

# ЛогоМиры онлайн. Творческая среда

## Руководство пользователя

Харшиладзе А. Ф.

**ЛогоМиры онлайн. Руководство пользователя** — М.: ИНТ.— 24 с.

«ЛогоМиры онлайн» - онлайн версия известного продукта «ЛогоМиры». Продукт содержит последовательность сюжетов возрастающей сложности, с примерами приёмов разработок проектов. Продукт позволяет пользователям сохранять свои проекты в базе данных, а также публиковать наиболее интересные проекты. Руководство пользователя содержит описание административного инструментария продукта.

© Институт новых технологий, 2023

**Институт новых технологий**  
**Москва**

## Оглавление

Предисловие .....	3
Основные понятия и определения .....	4
Раздел меню «Доступ».. .....	4
Вход .....	5
Коды доступа .....	6
Раздел меню «Публикации» .....	8
Опубликовать проект .....	8
Сохранить проект .....	11
Загрузить проект .....	11
Сохранить изменения .....	12

## Предисловие

Настоящее руководство содержит описание административного инструментария онлайн-продукта «ЛогоМиры онлайн» Института новых технологий. Этот продукт продолжает серию онлайн продуктов Института новых технологий, являясь в этой серии седьмым. Первые шесть онлайн продуктов этой серии:

1. «В Мире Линейности»,
2. «Программируем на УТКЕ»,
3. «Травы, кустарники и деревья России»,
4. «Анатомия онлайн. Школьный атлас»,
5. «Школьный химический эксперимент. Коллекция видеофильмов»,
6. «Цветные камешки. Конечные множества»
7. «Перволого онлайн»

Все эти веб-приложения совершенно различны по контенту, но имеют очень много общего по административному инструментарию или административной среде, в основе которой лежит общая идеология, однако в деталях имеются отличия.

Данное руководство является описанием того варианта административного инструментария, который используется в «ЛогоМиры онлайн».

В продукте есть и Справка по инструментарию», доступная через меню, в которой вы также можете найти эту же информацию.

## Основные понятия и определения

**Код доступа** – идентификатор, необходимый для регистрации.

**Гость** – любой пользователь, который пользуется практикумом, не проходя процесс регистрации, т.е. знакомится с контентом и разрабатывает проекты, не регистрируясь. Гостю недоступна *База данных*, это значит, что он не может сохранить или опубликовать свой проект.

**Участник** – зарегистрированный пользователь.

**Лидер** – участник, наделенный правом создавать коды доступа для новых участников.

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

**Подписчик** – участник, зарегистрировавшийся по коду доступа, полученного от Лидера.

**База данных (БД)** – одна из основных составляющих продукта, расположенная на хостинге. В *базе данных* находятся опубликованные участниками проекты, а также проекты, сохранённые участниками.

**Сюжет** – тематический раздел контента, как правило, содержащий один или несколько характерных примеров.

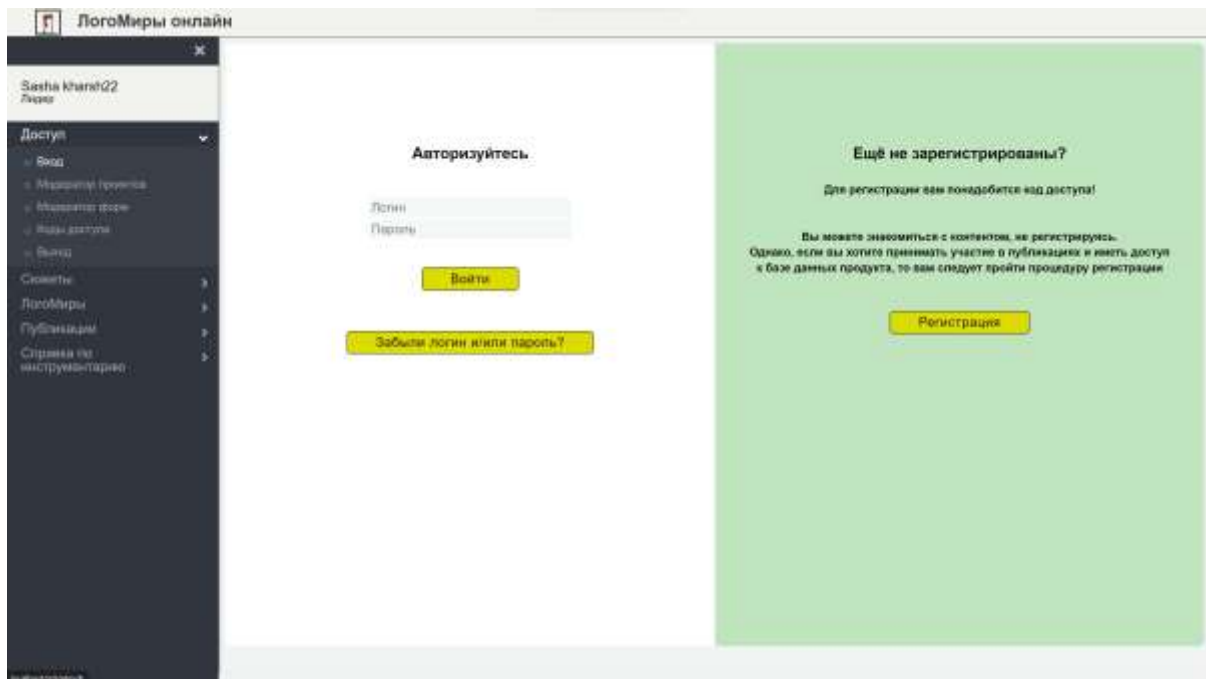
## Раздел меню «Доступ»

При входе на сайт, на котором размещается веб-приложение, перед вами откроется первое окно продукта:



Слева расположено меню продукта; над ним окошко, в котором будет отображаться имя авторизованного участника; в правом верхнем углу кнопка скачивания Руководства пользователя.

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



## Вход

При работе в программе, как уже говорилось выше, регистрация не обязательна. Вы можете сразу выбрать интересующие вас пункты меню, прочитать информацию и начать создавать проекты. Но без регистрации вам будет недоступна база данных, это значит, что вы не сможете сохранять и публиковать ваши проекты, а также вы не сможете загружать проекты опубликованные другими пользователями.

Для регистрации нужно заполнить все обязательные поля таблицы (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.

The screenshot shows the 'ЛогоМиры онлайн' website interface. On the left is a dark sidebar with a user profile 'Sasha KhanG22' and a menu with options like 'Доступ', 'Советы', 'ЛогоМиры', 'Публикации', and 'Справка по инструментарию'. The main content area is split into two sections. The left section has a green background with the text 'Вход для зарегистрированных пользователей' and a yellow 'Войти' button. The right section is titled 'Создать аккаунт' and contains a registration form with fields for 'Имя доступа', 'Фамилия', 'Имя', 'Отчество', 'Город, улица', 'Почтовый ящик', 'Телефон', 'e-mail', 'Логин', 'Пароль', and 'Подтверждение пароля'. Below the form are two checkboxes: 'Принимаю условия лицензионного соглашения' and 'Согласие на обработку моих персональных данных', followed by a yellow 'Регистрация' button.

## Коды доступа

Для регистрации в «ЛогоМиры онлайн», как уже отмечалось выше, требуется иметь специальный *код доступа*. Наличие у пользователя кода доступа означает наличие у него права (и технической возможности) стать участником.

Коды доступа можно продавать и перепродавать, это важнейшее их свойство.

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.

Коды доступа без права создания новых кодов доступа допускают ограниченное число активных логинов (не более указанного в графе «Логинов»), но зарегистрироваться может большее число участников – главное, чтобы в системе работали только обладатели активных 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 активных 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 активных логинов для учащихся. 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.

Для учеников учителя создают коды доступа без права создания новых кодов доступа. Отметим, что **учителю нет смысла создавать более одного кода доступа для своих учеников, все его ученики могут зарегистрироваться по одному коду доступа.**

На приведенном ниже скриншоте показано, как это выглядит для лидера Учит.1, являющегося автором кодов доступа для своих (возможно, будущих) подписчиков с указанием всех перечисленных атрибутов.

ЛогоМиры онлайн

Имя Учт.1  
Лого

Доступ

- Вход
- Коды доступа
- Выход

Справка

- ЛогоМиры
- Публикации
- Справка по инструкциям

Доступ/Коды доступа

Коды доступа от Имя Учт.1 (1944mw5ou), действует до 2030-12-31, неиспользованных логинов 10

Код доступа	Кому передан	Логинов	Действует до	Срок	Права	Изменить
196rM2v1	Учт. 1.1	10	2030-12-31	0	Да	Изменить
107ub0ap1	Учт. 1.2	10	2030-12-31	0	Нет	Изменить
19618t1s1	Учт. 1.3	10	2030-12-31	0	Да	Изменить

Атрибуты создаваемого кода доступа:

Число логинов:  
1

Действует до:  
12/09/2023

Кому передается:  
[input type="text"]

Право создавать коды доступа

Каждый лидер может скорректировать ранее созданный им код доступа в части числа активных логинов и даты окончания срока действия, но только в «выгодную» для подписчика сторону, т.е. он может увеличить число активных логинов и сделать дату окончания срока действия более поздней, но лишь в пределах своих полномочий, т.е. новая дата окончания срока не может быть позднее, чем дата окончания срока действия собственного кода доступа лидера, а новое число логинов не может быть больше, чем число неиспользованных логинов лидера.

Например, если лидер Учт.1 хочет изменить атрибуты первого подписчика в списке кодов доступа, ему нужно нажать на поле «Изменить» в первой строке; при этом поля «Логинов» и «Действует до» в этой строке становятся редактируемыми.

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



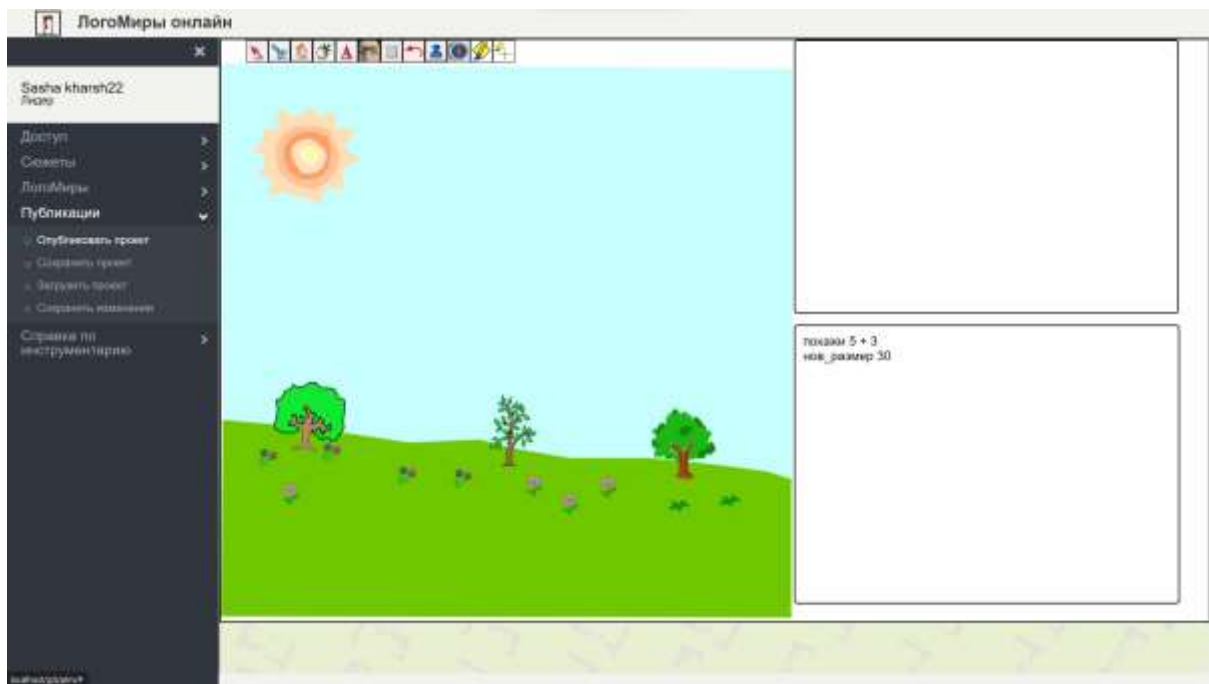


## Раздел меню «Публикации»

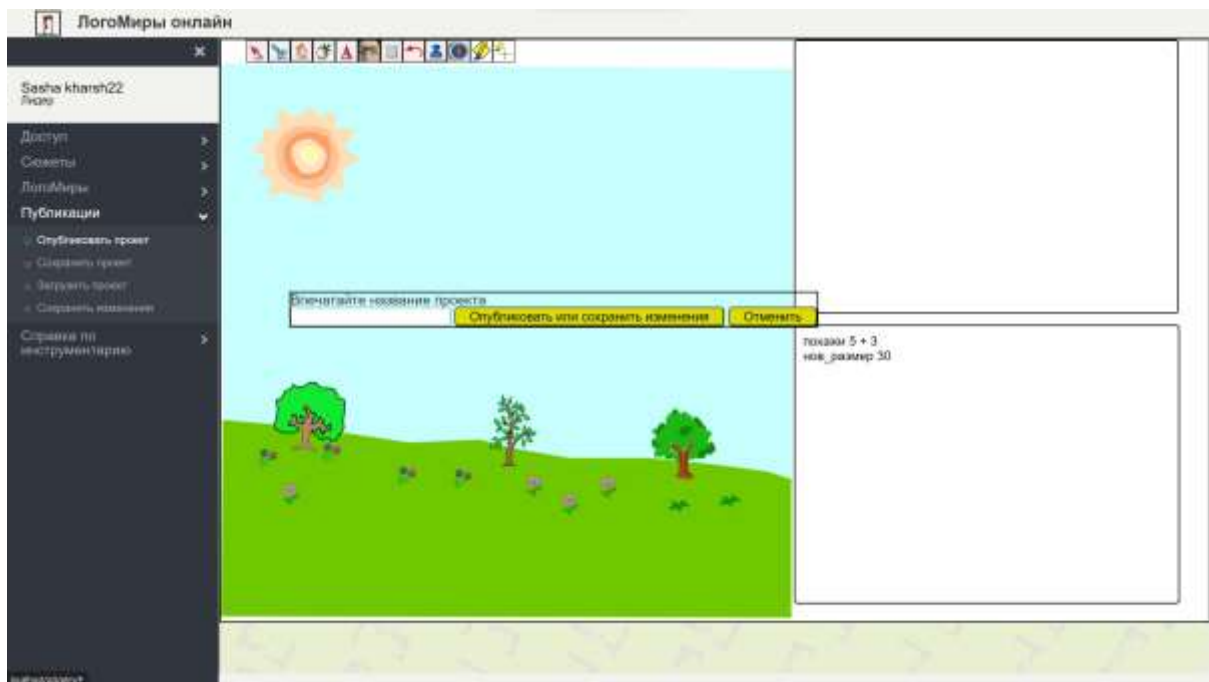
### Опубликовать проект

Главная цель продукта «ЛогоМиры онлайн» - разработка пользователями собственных проектов, что является увлекательным творчеством. Такими проектами могут быть мультики, технология изготовления которых подробно изложена в сюжетах продукта. Создание собственного интересного проекта ЛогоМиры требует от пользователя немало терпения, трудолюбия и фантазии. Эту творческую деятельность участников стимулирует возможность опубликовать проект, сделав его доступным всем другим участникам продукта. Публикация проекта участниками также позволяет им работать над проектом совместно нескольким участникам удалённо.

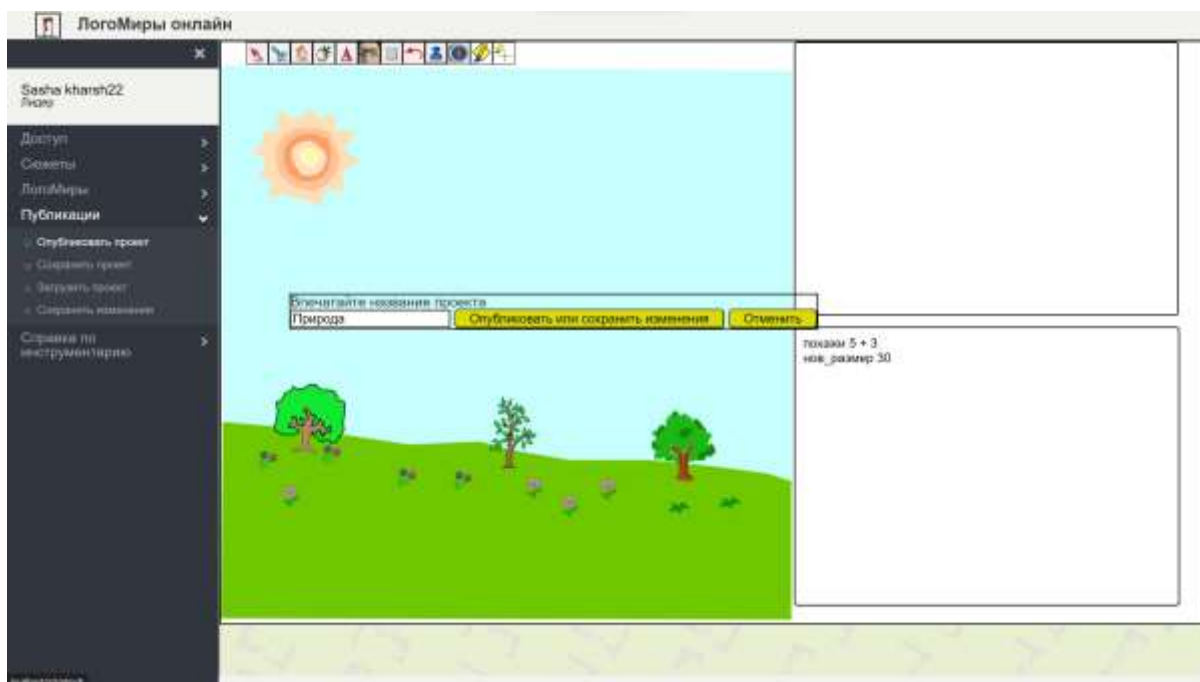
Допустим мы разработали проект, в качестве примера возьмём проект «Природа»:



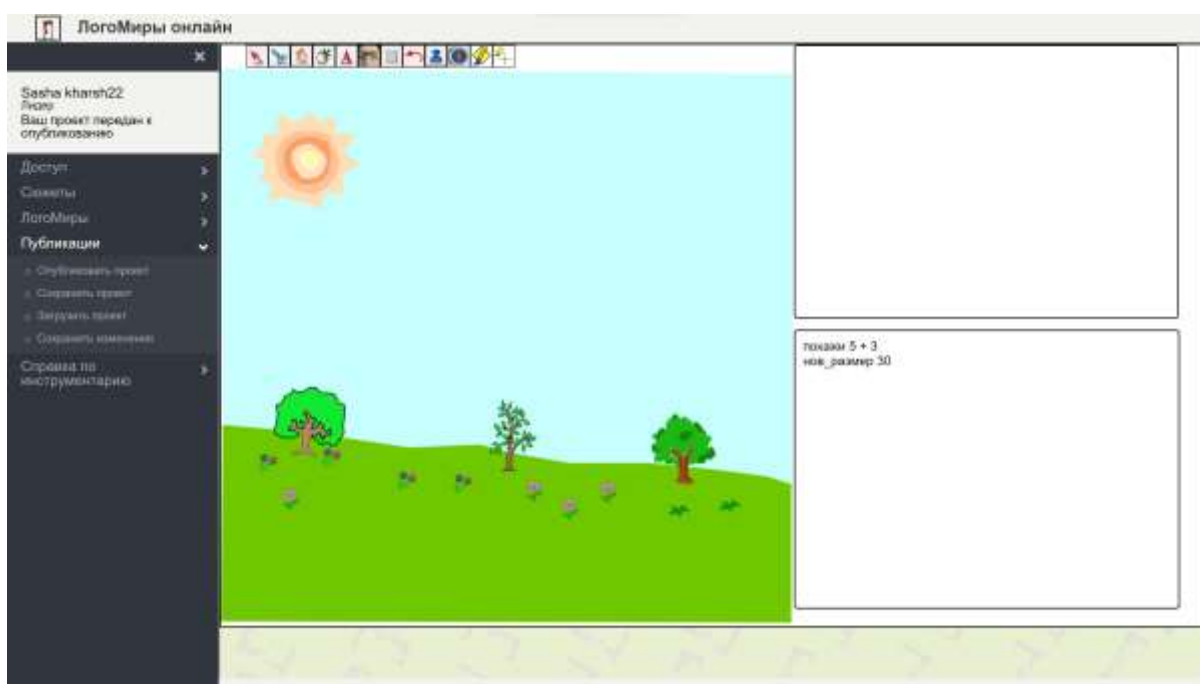
Забудем то, что этот проект уже опубликован, допустим, что мы хотим его опубликовать. Выбираем пункт меню «Опубликовать проект»:



На экране появляется диалоговое окно, в котором нужно впечатать название проекта, в печатаем «Природа»:



И нажмём кнопку «Опубликовать или сохранить изменения»:



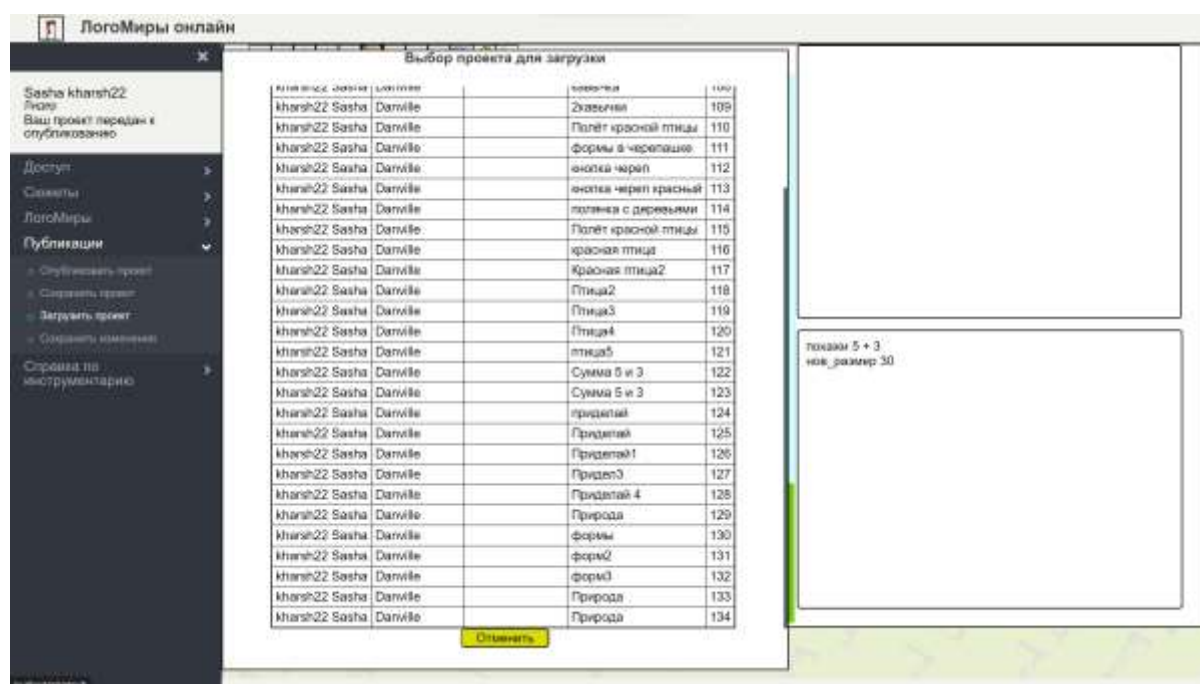
Обратите внимание на появившееся сообщение «Ваш проект передан к опубликованию» под именем авторизованного участника. Эта надпись говорит о том, что проект не сразу становится общедоступным, а лишь после проверки модератора. В самом деле, публикация проекта – дело ответственное, модератор должен убедиться в том, что проект достаточно интересен для публикации. Но самому автору проекта проект будет доступен и до проверки модератора, например, автор может свой проект улучшать и сохранять эти улучшения при помощи пункта меню «Сохранить изменения».

## Сохранить проект

Работая над проектом, участник может его сохранять в базе данных просто для себя, не претендуя на его публикацию. Последовательность действий при этом абсолютно такая же, как и при публикации проекта, но с одним отличием: вместо пункта меню «Опубликовать проект» следует воспользоваться пунктом «Сохранить проект». Сохранённые проекты доступны только их авторам и модератор такие проекты не видит и не проверяет. Возможность сохранения проекта очень важна, т.к. хороший проект вряд ли можно сделать за один сеанс, необходимо иметь возможность продолжать работу над проектом в другой день.

## Загрузить проект

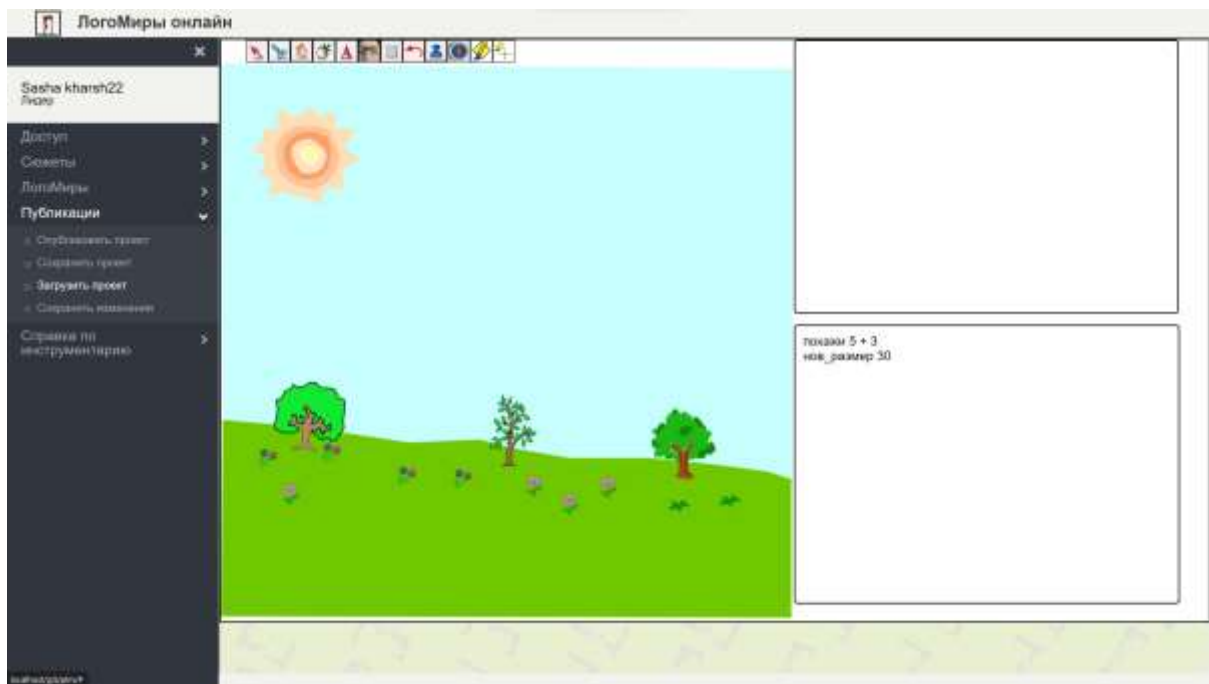
При входе в пункт меню «Загрузить проект» появляется список опубликованных проектов:



The screenshot shows the 'ЛогоМиры онлайн' (LogoMiro online) interface. The main window is titled 'Выбор проекта для загрузки' (Select project for loading). It displays a table with columns for 'Имя проекта' (Project name), 'Автор' (Author), 'Тема' (Topic), and 'ID'. The table lists 20 projects, all created by 'kharsh22 Sasha Danville'. The projects include various bird-related themes like 'Знак птицы', 'Полёт красной птицы', 'Формы в-челюстки', 'Ягодка череп', 'Ягодка череп красный', 'Полынь с деревьями', 'Полёт красной птицы', 'красная птица', 'Красная птица2', 'Птица2', 'Птица3', 'Птица4', 'птица5', 'Сумма 5 и 3', 'Сумма 5 и 3', 'приделай', 'Приделай', 'Приделай1', 'Придел3', 'Приделай 4', 'Природа', 'формы', 'форм2', 'форм3', 'Природа', and 'Природа'. A yellow 'Отправить' (Send) button is located at the bottom of the table. On the right side of the interface, there is a preview area showing a grid of 5x3 cells with a size of 30 pixels.

Имя проекта	Автор	Тема	ID
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Знак птицы	109
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Полёт красной птицы	110
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Формы в-челюстки	111
kharsh22 Sasha Danville	Danville	ягодка череп	112
kharsh22 Sasha Danville	Danville	ягодка череп красный	113
kharsh22 Sasha Danville	Danville	полынь с деревьями	114
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Полёт красной птицы	115
kharsh22 Sasha Danville	Danville	красная птица	116
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Красная птица2	117
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Птица2	118
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Птица3	119
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Птица4	120
kharsh22 Sasha Danville	Danville	птица5	121
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Сумма 5 и 3	122
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Сумма 5 и 3	123
kharsh22 Sasha Danville	Danville	приделай	124
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Приделай	125
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Приделай1	126
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Придел3	127
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Приделай 4	128
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Природа	129
kharsh22 Sasha Danville	Danville	формы	130
kharsh22 Sasha Danville	Danville	форм2	131
kharsh22 Sasha Danville	Danville	форм3	132
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Природа	133
kharsh22 Sasha Danville	Danville	Природа	134

Выбираем любой из них, например, только что «опубликованный» нами проект «Природа»:



Мы снова видим на листе только что опубликованный нами проект.

### **Сохранить изменения**

Опубликованный или сохранённый проект, можно в дальнейшем изменить (но только свой!). Для этого загрузите его в Редактор, измените и обратитесь к пункту меню «Сохранить изменения». Тогда те изменения, которые вы сделали у себя на листе, будут внесены в опубликованную или сохранённую версию.

Важно:

1. Редактировать опубликованный проект может только его автор.
2. Любой пользователь может загрузить опубликованный чужой проект и на его основе создать свой, в котором будут интересные собственные наработки, такой проект может успешно пройти модератора и быть опубликованным. При представлении своего проекта надо не забывать отметить, чей именно проект был использован – таковы правила использования чужой интеллектуальной собственности.