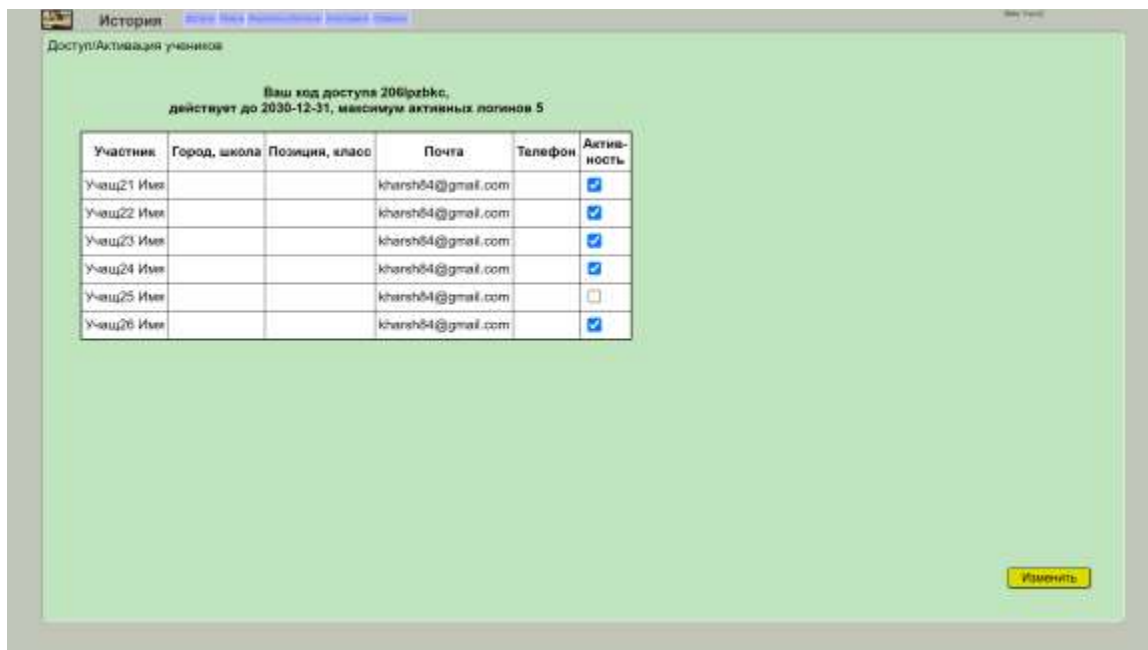
После внесения изменений нужно ещё раз нажать на «Изменить» - коррективка выполнена.

### **Активация учащихся**

По Коду доступа без права создания новых Кодов (Код доступа Ученика) могут зарегистрироваться неограниченное число пользователей. Тем не менее пользоваться своими логинами смогут лишь обладатели активных логинов, количество которых ограничено числом, стоящим в графе «Логин».

Непосредственный Лидер может в этих пределах изменять активность своих Подписчиков для того, чтобы в нужное время отключать от организованной работы тех Участников, которые уже прошли курс, и подключать тех, кому предстоит его проходить.

Открыв пункт меню «Активация учащихся» мы увидим список Подписчиков Лидера Учит2 (Учеников), не имеющих возможности создавать Коды доступа. При необходимости активировать одни и деактивировать другие логины Учит2 отмечает галочками в последней колонке активных Участников и нажимает на кнопку «Изменить». Если при этом число активных Подписчиков не превысит лимита, в данном случае 3, то результат этого редактирования будет внесён в Базу данных.

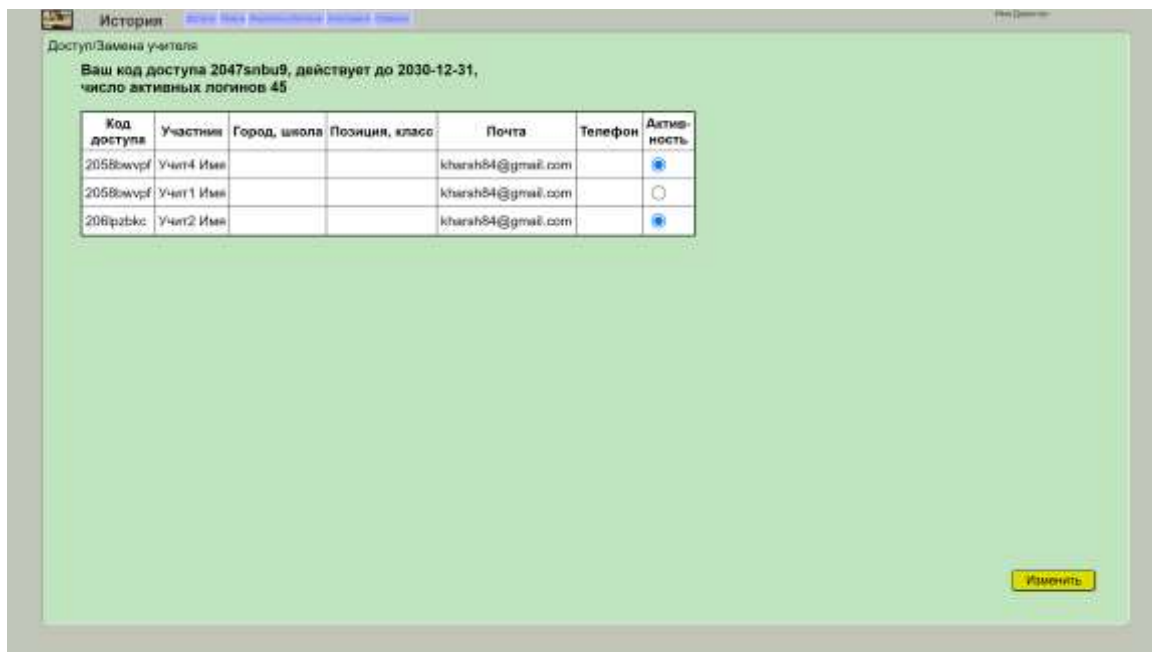


### Замена Учителя

Замена Учителя – процедура, которая позволяет заменить Участника, имеющего статус Лидера, другим Участником так, чтобы все его Подписчики стали Подписчиками нового Лидера. Это может потребоваться в разных случаях, например, в случае замены Учителя.

Для того, чтобы сменить Лидера, например Учит. 1 на Учит. 2 необходимо, прежде всего, чтобы новый пользователь, зарегистрировался с помощью того же Кода доступа, при помощи которого зарегистрирован был заменяемый Лидер.

При входе в пункт меню «Замена Учителя» мы видим, что во второй и третьей строчках таблицы Участники Учит1 и Учит4 зарегистрированы по одному Коду доступа “2058bwvr”. Теперь непосредственный Лидер заменяемого участника должен деактивировать старого участника и активировать нового при помощи «радио-кнопки» в последней колонке:



## Результаты

При выборе пункта «Результаты» раздела меню «Результаты и баттлы» откроется страница с тремя вкладками «Мои результаты», «Результаты Подписчиков» и «Результаты баттла». Во всех таблицах результатов имеется возможность задать, изменить или удалить временной интервал.

### **Мои результаты**

На приведенном ниже примере отображаются результаты авторизованного Участника Учащ113 в табличной форме.

Если при просмотре своих результатов Участник не устанавливает временной интервал, в отчёте будут представлены его наилучшие результаты по каждому разделу за все время работы над этим разделом.

Во второй колонке таблицы – суммарное количество баллов за выполнение упражнений раздела; в третьей – число вопросов, на которые Участник ответил для накопления такого количества баллов.

История

Результаты и баллы

Мои результаты

Установить временной интервал

Тема	Баллы	Вопросов
Культура народов нашей страны в древнейшие времена до конца XVII в.	36	40
Наша страна в древности	24	24
Россия в XVIII — середине XIX вв.	31	31
Россия во второй половине XIX в.	37	39
Русь в IX - начале XII вв.	31	31
<b>Итого</b>	<b>159</b>	
<b>Средний балл</b>	<b>4.85</b>	

Всего Участник Учащ113 набрал в сумме 159 баллов; однако более точным показателем его успеха является средний балл, равный 4.85, – сумма средних баллов по каждому разделу.

В таблице «Мои результаты» каждый раздел представлен лишь максимальным средним результатом. Если Участник, повторно выполняя задания какого-то раздела, наберет больший средний балл, то в таблице будет отражаться улучшенный результат. Все остальные результаты его работы над упражнениями данного раздела сохраняются в базе данных, но в данную таблицу не включаются.

Нажатием на «Установить временной интервал» можно задать начало/конец промежутка времени и получить таблицу результатов Участника, достигнутых им в этот промежуток времени.

Если пользователь хочет изменить установленный временной интервал, ему следует поправить даты и нажать кнопку «Применить», а если хочет посмотреть все результаты – нажать кнопку «Удалить временной интервал»:

История [Вопросы](#) [Варианты вопросов](#) [Вопросы](#) [Вопросы](#)

Результаты и биттлы **Результаты**

Мои результаты Результаты подгрупповое Результаты биттлы

Установить временной интервал 06/12/2024 06/13/2024 Применить

Тема	Баллы	Вопросов
Культура народов нашей страны в древнейшие времена до конца XVII в.	36	40
Россия в XVIII — середине XIX вв.	31	31
Россия во второй половине XIX в.	37	39
<b>Итого</b>	<b>104</b>	
Средний балл	2.85	

## Результаты Подписчиков

На этой вкладке мы видим таблицу со списком Подписчиков первого уровня Участника «Директор» (Лидера):

История [Вопросы](#) [Варианты вопросов](#) [Вопросы](#) [Вопросы](#)

Результаты и биттлы **Результаты**

Мои результаты Результаты подгрупповое Результаты биттлы

Установить временной интервал

Подписчики лидера Имя Директор

Участник	Город, Школа	Позиция, класс	Итого участника	Средний балл участника	Размер группы	Средний итог группы	Среднее среднего группы
Учт1 Имя			0	0	5	34.8	0.94
Учт2 Имя			0	0	2	10.57	0.38

В колонках «Итого Участника» и «Средний балл Участника» отображаются личные результаты Участников. Далее – численность группы (с учетом

Лидера) и средний итог этой группы. В последней колонке мы видим среднее арифметическое среднего балла всех Участников этой группы.

У Участников, которые сами являются Лидерами, цифры в последних трёх клетках таблицы выделены полужирным шрифтом. Они, как и «Директор», являются Лидерами своих групп, но их уровень ниже, чем у «Директора».

Если кликнуть на любую из последних трёх клеток строки, в которой цифры напечатаны жирным шрифтом, например, в строке Учит1, получим список всех Подписчиков первого уровня Учит1 и их результаты:

История: [История](#) [История](#) [История](#) [История](#) [История](#)

Результаты и баллы: [Результаты](#)

Мои результаты   Результаты подписчиков   Результаты баллов

< Установить временной интервал

Подписчики лидера Имя Учит1

Участник	Город, Школа	Позиция, класс	Итого участника	Средний балл участника	Размер группы	Средний итог группы	Среднее среднего группы
Учит1 Имя			0	0	4	43.5	1.17

В данном случае подписчик лидера Учит1 оказался только один Учит11, он сам тоже оказался лидером, т.к. три последние клетки в строке напечатаны полужирным шрифтом. Кликнем на эти цифры:

История [Вопросы](#) [Вопросы](#) [Вопросы](#) [Вопросы](#)

Результаты и баллы Результаты

Мои результаты Результаты подгрупповых Результаты баллов

< Установить временной интервал

Подписчики лидера Имя Учитель11

Участник	Город, Школа	Позиция, класс	Итого участника	Средний балл участника	Размер группы	Средний итог группы	Среднее среднего группы
Учаш111 Имя			0	0	1	0	0
Учаш112 Имя			70	1.83	1	70	1.83
Учаш113 Имя			104	2.85	1	104	2.85

Каждый из трёх Подписчиков Учитель11 Лидером не является (цифры в последних трёх клетках каждой строки напечатаны обычным шрифтом).

Нажимая на значок «<» в левом верхнем углу, можно двигаться по структуре Древа в обратном направлении, например, вернуться к предыдущему виду результатов Подписчиков «Подписчики лидера Директор».

Если кликнуть на четвёртую или пятую клетку в любой строке, например, в третьей строке последней таблицы, увидим таблицу личных результатов Учаш113. по каждому разделу:

История [Вопросы](#) [Вопросы](#) [Вопросы](#) [Вопросы](#)

Результаты и баллы Результаты

Мои результаты Результаты подгрупповых Результаты баллов

< Установить временной интервал

Учаш113 Имя

Тема	Баллы	Вопросов
Культура народов нашей страны с древнейших времен до конца XVII в.	30	40
Россия в XVIII — середине XIX вв.	31	31
Россия во второй половине XIX в.	37	39
<b>Итого</b>	<b>104</b>	
<b>Средний балл</b>	<b>2.85</b>	

он выполнил упражнения трёх разделов с итоговым результатом 104 балла и средним результатом 2.85 баллов.

Приведенные примеры иллюстрируют структуру Дерева Участников. Лидер любого уровня может видеть индивидуальные результаты каждого из своих Подписчиков, а также итоговые и средние результаты любой группы своих Подписчиков.

Размеры групп Подписчиков могут сильно отличаться. Например, Учитель класса может видеть индивидуальные результаты любого Ученика, а также итоговые и средние результаты по отдельным подгруппам Учеников, если класс был поделен на группы. Завуч школы является Лидером всей школы, он может видеть итоговые и средние результаты любого класса своей школы, но также может видеть индивидуальные результаты любого Ученика.

В таблице «Результаты Подписчиков» представлены результаты всех учащихся (активных и неактивных) и результаты активных Учителей. (т.е. Участников с правом создания Кодов доступа). Но в Базе данных результаты всех Участников сохраняются и остаются доступными непосредственному Лидеру; для этого он должен временно активировать любого неактивного Учителя.

## Результаты баттла

На этой вкладке появляются таблицы результатов Участников баттла. Результаты, полученные обоими Участниками вне режима данного баттла, при этом не видны и не учитываются.

Результаты, полученные в режиме конкретного баттла, учитываются отдельно от результатов, полученных вне режима баттла и в режимах других баттлов.

Вот пример отображения результатов на этой вкладке:

The screenshot shows a web application interface with a green header and a white main content area. At the top, there are navigation tabs: "История", "Вопросы", "Вопросы-ответы", "Вопросы-ответы", "Вопросы". Below the header, there are sub-tabs: "Результаты и баттлы", "Результаты", "Мои результаты", "Результаты подгруппов", "Результаты баттла". A yellow button labeled "Установить временной интервал" is visible. The main content area displays two tables side-by-side, representing the results of a battle for two participants.

Имя Уцац113		
Тема	Баллы	Вопросов
Российское государство в XIV—XVII вв.	25	25
Россия в XVIII — середине XIX вв.	31	31
Русские земли и княжества в XII—XIV вв.	32	33
<b>Итого</b>	<b>88</b>	
<b>Средний балл</b>	<b>2.97</b>	

Уцац111 Имя		
Тема	Баллы	Вопросов
Наша страна в древности	24	24
Русь в IX - начале XII вв.	30	31
<b>Итого</b>	<b>54</b>	
<b>Средний балл</b>	<b>1.97</b>	



Здесь можно сравнивать свои результаты по каждой теме с результатами своего противника, при этом надо иметь в виду, что победителем является тот, кто в режиме данного баттла показал наибольший *средний балл*.

## **Баттлы**

Открывшаяся страница содержит четыре вкладки: «Вызов на баттл», «Приём вызова на баттл», «Режим баттла», «Стоп баттл».

Вступая в состояние баттла, Участник вступает в состязание с другим Участником, причём это состязание является публичным в том смысле, что любой пользователь данного продукта может наблюдать за этим состязанием.

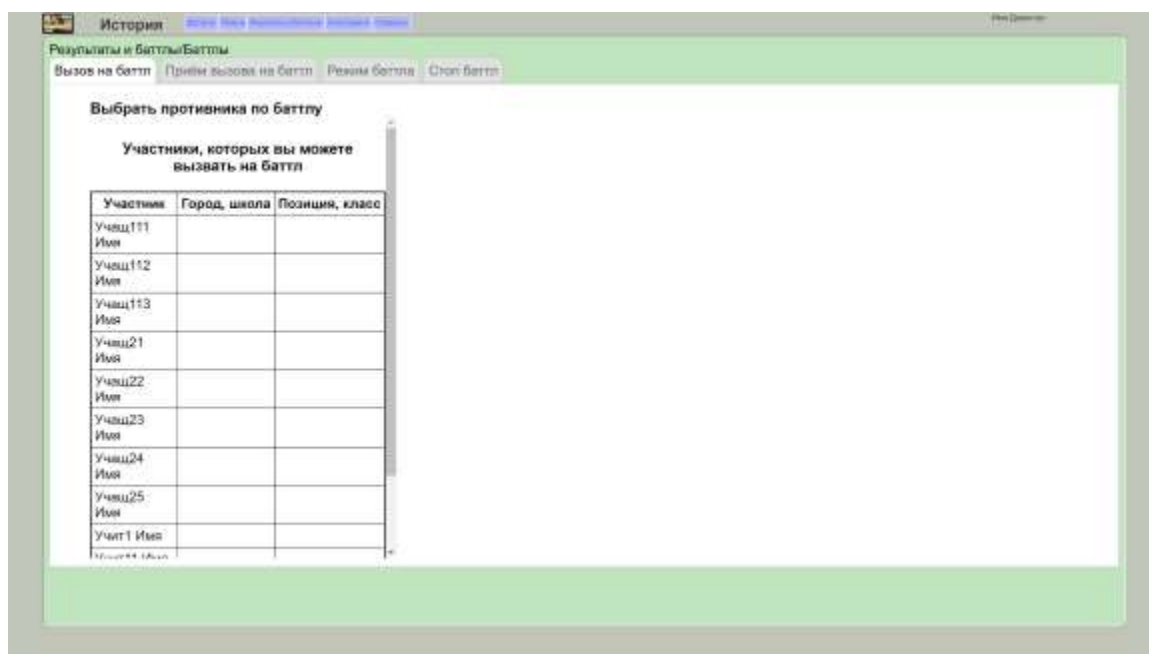
Любые два Участника могут находиться в состоянии баттла, входить в это состояние и выходить из него. Каждый Участник может находиться в состоянии баттла с любым количеством других Участников. Для вступления в состояние баттла необходимо согласие обоих Участников. Для выхода из состояния баттла достаточно желания одной из сторон.

### **Вызов на баттл**

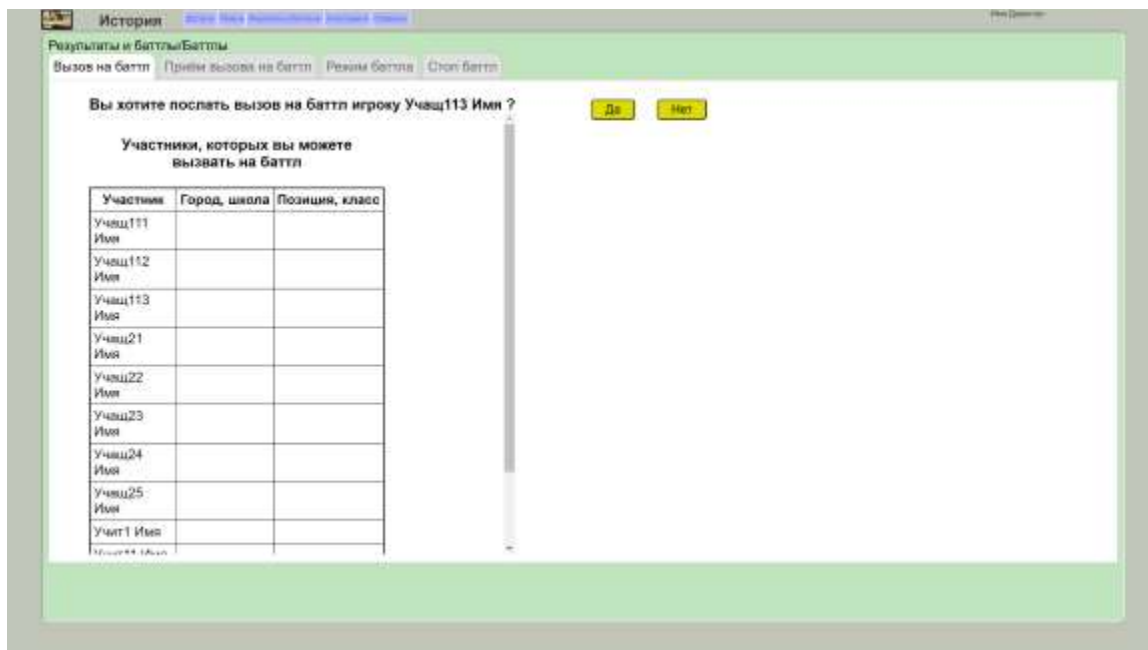
Предполагается, что в баттлах участвуют достаточно опытные Участники, которые прорешали вне баттлов все или почти все задания,

Любой Участник может послать вызов на баттл другому Участнику, кроме тех, с которыми он уже находится в состоянии баттла, либо, которым он уже ранее посылал вызов на баттл, либо от которых он уже получал вызов на баттл, но еще не ответил.

Обратившись к этой вкладке, мы увидим список всех тех Участников, которых Участник «директор» может вызвать на баттл.



Выбрав Учащ113 и в открывшемся окне нажав на «Да»:



получим подтверждение:



### Приём вызова на баттл

Увидев у себя на компьютере вызов (вызовы), на баттл, Участник должен на них отреагировать, открыв вкладку «Прием вызова на баттл», где увидит список всех вызовов, на которые он не отреагировал.

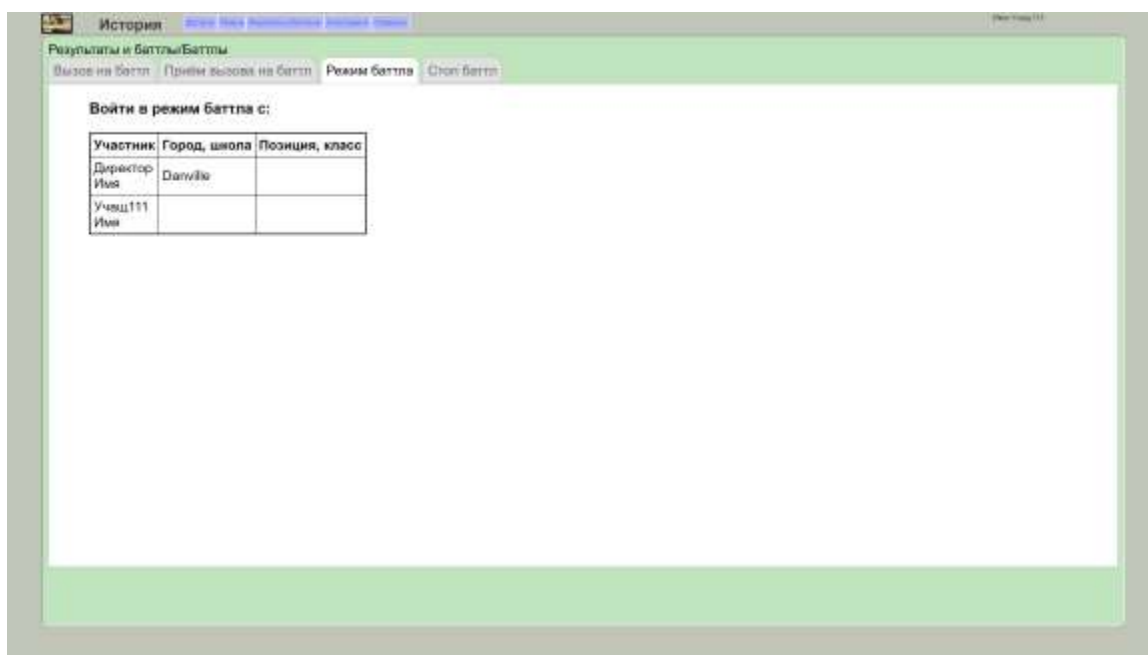
Он имеет возможность выбора из трёх вариантов: «Принять», «Отклонить» или вообще не реагировать на вызов. В случае, если Учащ113 выбирает «Принять», то он оказывается в «состоянии баттла» с пославшим вызов Участником.

## Режим баттла

Находящийся в состоянии баттла Участник может перейти в *режим баттла независимо от другого Участника*. Для этого нужно обратиться к вкладке "Режим баттла" и выбрать противника из числа тех, с которыми данный Участник находится в состоянии баттла.

В режиме баттла Участники соревнуются по итоговому среднему баллу, а какие задания они при этом выполнили, – это их выбор. В любой момент времени победа одного Участника над другим не может считаться окончательной, т.к. набравший меньший итоговый средний балл, может догнать и обогнать противника в более позднее время. Время баттла не ограничено.

На снимке экрана мы видим список Участников, с которыми Учас113 находится в состоянии баттла.



На этой же вкладке Участник может остановить действующий режим баттла при помощи кнопки «Остановить режим баттла»:



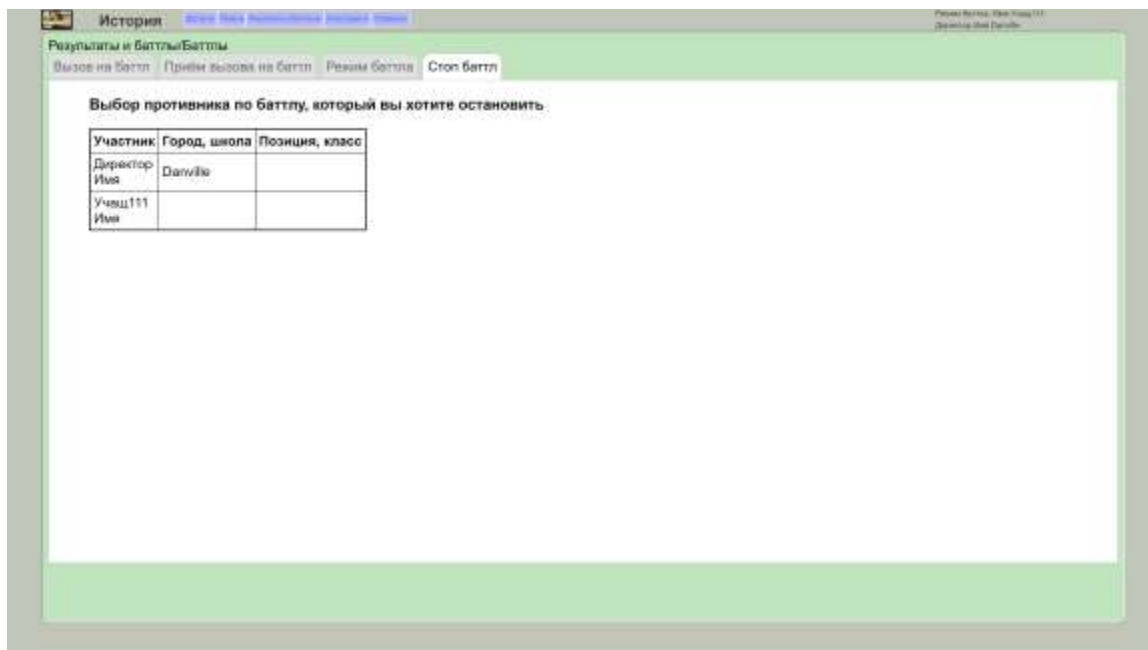
Эта кнопка появляется, когда мы находимся в режиме баттла, и позволяет Участнику выполнять задания для себя. Можно войти в режим баттла с другим Участником, не останавливая предыдущий: предыдущий режим баттла автоматически останавливается при входе в режим баттла с другим участником. Участник может находиться в режиме баттла не более, чем с одним участникомэ

### **Просмотр результатов баттла**

В режиме баттла Участник видит свои результаты так же, как и результаты своего противника. Результаты, полученные в режиме определённого баттла, учитываются отдельно от результатов, полученных вне режима баттла и в режимах других баттлов. В процессе выполнения упражнений вы накапливаете результат и для наблюдения за результатом и сравнения результата с результатом вашего противника следует обращаться к вкладке "Результаты баттла" меню "Результаты".

### **Стоп баттл**

Баттл можно прекратить в одностороннем порядке по желанию одной из сторон. Чтобы остановить баттл, Участник должен во вкладке "Стоп баттл" из открывшегося списка всех, с кем он находится в состоянии баттла, выбрать противника, с которым он хочет остановить баттл.

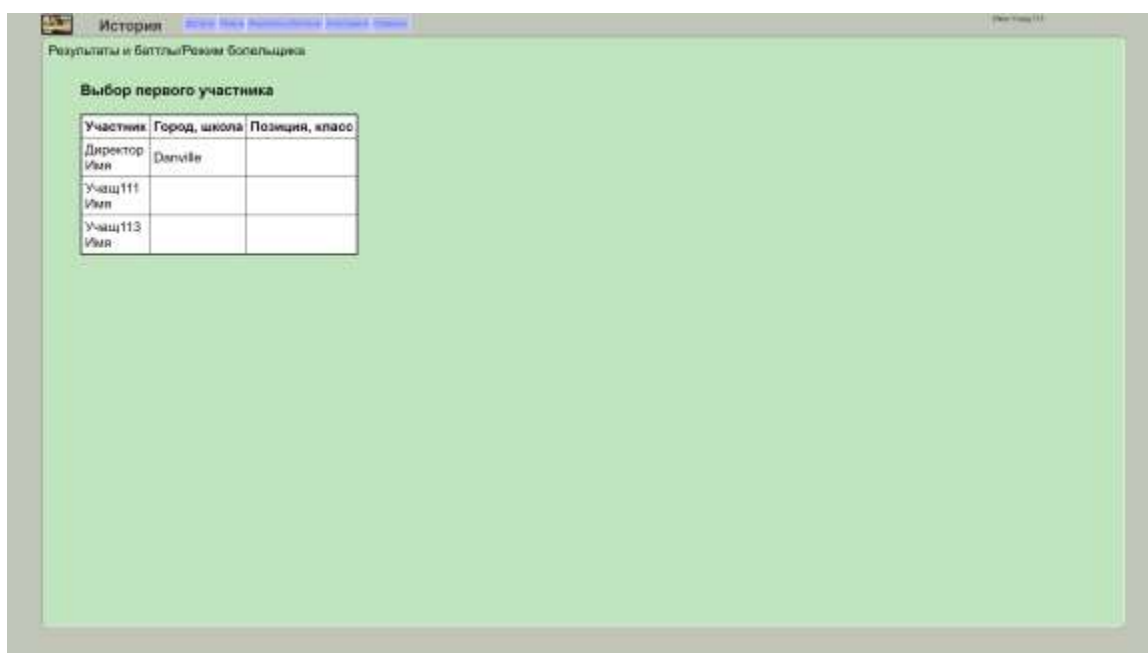


В случае остановки баттла его Участники перестают находиться в состоянии баттла и перестают видеть результаты этого баттла, а другие пользователи теряют возможность следить за остановленным баттлом.

Не следует путать *остановку баттла* и *остановку режима баттла*. Каждый участник может находиться в состоянии баттла с любым количеством других участников и это отношение симметрично. В *режиме баттла* Участник может находиться только с одним другим участником, и это отношение несимметрично.

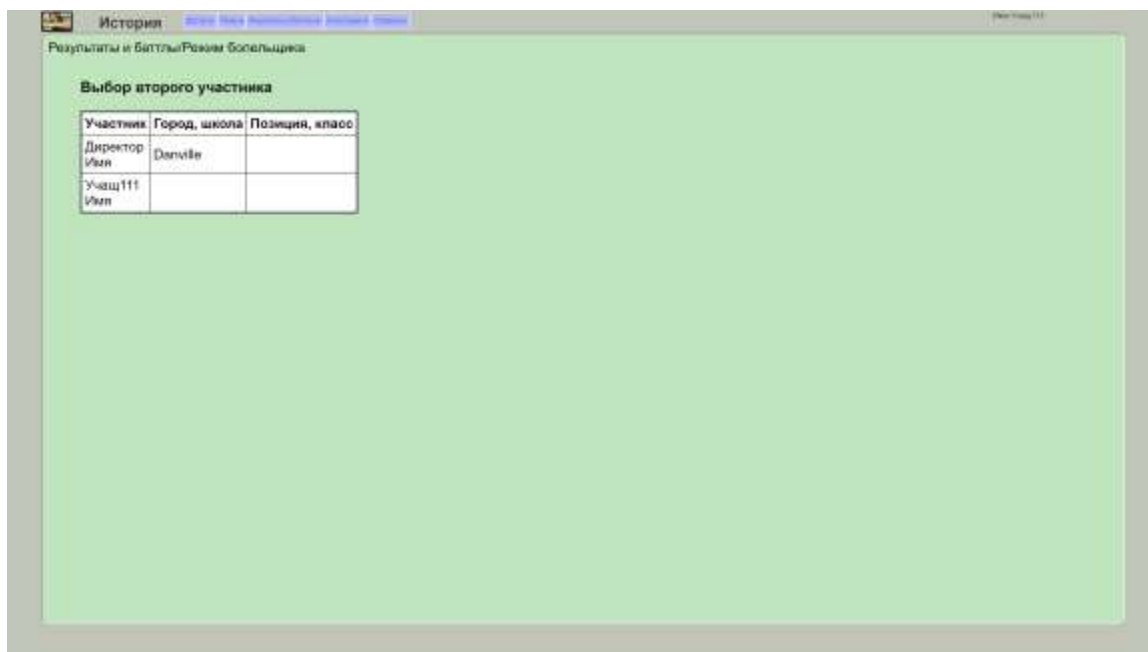
### Режим болельщика

Войти в этот режим для наблюдения за баттлом может любой пользователь, для этого даже не нужна регистрация:

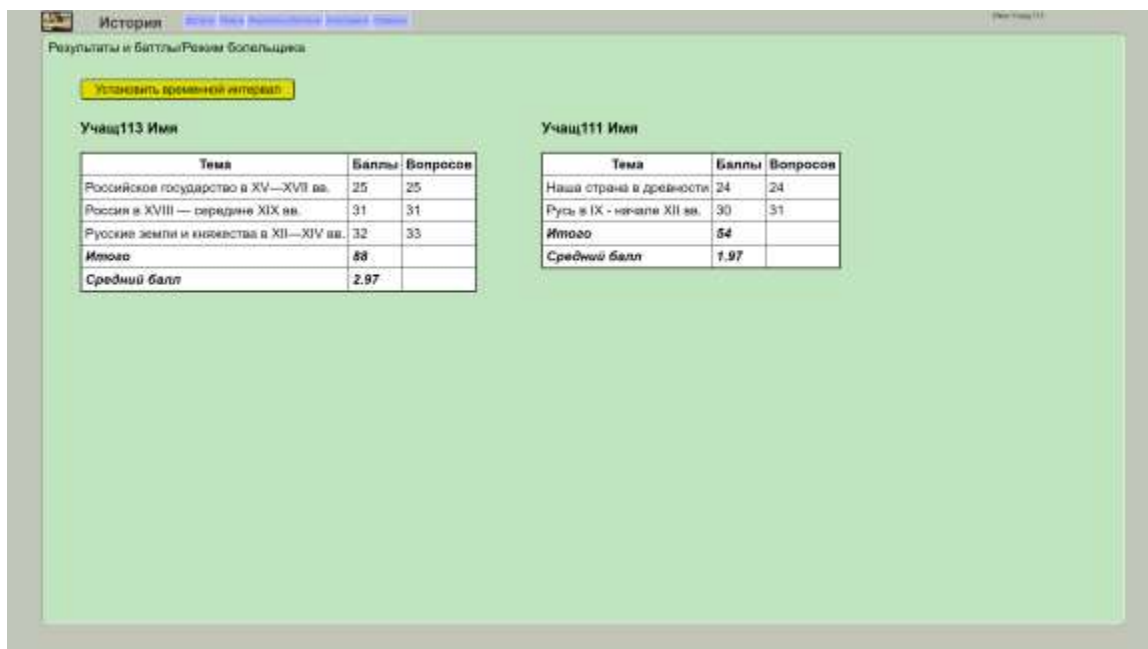


При входе в Режим болельщика на экране появится список всех Участников, которые являются Участниками хотя бы одного баттла:

Если выбрать Учащ113, то увидим, что он находится в состоянии баттла с двумя Участниками (Противниками):



Выбираем одного из этих Противников, и увидим результаты их баттла:



### **Аттестация**

Пользоваться адаптивным помощником закрепления приобретаемых навыков, размещенным в разделе Аттестация, мы рекомендуем не ранее, чем будут выполнены задания всех разделов. В этом режиме Участнику предлагаются задания всех разделов в случайном порядке; при этом те задания, которые он выполнит с результатом, близким к максимально возможному, ему засчитываются как сданные (зачет по разделу) и более не предлагаются.

В таком режиме Участник может выполнять задания неограниченно продолжительное время (но непрерывно, т.е. без выхода из этого процесса) и, если ему удастся сдать задания всех 8 разделов, ему присваивается звание «Мастера Истории отечества».

Имена всех Участников, получивших звание, размещаются в «Списке лауреатов», к которому имеют доступ все пользователи – и Участники, и Гости.

### **Завершение работы**

В онлайн-атласе не предусмотрена возможность завершения работы приложения. Сеанс пользователя считается завершенным в тот момент, когда пользователь нажимает на пункт Выход в разделе меню Доступ или закрывает открытые вкладки веб-браузера, которые были открыты во время работы в практикуме.