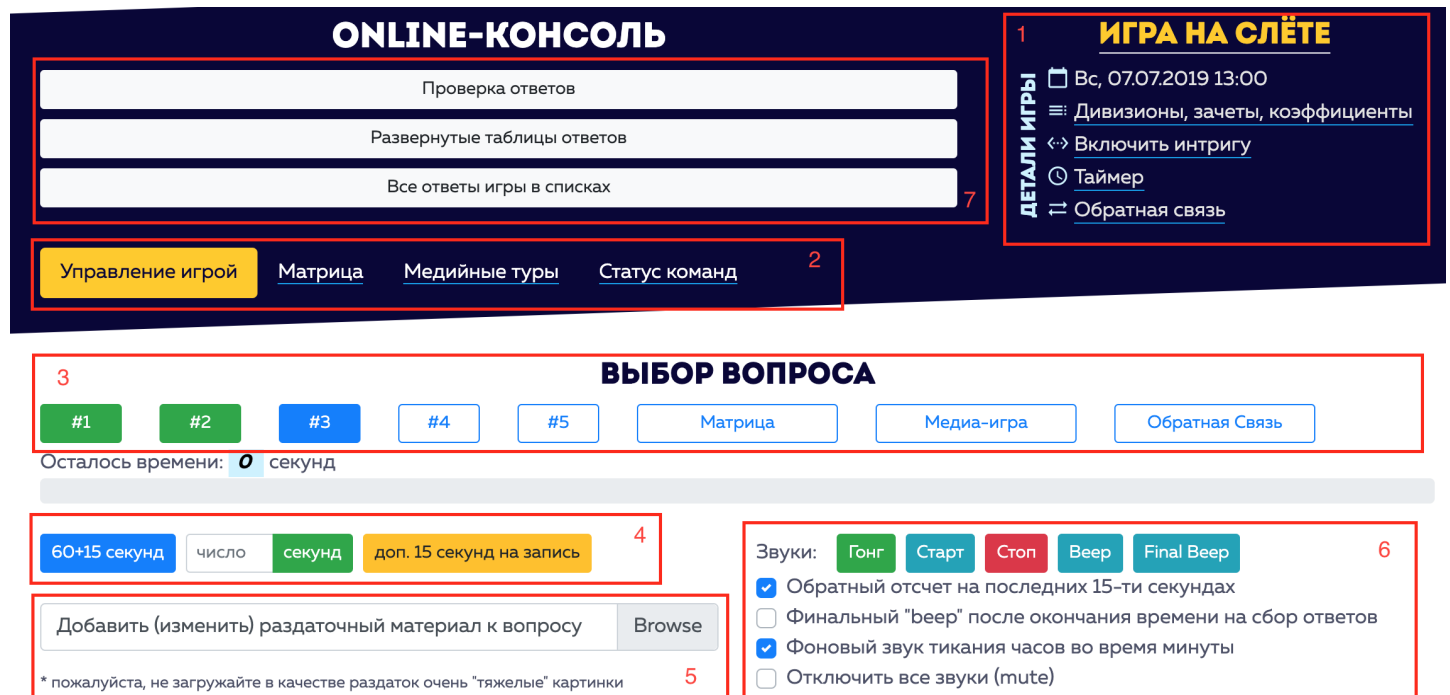


Online-консоль

Управление игрой

Интерфейс online-консоли представлен на скриншоте ниже. В красные прямоугольники обведены блоки, для того чтобы было понятнее о какой части интерфейса идёт речь в описании. Блоки пронумерованы.



Блок #1 - Информация об игре.

- **Название игры** - ссылка, ведет к таблице игры.
- **Дата игры**
- **Дивизионы, зачеты, коэффициенты** - ссылка, ведет в интерфейс настройки дивизионов, зачетов и коэффициентов (*изначально их варианты должны быть прописаны в настройках сезона*)
- **Включить интригу \ Выключить интригу** - ссылка включающая\выключающая “режим интриги” для игры
- **Таймер** - ссылка открывающая интерфейс с таймером (используется для вывода таймера и раздаток на экраны)
- **Обратная связь** - ссылка, ведёт в интерфейс в котором отображаются собранные после игры отзывы игроков.

Блок #2 - Основные вкладки

- **Управление игрой** - активная на скриншоте вкладка. Именно отсюда во время игры менеджер управляет всеми процессами
- **Матрица** - вкладка с настройками матрицы, см. ниже
- **Медийные туры** - вкладка с настройками медийных туров, см. ниже
- **Статус команд** - вкладка со статусом команд, см. ниже

Блок #3 - Выбор вопроса.

- Выбранный вопрос или игра имеют синюю заливку (на скриншоте - это вопрос #3)
- Сыгранные вопросы (для которых запускался таймер) имеют зеленую заливку

- Вопрос выбранный в этом блоке является активным и именно он отображается на устройствах игроков.
- После номеров вопросов идут кнопки “**Матрица**”, “**Медийные туры**”, “**Обратная связь**” - если вместо вопроса выбран один из этих пунктов, то именно эта игра отобразится на устройстве у игроков. (Например, чтобы играть матрицу, нужно тут выбрать матрицу. Чтобы после окончания игры собрать обратную связь - вот тут нужно выбрать “обратная связь” и т.п.)
- Под блоком выбора вопроса расположен таймер - который когда запущен в реальном времени отображает кол-во оставшихся секунд.

Блок #4 - Кнопки управления таймером.

- Выглядят так как на скриншоте для основной игры. Если выбрана “**Матрица**” или “**Медийная игра**”, то они меняются на 1 кнопку, которая запускает таймер в 60 секунд, после чего прием ответов на вопросы “Матрицы” или “Медийной игры” автоматически закрывается.
- **60+15 секунд** - запускает стандартный таймер на 1 минуту + 15 секунд на запись ответа.
- **Число секунд** - в поле “число” вы можете вписать любое число секунд от 2 до 120. Нажатие на кнопку “секунд” запустит таймер на соответствующее кол-во секунд. Используется для игры *блицев, дуэтов, и любых других вопросов с нестандартным таймингом*. **ВАЖНО** - после того как заканчивается этот таймер, прием ответов у игроков не останавливается, после него надо обязательно запускать доп. 15 секунд на запись.
- доп. 15 секунд на запись - запускает дополнительные 15 секунд на запись ответов, после чего ответы на вопрос больше не принимаются.

Блок #5 - Блок загрузки раздаточного материала для вопроса.

- Кликаем кнопку “Browse” выбираем файл с картинкой
- После того как файл выбран - жмём кнопку “загрузить”
- Загруженная картинка отобразится в нижней части страницы и будет видна игрокам на устройстве в то время, когда вопрос для которого она загружена - активен.
- Картинки необходимо загружать до игры. **ВАЖНО** - после загрузки картинок, выберите в качестве активного вопроса какой-нибудь другой (или другую игру, например “Матрица”) - иначе игроки, которые будут входить в игру увидят раздатку к активному вопросу.

Блок #6 - Блок управления звуками.

- При нажатии на кнопки начинают звучать соответствующие звуки.
- Галочки под кнопками настраивают автоматические звуки звучащие во время запуска основного таймера игры.

Блок #7 - Кнопки доступа к интерфейсам проверки.

- См. Ниже

Матрица

Игра проводится по следующей схеме:

- 1) На вкладке “**Матрица**” до игры всё настраивается. См. Ниже
- 2) На вкладке “**Управление игрой**” выбирается игра “**Матрица**” (см. выше), чтобы она стала активна на гаджетах игроков
- 3) Со вкладки “**Матрица**” открывается приём ответов
- 4) Ведущий читает **все вопросы всех тем** в обычном темпе (в это время ничего в консоле делать не надо)
- 5) После того как ведущий дочитал последний вопрос последней темы даётся какое-то количество времени для команд на последние изменения.
- 6) Матрица **закрывается**.

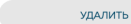
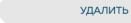
[Управление игрой](#) **Матрица** [Медийные туры](#) [Статус команд](#)

1 ПРИЕМ ОТВЕТОВ ЗАКРЫТ 

2 ТЕМЫ МАТРИЦЫ

#1	Начинается на А	Сохранить
#2	Не только рок-группы	Сохранить
#3	Речная тема	Сохранить
#4	Июльская	Сохранить
#5	Чехия	Сохранить
#6	...ска...	Сохранить

3 БОНУСНЫЕ ВОПРОСЫ 

Номер темы	Номер вопроса	Удалить
1	4	 УДАЛИТЬ
5	3	 УДАЛИТЬ

4 РЕЗУЛЬТАТЫ МАТРИЦЫ

#	Команда	Результат
19	<u>Ижевск и Ко</u>	550
18	<u>Райские ситечки</u>	530
20	<u>Женя & гарем</u>	350
15	<u>ПО_УЕ-ХУЛИ</u>	310
17	<u>Родина Ломоносова</u>	270
6	<u>Антихайп</u>	110

Добавить результаты к таблице игры

 - добавить бонусный вопрос
 - открыть прием ответов в матрице
 - закрыть прием ответов в матрице

Блок #1 - Приём ответов.

- Когда прием ответов “Закрыт” то никто не может отвечать ни на какие вопросы
- Когда прием ответов “Открыт” - игроки могут отвечать на вопросы Матрица (Помните, чтобы в игровом интерфейсе игроков отображалась “Матрица” нужно её выбрать на вкладке “Управление игрой”)
- Нажатие на иконку в виде Двери в правой части блока открывает/закрывает прием ответов на матрицу.
- **ВАЖНО** Не забывайте закрывать матрицу перед оглашением правильных ответов.

Блок #2 - Темы матрицы.

- В матрице может быть **до 6 тем**. Если нужно играть меньше тем, то просто оставляете “лишние” темы пустыми.
- В поле для ввода **вносим название темы**
- Обязательно нажимаем кнопку “**Сохранить**”

Блок #3 - Бонусные вопросы.

- Для добавления к матрице бонусного вопроса (неправильные ответы на такой вопрос не штрафуются) нужно нажать иконку “+” справа от надписи “бонусные вопросы”
- В появившемся поп-апе ввести **номер темы и номер вопроса** (**ВАЖНО** номера вопросов - это не их цена. Например, вопрос за 20 - это 2, а вопрос за 50 - 5)
- Нажатие на кнопку “**Удалить**” удаляет бонусный вопрос.

Блок #4 - Результаты матрицы.

- После того как вы проверили ответы команд на матрицу, в этом блоке появится таблица с результатами (возможно страницу нужно будет обновить)
- Кнопка “Добавить результаты к таблице игры” - добавить результаты к таблице игры и их смогут увидеть команды и посетители сайта

Медийные туры

НАСТРОЙКИ МЕДИЙНЫХ ТУРОВ

Название тура	Количество вопросов	Группировка по	Ставки	Штрафы	Прием ответов	Действия*
Слова	12	4	—	—	Закрит	  
Четвёртый лишний	30	2	—	—	Закрит	  
Блиц 69	10	1	✓	—	Закрит	  

-  - добавить к игре медийный тур
-  - открыть прием ответов на вопросы медийного тура
-  - закрыть прием ответов на вопросы медийного тура
-  - редактировать настройки медийного тура
-  - удалить медийный тур

Техническая таблица

Все ответы в одной таблице

- Для добавления в игру медийного тура нужно нажать иконку “+” справа от надписи “Настройки медийных туров”
- В таблице отображается информация о медийных турах.
- Обратите внимание на колонку “**Прием ответов**” - это статус тура, означающий, могут ли команды отвечать на вопросы тура.
- К колонке действия - расположены иконки. То что они делают - описано в легенде под таблицей.
- Рекомендуется отыгрывать медийные туры по одному.
 - Открываем приём ответов на 1 тур
 - Ведущий читает все его вопросы
 - Даем немного времени на финальные изменения команд
 - Закрываем медийный тур
- **ВАЖНО** Обязательно убедитесь что медийный тур закрыт перед тем, как читать командам ответы на него.
- Кнопка “**Все ответы в одной таблице**” - открывает длинную таблицу со всеми ответами (может пригодится для поиска чего-то) - рекомендуется ей пользоваться только в крайне необходимых случаях, так как она долго формируется (грузится)

Статус команд

СТАТУС КОМАНД И ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО						
#	Название	Статус	Время обновления	email	Имя	Действия
16	Команда Югорска	-	--:--:--			ОТМЕНИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО
17	Родина Ломоносова	-	--:--:--			ОТМЕНИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО
18	Райские ситечки	-	--:--:--			ОТМЕНИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО
19	Ижевск и Ко	-	--:--:--			ОТМЕНИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО
20	Женя & гарем	-	--:--:--			ОТМЕНИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО
6	Антихайп	Tab switched	--:--:--			ОТМЕНИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО
15	ПО_УЕ-ХУЛИ	-	--:--:--	--//--	--//--	--//--

- В таблице статус команд и представительство отображается статус команд во время игры, а также список представителей.
- Символы "--//--" - означают что у команды ещё нет представителей
- Кнопка "отменить представительство" - позволяет выкинуть игрока из управления командой - бывает нужно, когда игрок по ошибке выбрал чужую команду и настоящий представитель не может это сделать.

Проверка

ПРОВЕРКА ОТВЕТОВ

Игра на слёте / Ласковый / Лига Зебров / Антананариву

Основная игра

Матрица

Медийные туры

1

2

НЕПРОВЕРЕННЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос #1 (✓ / →)

Ответ	Σ
☐ гагарин юрий	1

Сохранить

Вопрос #2 (✓ / →)

Ответ	Σ
☐ я	1

Сохранить

Блок #1 - Выбор типа игры для который проверяем ответы.

- Всё самоочевидно

Блок #2 - Основной блок проверки.

- Пока вопрос “не проверен” он отображается в этом интерфейсе
- **ВАЖНО** Убедитесь, что ответы на вопрос который вы собираетесь проверять больше не принимаются.
- Под номером каждого вопроса отображается список **всех** данных командами ответов.
- Нужно отметить **галочками только правильные ответы** на вопрос
- Нажать кнопку “**сохранить**”. Всё, вопрос проверен, зачеты проставлены.
- Иконка справа от номера вопроса позволяет быстро поставить или снять галочки на все варианты ответов (бывает полезно для экономии времени, когда большинство или все ответы верные)
- Блоки проверки ответов на вопросы матрицы и медийных туров от блока проверки ответов на вопросы основной игры принципиально не отличаются, поэтому описывать я их не буду. Посмотрите всё сами.

Развернутые таблицы ответов

РАЗВЁРНУТАЯ ТАБЛИЦА ОТВЕТОВ

Игра на слёте / Ласковый / Лига Зебров / Антананариву

Основная игра

Матрица

Медийные туры

- #1
- #2
- #3
- #4
- #5

ВОПРОС #1

- Зачесть все
- Снять все

#	Команда	Ответ	Время ответа	Зачет	Действие
6	Антихайп	Гагарин Юрий	14.409	✓	Не засчитывать
15	ПО_УЕ-ХУЛИ			✓	Не засчитывать
17	Родина Ломоносова			✓	Не засчитывать
18	Райские ситечки			—	Зачесть ответ
19	Ижевск и Ко			—	Зачесть ответ
20	Женя & гарем			✓	Не засчитывать

Основные фишки

- Сверху расположен **стандартный селектор выбора типа игры**
- Под ним расположены **селекторы выбора вопроса**
- Ниже таблица с данными командами **ответами, временем ответа и возможностью зачета**.
- Таблица **сортируема**, если нажать на заголовок
- **ВАЖНО** Если **нажать на ответ команды**, то отобразится история всех ответов данных командой за минуту
- Этой таблицей можно также пользоваться для проверки, если у вас **немного команд** в игре
- **ВАЖНО** Эту таблицу **не нужно обновлять** (refresh браузера), информация в ней обновляется автоматически при переключении с одного вопроса на другой
- Ответы команд прилетают в эту таблицу в реальном времени, бывает интересно за этим наблюдать и отслеживать смешные и интересные версии.