

Онлайн-практикум «Анатомия онлайн. Школьный атлас».

Инструкция по эксплуатации

Онлайн-практикум по анатомии реализован в виде веб-приложения, устойчиво работающего на всех платформах настольных компьютеров. Он содержит текстовые и иллюстративные сведения об организме человека и его строении в объеме биологического минимума основного общего образования по темам: опорно-двигательный аппарат и регуляторные системы; анатомия и физиология внутренних органов; внутренняя среда организма и сердечно-сосудистая система; взаимоотношения организма и окружающей среды, а также основы гигиены.

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 онлайн-атласа.....	4
Контрольные вопросы и задания.....	4
Начало работы.....	5
Использование онлайн-продукта без регистрации.....	6
Вход и регистрация.....	6
Коды доступа.....	6
Активация учащихся.....	8
Замена Учителя.....	9
Результаты.....	10
Мои результаты.....	10
Результаты Подписчиков.....	12
Результаты баттла.....	14
Баттлы.....	14
Вызов на баттл.....	14
Приём вызова на баттл.....	16
Режим баттла.....	16
Просмотр результатов баттла.....	17
Стоп баттл.....	17
Режим болельщика.....	17
Аттестация.....	18
Завершение работы.....	19

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 *B*, получившего Код доступа от Участника *A*, мы называем *Подписчиком (первого уровня)* Участника *A*, а Участника *A* – *Лидером (непосредственным Лидером)* Участника *B*. 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 использование 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, Параграф, Тема – тематический раздел контента.

13. Баллы – количественная оценка качества выполнения задания.

14. Баттл – бинарное симметричное отношение между Участниками, выражющее 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, посыпаемый 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 – ассимметричный 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 Анатомии». 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 онлайн-атласа

Контент атласа разделен на 15 тематических разделов, каждый из которых подразделяется на подразделы нескольких уровней, образуя довольно сложную иерархическую структуру. Минимальными элементами этой структуры являются параграфы, содержащие текст и иллюстрации. Всего в атласе имеется более 200 параграфов и более 600 иллюстраций.

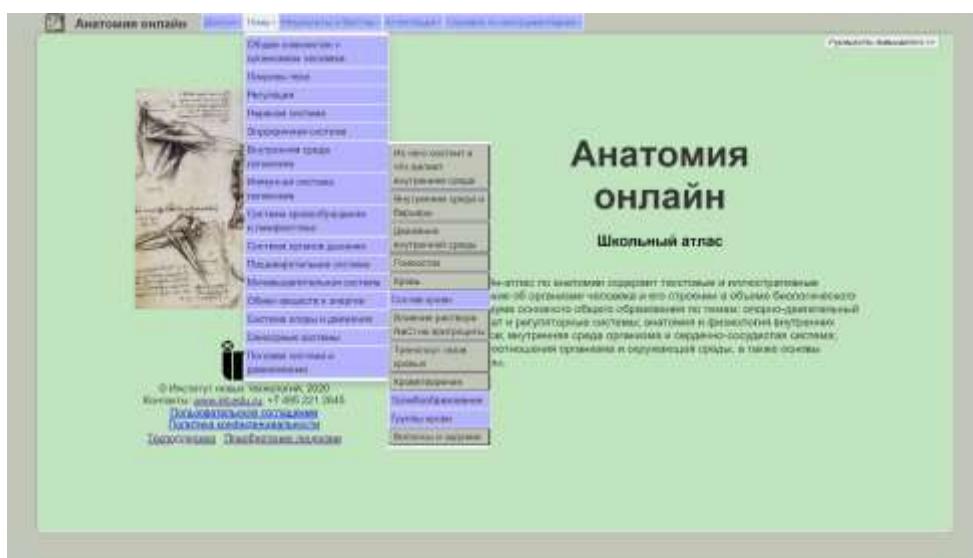
В конце каждого раздела имеются контрольные вопросы и задания, навык успешного выполнения которых является целью обучения при помощи данной программы. Наивысшим достижением обучающегося является успешное прохождение Аттестации и получение звания «Мастера Анатомии».

Контрольные вопросы и задания

Для успешного ответа на вопросы и выполнение заданий лучше воспользоваться компьютером с достаточно большим размером экрана, клавиатурой и мышью или планшетом с мышью.

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 «Внутренняя среда организма» мы увидим, что в него входит восемь параграфов и три подраздела, которые состоят из какого-то числа параграфов и, возможно, более мелких подразделов, а в конце раздела – «Вопросы и задания».



Первый вопрос к этому разделу относится к кровеносной системе, если вы не знаете ответы, то можете открыть параграф «Кровь» и повторить материал.

В этом задании ответ следует дать в виде проставленных латинских букв напротив каждого из трёх понятий.



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,
- путём клика на нужное место в снимке.

После внесения ответа доступным для данного задания способом и нажатия кнопки «OK» на экране появится результат.

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.

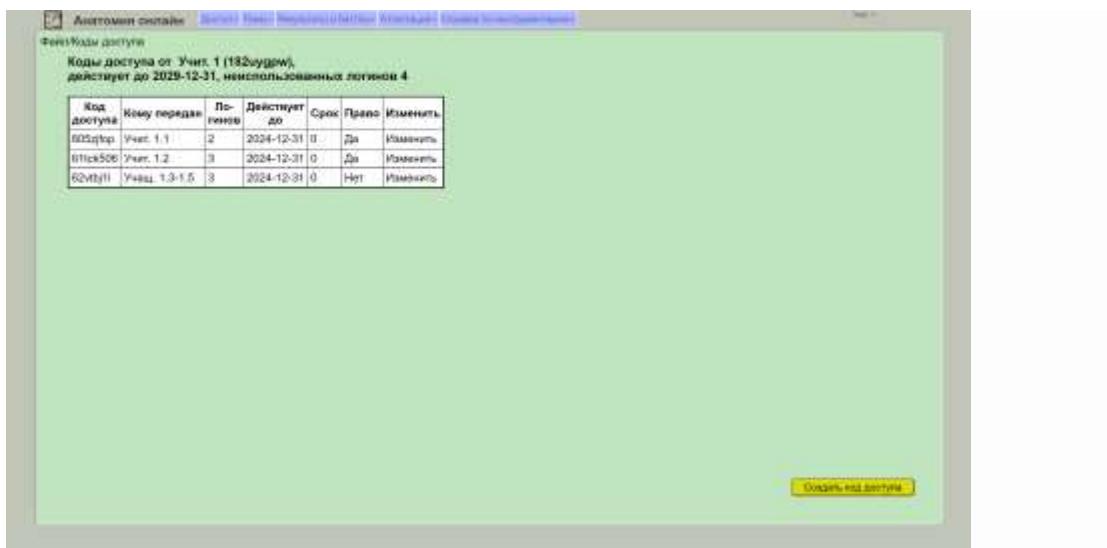
Коды доступа

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:



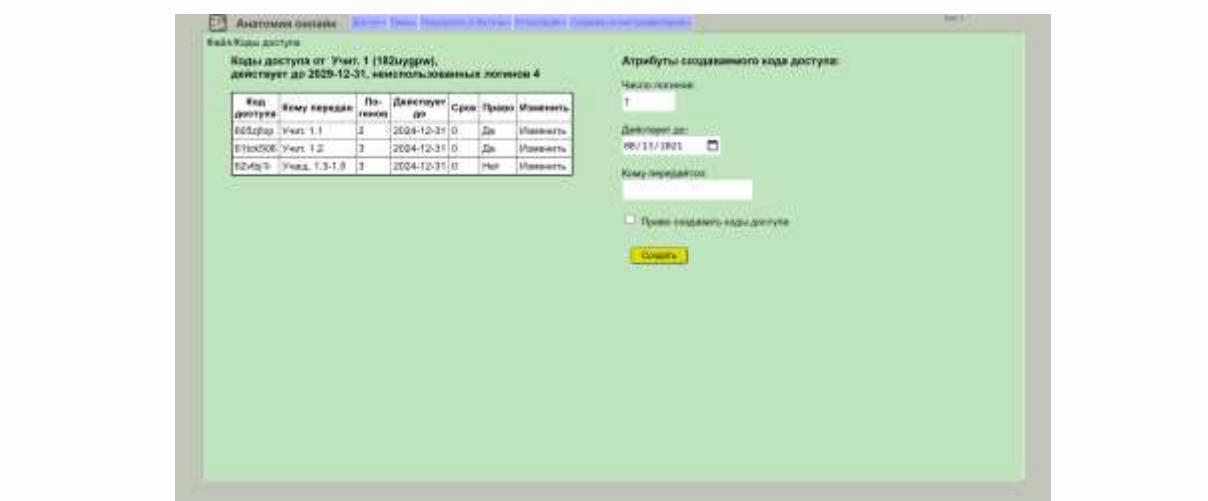
Предпоследний атрибут «Право создания (Кодов доступа)» играет ключевую роль в формировании **структурой Дерева Участников**.

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 Учит. 1 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:



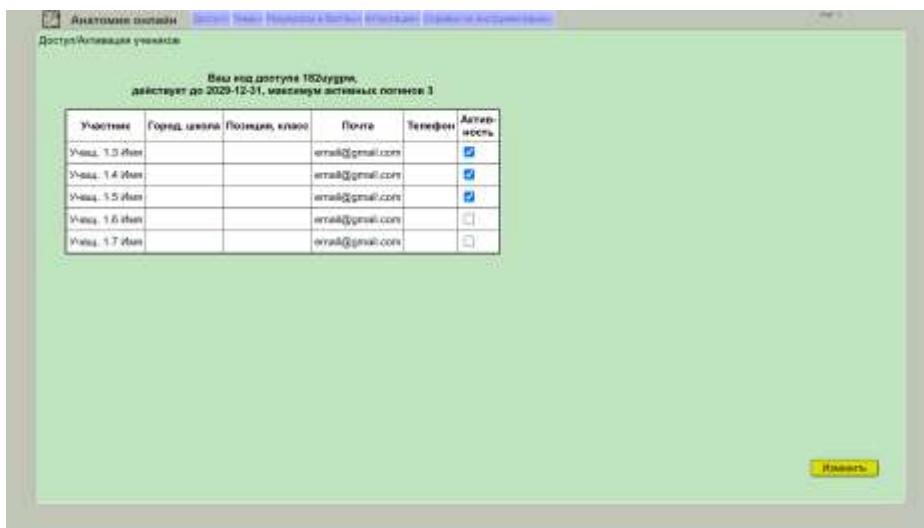
После внесения изменений нужно ещё раз нажать на «Изменить» - корректировка выполнена.

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 «Логинов».

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 Учит. 1 (Учеников), не имеющих возможности создавать Коды доступа. При необходимости активировать одни и деактивировать другие логины Учит. 1 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 Учит. 1 и Учит. 2 зарегистрированы по одному Коду доступа 182uugpw. Теперь непосредственный Лидер kharsh22 заменяемого Лидера должен деактивировать старого Лидера 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 kharsh22 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.

Зона	Баллы	Вопросов
Внутренняя среда организма	12	17
Иммунная система организма	1	1
Минералоэлементная система	1	1
Нервная система	8	10
Обмен веществ и энергии	3	4
Общий интегральный оценщик	21	27
Пищеварительная система	36	39
Половые тела	2	2
Респираторные	4	5
Секреторные системы	18	26
Системы кровообращения и лимфооттока	23	26
Системы опоры и движения	30	36
Система органов дыхания	7	9
Итого	166	
Средний балл	10.94	

Всего Участник kharsh22 набрал в сумме 166 баллов; однако более точным показателем его успеха является средний балл, равный 10.94, – 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».

The screenshot shows a table titled 'Results and Participants' with the following data:

Тема	Баллы	Вопросы
Внутренняя среда организма	12	17
Иммунная система организма	9	11
Миокардиогенная система	5	5
Нервная система	8	10
Обмен веществ и энергии	3	4
Печень тела	2	2
Секреторные системы	18	26
Система кровообращения и лимфотока	23	26
Система опоры и движений	11	15
Системы органов дыхания	7	9
Итого	158	
Средний балл	8.29	

Результаты Подписчиков

На этой вкладке мы видим таблицу со списком Подписчиков первого уровня Участника kharsh22 (Лидера):

The screenshot shows a table titled 'Подписчики лидера kharsh22' with the following data:

Участник	Город, Школа	Позиция, класс	Итого участника	Средний балл участника	Размер группы	Средний итог группы	Среднее среднего группы
Melnik.Анат N	Одесса	9	9	3	29	1.22	
Посенюк Марина Анатольевна		9	9	2	2	0.49	
Учит. 1			24	1.08	6	10.17	0.49

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 kharsh22, являются Лидерами своих групп, но их уровень ниже, чем у kharsh22.

Если кликнуть на любую из последних трёх клеток строки, в которой цифры напечатаны жирным шрифтом, например, в строке Учит. 1, получим список всех Подписчиков первого уровня Учит. 1 и их результаты:

Подписчики лидера Учит. 1

Участник	Город, школа	Полицей, класс	Итого участника	Средний балл участника	Размер группы	Средний итог группы	Среднее среднего группы
Ученик 1.3 Имя			12	0.71	1	12	0.71
Ученик 1.4 Имя			9	0	1	9	0
Ученик 1.5 Имя			15	0.88	1	15	0.88
Ученик 1.6 Имя			9	0	1	9	0
Ученик 1.7 Имя			9	0	1	9	0

Каждый из пяти Подписчиков Учит. 1 сам Лидером не является (цифры в последних трёх клетках каждой строки напечатаны обычным шрифтом).

Нажимая на значок «<» в левом верхнем углу, можно двигаться по структуре Дерева в обратном направлении, например, вернуться к предыдущему виду результатов Подписчиков «Подписчики kharsh22».

Если кликнуть на четвёртую или пятую клетку в любой строке, например, в первой строке последней таблицы, увидим таблицу личных результатов Учит. 1.3 по каждому разделу: он выполнил упражнения одного раздела с итоговым результатом 12 баллов и средним результатом 0.71 баллов.

Ученик 1.3 Имя

Тема	Баллы	Вопросы
Внутренний средо-приватив	12	17
Итого	0.71	
Средний балл	0.71	

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:

Участник: kharish22			Участник: 1.3 Имя		
Тема	Баллы	Вопросов	Тема	Баллы	Вопросов
Несколько систем	8	10	Общее количество с правильным ответом	15	27
Сенсорные системы	13	20	Итого	15	
Иное	21		Средний балл	8.00	
Средний балл	1.3				

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.

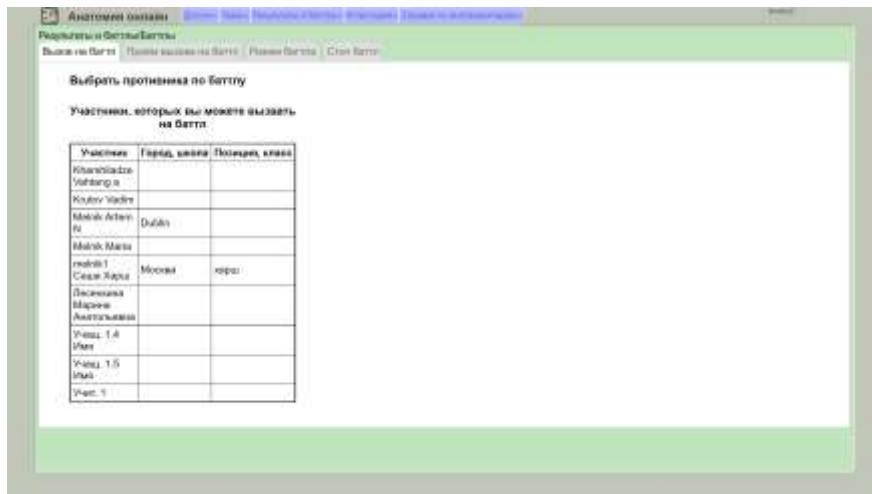
Любые два Участника могут находиться в состоянии баттла, входить в это состояние и выходить из него. Каждый Участник может находиться в состоянии баттла с любым количеством других Участников. Для вступления в состояние баттла необходимо согласие обоих Участников. Для выхода из состояния баттла достаточно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

Вызов на баттл

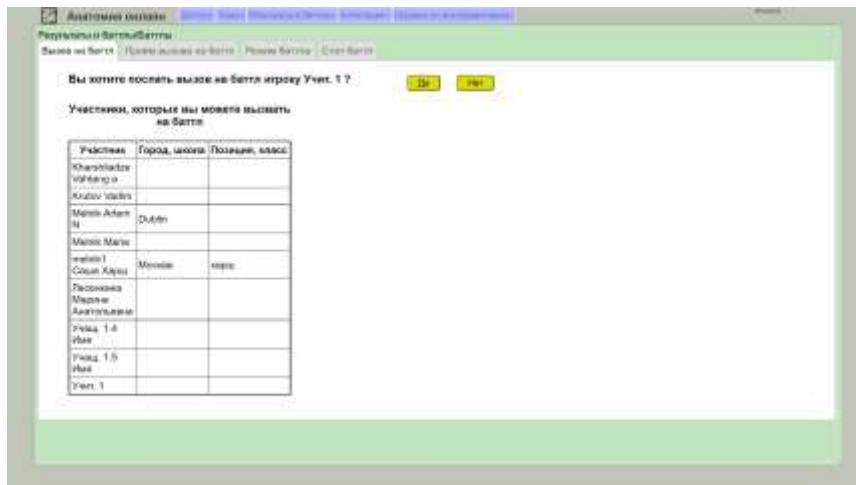
Предполагается, что в баттлах участвуют достаточно опытные Участники, которые прорешали вне баттлов все или почти все задания,

Любой Участник может послать вызов на баттл другому Участнику, кроме тех, с которыми он уже находится в состоянии баттла, либо, которым он уже ранее посыпал 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 kharsh22 может вызвать на баттл.



Выбрав Учит. 1 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 Учит. 1 выбирает «принять», то он оказывается в «состоянии баттла» с пославшим вызов Участником.

Режим баттла

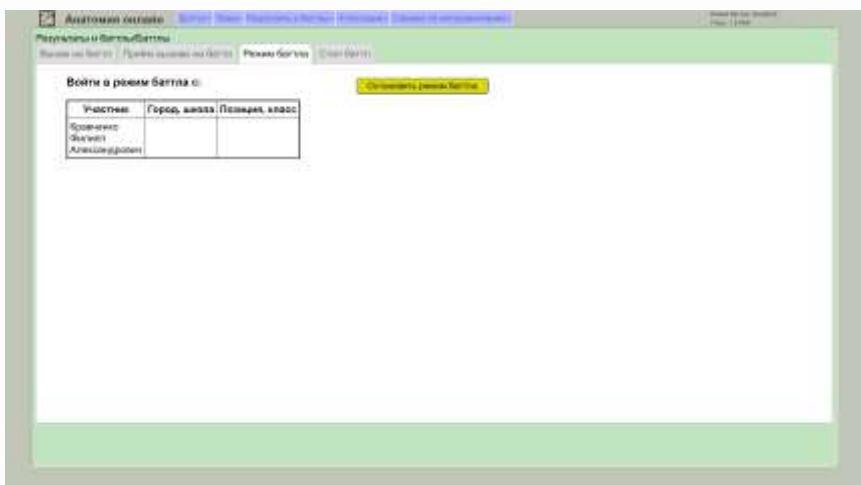
Находящийся в состоянии баттла Участник может перейти в *режим баттла независимо от другого Участника*. Для этого нужно обратиться к вкладке "Режим баттла" и выбрать противника из числа тех, с которыми данный Участник находится в состоянии баттла.

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 kharsh22 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, или войти в режим баттла с другим Участником, не останавливая предыдущий.

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

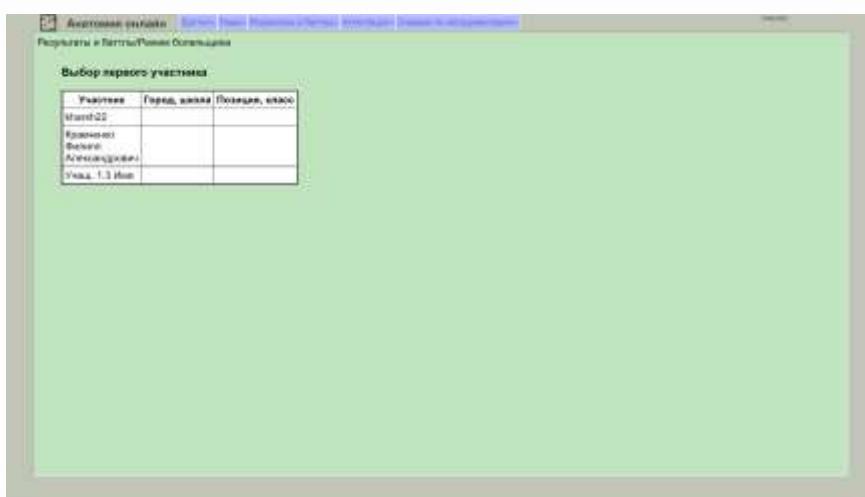
Баттл можно прекратить в одностороннем порядке по желанию одной из сторон. Чтобы остановить баттл, Участник должен во вкладке "Стоп баттл" из открывшегося списка всех, с кем он находится в состоянии баттла, выбрать противника, с которым он хочет остановить баттл.



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.

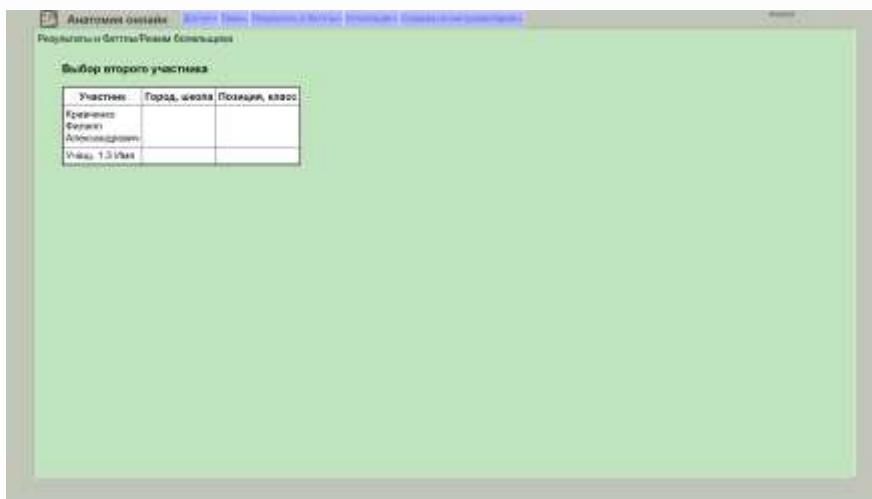
Режим болельщика

Войти в этот режим для наблюдения за баттлом может любой пользователь.

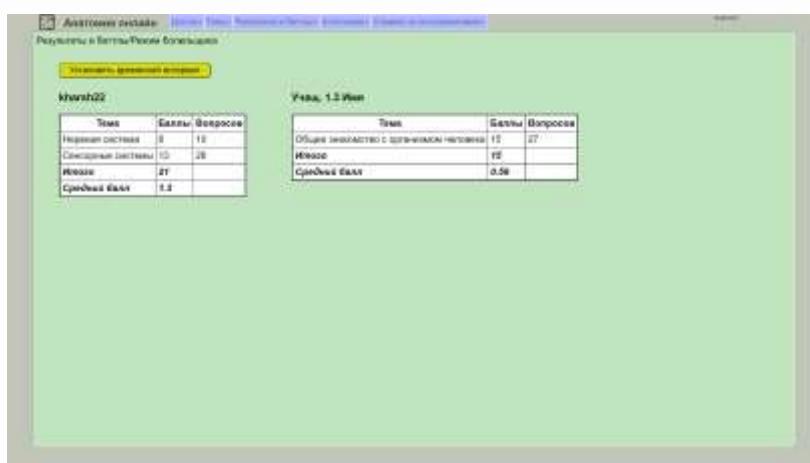


При входе в Режим болельщика на экране появится список всех Участников, которые являются Участниками хотя бы одного баттла:

Если выбрать kharsh22, то увидим, что он находится в состоянии баттла с двумя Участниками (Противниками).



При выборе одного из этих Противников, мы увидим результаты этого 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 15 разделов, ему присваивается звание «Мастера Анатомии».

Имена всех Участников, получивших звания, 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.