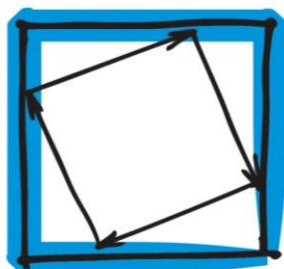


Instrukcja obsługi CMS - redaktor



ARCHIPELAG
MATEMATYKI

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Wydział Matematyki i Nauk Informatycznych, Politechnika
Warszawska



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



SPIS TREŚCI

1. LOGOWANIE -
- KILKA WSKAZÓWEK DO INSTRUKCJI CMS - 5
1. STRONA GŁÓWNA CMS - 6
2. STRONA GŁÓWNA CMS – KOMUNIKATY SYSTEMOWE - 7
3. STRONA GŁÓWNA CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – BŁĘDY - 8
4. STRONA GŁÓWNA CMS – SZKOŁY - 9
1. MENU CMS - 11
2. MENU CMS – BUDOWNICZY – ARCHIPELAG - 12
3. MENU CMS – BUDOWNICZY – WYSPY ARCHIPELAGU - 16
4. MENU CMS – BUDOWNICZY – KONTENERY TREŚCI - 17
5. MENU CMS – BUDOWNICZY – DIKTOGRAMY - 21
6. MENU CMS – BUDOWNICZY – POZIOMY – KOMUNIKATY DLA GRACZA - 23
1. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – TESTY - 24
2. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – KLURSY - 30
3. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – MATERIAŁY MULTIMEDIAŁNE - 34
4. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – DRZEWA DECYZYJNE - 35
5. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – BŁĘDY - 36
6. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – KOMENTARZE - 40

1. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – FUNDACJA - 42
2. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – SPRAWNOŚCI - 45
3. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – KATEGORIE TEMATYCZNE - 47
4. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – TAGI - 48
5. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – RANGI GRACZY - 49
1. MENU CMS – MASZYNA LOSUJĄCA – PULA PYTAŃ - 50
2. MENU CMS – MASZYNA LOSUJĄCA – ROZKŁAD PUNKTÓW - 53
1. MENU CMS – INNE TREŚCI – KAWIARNIA: WYDARZENIA - 54
2. MENU CMS – INNE TREŚCI – KAWIARNIA: AKTUALNOŚCI - 55
3. MENU CMS – INNE TREŚCI – REGULAMINY - 56
4. MENU CMS – INNE TREŚCI – FAQ - 57
5. MENU CMS – INNE TREŚCI – FORUM - 59
1. MENU CMS – ADMINISTRACJA – UŻYTKOWNICY - 61
2. MENU CMS – ADMINISTRACJA – GRUPY /
3. MENU CMS – ADMINISTRACJA – SZKOŁY - 64
1. MENU CMS – STATYSTYKI - 66
1. MENU CMS – INNE –

1. LOGOWANIE

The image shows a screenshot of the Archipelag Matematyki website. On the left, there is a vertical navigation menu with the following items: **GRA** (highlighted in blue), Galeria zdjęć, O Projekcie, Materiały, Wiadomości, Media o nas, and Kontakt. At the top left, there is a logo consisting of a square with an inscribed quadrilateral, with the text "ARCHIPELAG MATEMATYKI" below it. The main content area features a video player with a play button and a thumbnail showing three people. Below the video, there is a green banner with the text "Najlepsi Odkrycy Archipelagu Matematyki wyłonieni!" and the date "25-września-2013 (środa)".

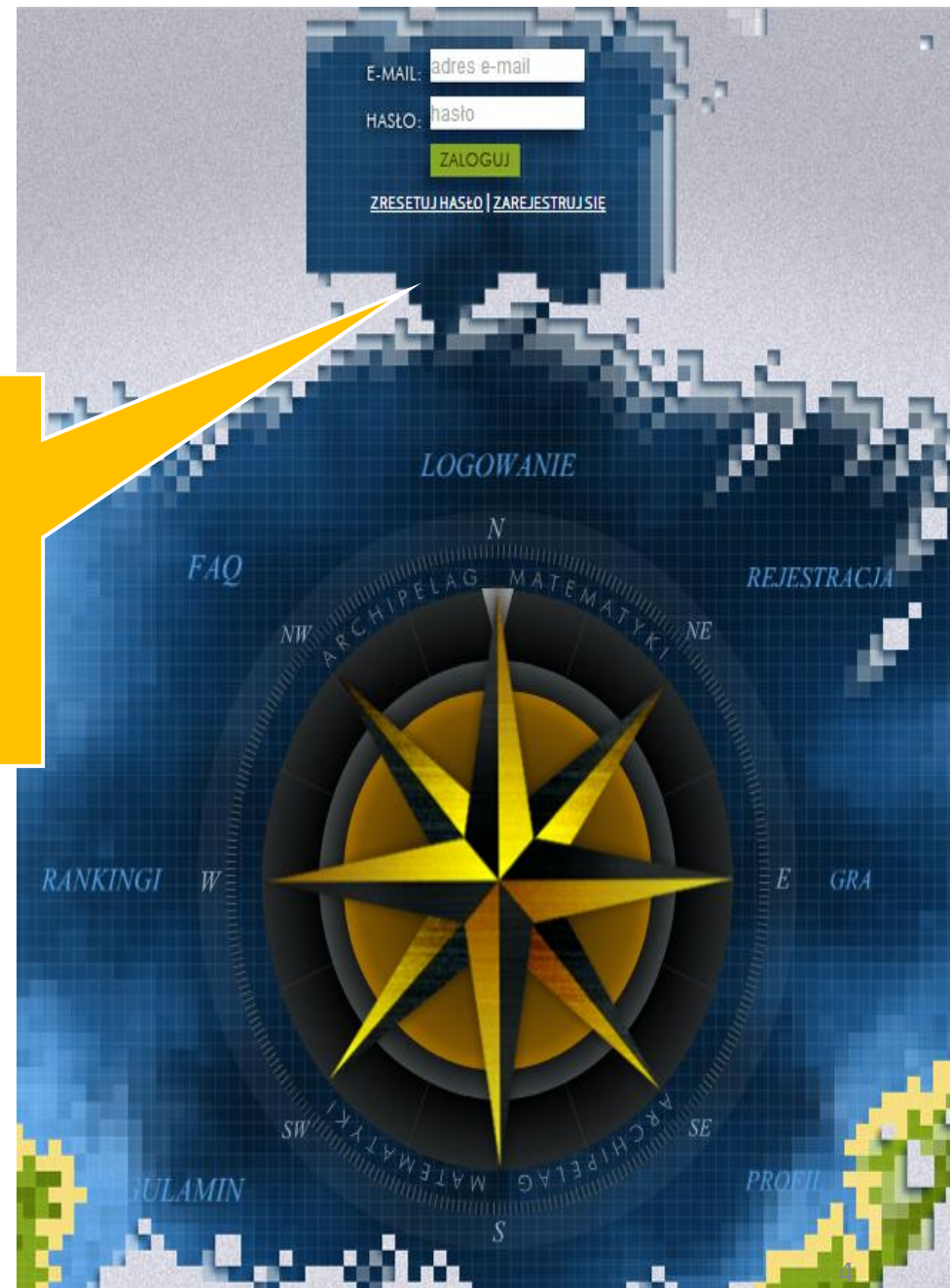
www.archipelagmatematyki.pl

Aby zalogować się do Gry (panelu CMS), wejdź na stronę www.archipelagmatematyki.pl, a następnie wybierz z menu **GRA**.

1. LOGOWANIE

Na różny wiatrów wybierz
LOGOWANIE,
wpisz swój adres e-mail
i ustalone hasło.
Po zalogowaniu zostaniesz
przekierowany do widoku
CMS.

CMS (Content Management System),
czyli system zarządzania treścią to
miejsce, w którym możesz tworzyć i
edytować Grę "od podszewki".
W poniższej instrukcji znajdziesz opisy
i wyjaśnienia poszczególnych
funkcji/narzędzi.



KILKA WSKAZÓWEK DO INSTRUKCJI CMS

“Schemat” zarządzania treścią jest spójny, oznacza to, że funkcje w różnych miejscach są takie same, tzn.:

W CMS znajduje się wiele wskazówek i opisów danych akcji.

Z poniższej instrukcji zalecamy korzystać jednocześnie z klikaniem w CMS 😊

...nowe elementy można dodać poprzez ikonę w prawym górnym rogu...

The screenshot shows the 'użytkownicy' (users) management interface. At the top right, there is a '+ nowy użytkownik' button. Below it are search filters for 'adres e-mail', 'imię lub nazwisko', 'nick na forum', and 'status konta'. A 'rola w systemie' dropdown menu is also present. The main part of the page is a table of users with columns: 'ADRES E-MAIL', 'IMIĘ I NAZWISKO / NAZWA', 'DATA UTWORZENIA', 'OSTATNIE LOGOWANIE', 'STATUS KONTA', and 'ROLE W SYSTEMIE'. A magnifying glass icon is next to the 'ADRES E-MAIL' header. At the bottom, there is a pagination bar with links for 'pierwsza', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '10', '11', 'następna', and 'ostatnia'.

...ikonka “lupki” na górze listy zawsze otwiera/chowa filtrowanie danych...

...na dole strony zawsze znajduje się stronicowanie...

1. STRONA GŁÓWNA CMS

Zegar odliczający czas aktywności. Nastąpi automatyczne wylogowanie po wskazanym czasie.

victoria@webstruments.pl (Victoria Coren) WYLOGUJ SIĘ

W każdym momencie możesz wrócić do tego widoku, klikając "powrót CMS".

Nową notatkę możesz dodać z tego poziomu, klikając "nowa notatka" (pojawi się ona pod zakładką "notatki" i będzie widoczna dla innych użytkowników CMS).

Kliknij na daną zakładkę, aby zobaczyć więcej informacji.

Archipelag Matematyki 111 minut 14 sekund victoria@webstruments.pl (Victoria Coren) WYLOGUJ SIĘ

POWRÓT DO PORTALU

POWRÓT DO CMS STRONA GŁÓWNA CMS

WYLOGUJ SIĘ

nowa notatka

strona główna

cms > strona główna

komunikaty systemowe

OBSZAR	OPIS	
jednostki treści > błędy	ilość zgłoszonych błędów do jednostek treści: 31	więcej
jednostki treści > kursy	ilość kursów do zatwierdzenia: 18	więcej
jednostki treści > drzewa decyzyjne	ilość drzew decyzyjnych do zatwierdzenia: 14	więcej
jednostki treści > testy	ilość testów do zatwierdzenia: 11	więcej
jednostki treści > materiały multimedialne	ilość materiałów multimedialnych do zatwierdzenia: 4	więcej
szkoły > zaproszenia do gry	3449 szkół oczekuje na zaproszenie do gry	więcej
szkoły > adresy e-mail do uzupełniania	1395 szkół wymaga określenia docelowego adresu e-mail	więcej

notatki

redaktorzy systemu

ostatnie logowania do cms

statystyki logowań użytkowników

11

18

4

14

ELEMENTY ARCHIPELAGU

KATEGORIE TEMATYCZNE WSZYSTKIE: 29

TAGI WSZYSTKIE: 96

MASZYNA LOSUJĄCA (KONKURSY)

PULA PYTAŃ KONKURSOWYCH

2. STRONA GŁÓWNA CMS – KOMUNIKATY SYSTEMOWE

Komunikaty systemowe informują o statusach w danych obszarach Gry. W tym miejscu pokazane są najważniejsze informacje. Każdą informację odnajdziesz także w adekwatnym miejscu w menu CMS (o czym później).

POWRÓT DO PORTALU

POWRÓT DO CMS
STRONA GŁÓWNA CMS

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG
STRUKTURA ARCHIPELAGU
WSPY: 7

KONTENERY TREŚCI
WSZYSTKIE: 95

JEDNOSTKI TREŚCI

TESTY
DO ZATWIERDZENIA: 11

KURSY
DO ZATWIERDZENIA: 18

MATERIAŁY MULTIMEDIALNE
DO ZATWIERDZENIA: 4

DRZEWY DECYZYJNE
DO ZATWIERDZENIA: 14

strona główna

cms > strona główna

komunikaty systemowe

OBSZAR	OPIS	
jednostki treści > błędy	ilość zgłoszonych błędów do jednostek treści: 31	więcej
jednostki treści > kursy	ilość kursów do zatwierdzenia: 18	więcej
jednostki treści > drzewa decyzyjne	ilość drzew decyzyjnych do zatwierdzenia: 14	więcej
jednostki treści > testy	ilość testów do zatwierdzenia: 11	więcej
jednostki treści > materiały multimedialne	ilość materiałów multimedialnych do zatwierdzenia: 4	więcej
szkoły > zaproszenia do gry	3449 szkół oczekuje na zaproszenie do gry	więcej
szkoły > adresy e-mail do uzupełniania	1395 szkół wymaga określenia docelowego adresu e-mail	więcej

3. STRONA GŁÓWNA CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - BŁĘDY

strona główna

cms > strona główna

komunikaty systemowe

OBSZAR	OPIS
jednostki treści > błędy	ilość zgłoszonych błędów do jednostek treści: 31 więcej

błędy zgłoszone do jednostek treści

cms > błędy zgłoszone do jednostek treści

JEDNOSTKA TREŚCI	ZGŁOSZONY BŁĄD	AUTOR / DATA DODANIA	
Podaj sumę ciągu	gra nadal nie działa - nie odlicza czasu. przeglądarka SRWare Iron. na najnowszym Chrome to samo.	Klaudia Misztal 27-06-2013, 22:10	odpowiedz oznacz jako zwykły komentarz usuń

Kliknij, aby zobaczyć podgląd jednostki treści, której dotyczy błąd.

Opis błędu.

Autor błędu i data dodania.

Działania, które możesz podjąć w związku ze zgłoszeniem.

4. STRONA GŁÓWNA CMS – SZKOŁY

strona główna

cms > strona główna

komunikaty systemowe

OBSZAR	OPIS	
szkoły > zaproszenia do gry	3449 szkół oczekuje na zaproszenie do gry	wiecej
szkoły > adresy e-mail do uzupełniania	1395 szkół wymaga określenia docelowego adresu e-mail	wiecej

Aby wysłać zaproszenie do oczekujących szkół – kliknij “wyślij zaproszenia”.

szkoły
cms > szkoły

3449 szkół oczekuje na zaproszenie do gry




WYŚLIJ ZAPROSZENIA 

zaproszenia zostaną wysłane w godzinach nocnych przez automat

Wyszukiwarka szkół;
wpisz odpowiednie dane i kliknij filtruj.

Aby dodać nową szkołę, kliknij w prawym górnym rogu “nowa szkoła” (następny slajd).

adres e-mail: nazwa: adres:
status konta: filtr adresu e-mail: [@ filtruj](#)

ADRES E-MAIL 	NAZWA SZKOŁY TEL. KONTAKTOWY	DATA UTWORZENIA	OSTATNIE LOGOWANIE	STATUS KONTA
1.lo.broniewskiego.blonie@neostrada.pl edytuj	I LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE (Błonie)	14-11-2012		 aktywne
111@post.pl edytuj	II Liceum Ogólnokształcące Specjalne z Oddziałami Zorganizowanymi w Zakładzie Opieki Zdrowotnej (Poznań)	14-11-2012		 aktywne

Edycja danych
szkoły.

szkoły
cms > szkoły

edytor

PODSTAWOWE DANE

<input type="text"/>	adres e-mail
<input type="text"/>	nazwa szkoły
<input type="text"/>	adres szkoły
<input type="text"/>	nr telefonu kontaktowego

KONTO

status

HASŁO

tymczasowe hasło zostanie wysłane na podany adres e-mail szkoły

INNE

adres www strony szkoły

Podstawowe dane szkoły.

Status konta szkoły: aktywne vs. zablokowane.

Adres www strony szkoły.

Aby dodać szkołę, pamiętaj, aby kliknąć "dodaj".

1. MENU CMS

Aby rozwinąć zawartość "folderu" kliknij znak "+"



W dalszej części instrukcji zostaną kolejno opisane elementy menu CMS. 11

2. MENU CMS – BUDOWNICZY -

ARCHIPELAG

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG
STRUKTURA ARCHIPELAGU
WYSPIY: 7

WYSPIY
ARCHIPELAGU

KONTENERY
TREŚCI
WSZYSTKIE: 98

PIKTOGRAMY
GRAFICZNA REPREZENTACJA OBIEKTÓW,
WSZYSTKIE: 21

POZIOMY - KOMUNIKATY DLA
GRACZA

POWRÓT DO GŁÓWNEGO CM

ARCHIPELAG WYSP: X:973 Y:7

(0,0)
x
y

nowy rozmiar poziomu

nowa wyspa archipelagu

Aby dodać nową wyspę, kliknij prawym klawiszem myszy w wybranym przez siebie miejscu i wybierz "nowa wyspa archipelagu".

Aby edytować

istniejącą wyspę, kliknij prawym klawiszem myszy w nazwę wyspy i wybierz "edytuj" (lub usuń jeśli chcesz

usunąć)

nowa wyspa archipelagu

nazwa: Atol Start

współrzędna X: 1400

współrzędna Y: 1000

reprezentacja graficzna wyspy na archipelagu (plik *.png, pole może pozostać puste): Choose File No file chosen

kategorie tematyczne:

- Algebra
- Grupy i ciała
- Przestrzenie metryczne
- Równania i nierówności
- Wielomiany
- Analiza
- Całki
- Ciągi
- Szeregi
- Badania okołomatematyczne
- Historia matematyki
- Geometria
- Optyka geometryczna
- Stereometria
- Topologia
- Indukcja matematyczna
- Logika
- Klasyczny Rachunek Zdań

Pojawi się warstwa, na której możesz określić dane wyspy.

kretna

sowana

unek prawdopodobieństwa

e

i

Liczby kardynalne

zapisz

2. MENU CMS – BUDOWNICZY - ARCHIPELAG

The screenshot shows a 3D top-down view of an island with various terrain features like hills and a lake. In the top-left corner, there is a dark grey box containing the text: "POWRÓT DO GŁÓWNEGO CMS" and "ARCHIPELAG WYSP: X:392 Y:1207". Below this, a small coordinate system shows (0,0) with x and y axes. In the bottom-left corner, there is a red button labeled "WYSPA ANALIZY". At the bottom center, there is a white crosshair symbol. Several yellow callout boxes with white text and arrows pointing to specific elements are overlaid on the image.

POWRÓT DO GŁÓWNEGO CMS
ARCHIPELAG WYSP: X:392 Y:1207

(0,0) x
y

Współrzędne określają Twoją aktualną pozycję.

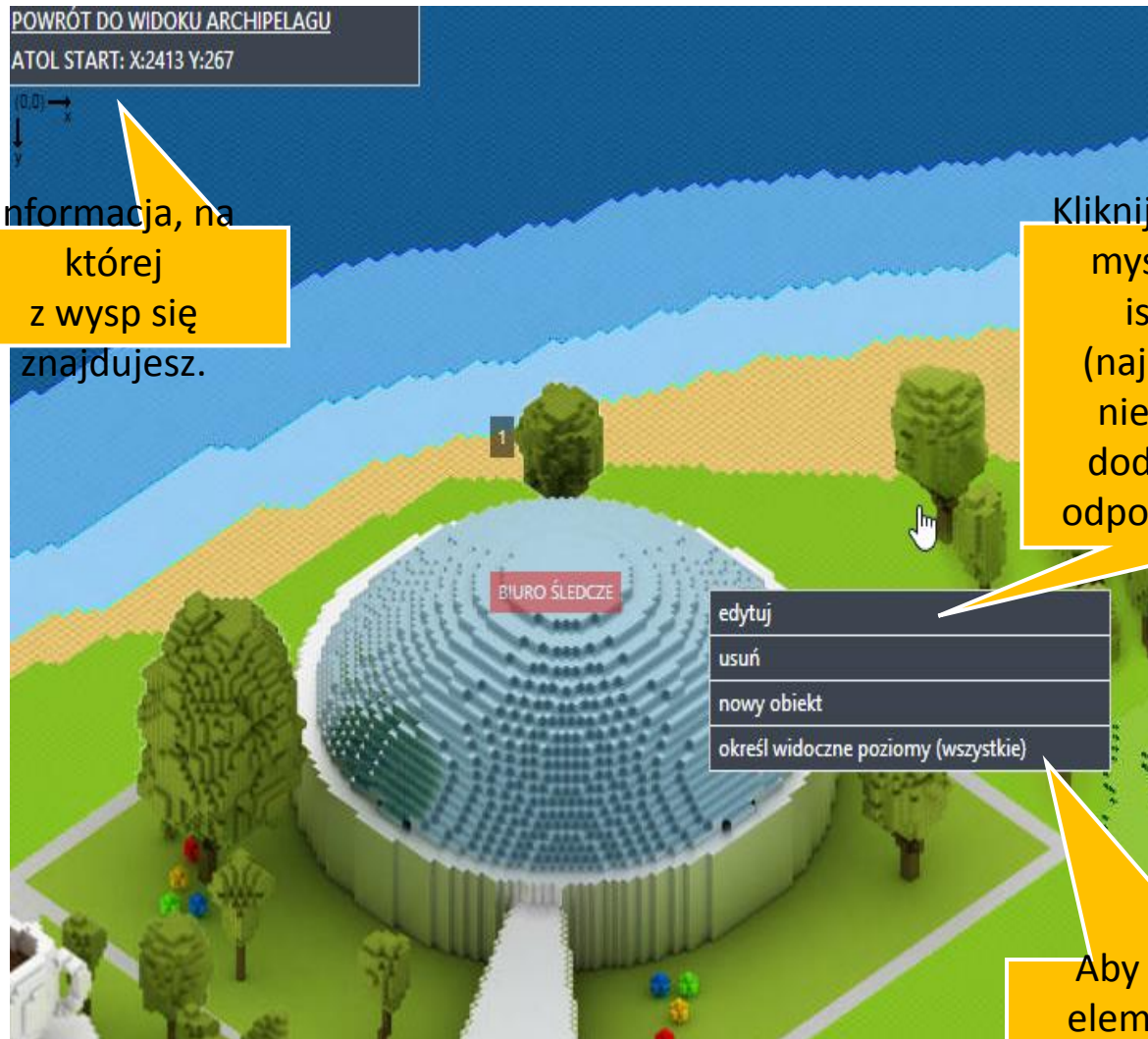
W każdym momencie możesz wrócić do widoku CMS – wystarczy kliknąć link.

Jeśli będziesz w widoku wyspy najpierw przejdziesz do widoku Archipelagu.

Aby poruszać się po Archipelagu możesz skorzystać z suwaków na dole i po prawej stronie ekranu lub możesz użyć kółka na myszce.

WYSPA ANALIZY

2. MENU CMS – BUDOWNICZY - ARCHIPELAG



Informacja, na której z wysp się znajdujesz.

Kliknij prawym klawiszem myszy, aby edytować istniejący obiekt. (najpierw “najeź” na niego kursorem) lub dodać nowy (wybierz odpowiednie miejsce na wyspie).

Aby widzieć wszystkie elementy wyspy określ widoczne poziomy na “wszystkie”.

2. MENU CMS – BUDOWNICZY - ARCHIPELAG

- element krajobrazu
- element krajobrazu
- generyczny kontener treści
- konkurs
- fundacja szerzenia nauki
- klub żeński
- biuro podróży
- punkt informacyjny
- pałac gubernatora
- sala wykładowa (akademik)
- kino
- pawilon osobliwości
- tereny przemysłowe
- salon gier
- biuro śledcze
- kawiarnia
- medioteka
- hydepark
- kasyno

Możliwe typy treści.

nowy kontener treści

nazwa:

status: aktywny

typ treści: element krajobrazu

współrzędna X: 2323

współrzędna Y: 387

poziom: 1

aktualny piktogram:

nowy piktogram

PIKTOGRAMY

brak budynku	Fundacja wre	Info nocne	kino nocne	kino-atol	MAT	most
most sw-ne	Neon Kasyno	okna A	pawilon	Podświetlenie napisuPrzezroczystość	wysoko	
wyspa algebry	wyspa analizy	wyspa Geo	wyspa liczb	wyspa LITMa	wyspa MD	wyspa x - atol start

dodaj

Podczas dodawania nowego kontenera treści na wyspie określasz nazwę, status, typ treści zawartej w kontenerze, współrzędne i graficzną reprezentację (piktogram).

Pamiętaj, aby kliknąć "dodaj". Aby zrezygnować z dodawania nowego kontenera – po prostu zamknij okienko.

3. MENU CMS – BUDOWNICZY – WYSPY ARCHIPELAGU

- BUDOWNICZY
 - ARCHIPELAG
 - STRUKTURA ARCHIPELAGU
 - WYSPY: 7
 - WYSPY ARCHIPELAGU
 - KONTENERY TREŚCI
 - WSZYSTKIE: 98
 - PIKTOGRAMY
 - GRAFICZNA REPREZENTACJA OBIEKTÓW, WSZYSTKIE: 21
 - POZIOMY - KOMUNIKATY DLA GRACZA

Wyspę możesz także dodać z poziomu CMS (nie tylko z poziomu widoku Archipelagu).

wyspy archipelagu

cms > wyspy archipelagu

 nowa wyspa

NAZWA	ROZMIAR WEWNĘTRZNY (PX)	
 Wyspa Matematyki Dyskretnej	szerokość: 4580 px wysokość: 3211 px	edytuj usuń
 Wyspa Logiki i Teorii Mnogości	szerokość: 6000 px wysokość: 4500 px	edytuj usuń
 Atol Start	szerokość: 6000 px wysokość: 3450 px	edytuj usuń
 Wyspa Analizy	szerokość: 6000 px wysokość: 4346 px	edytuj usuń

Podgląd graficznej reprezentacji wyspy (lupka).

Edycja wyspy.

4. MENU CMS – BUDOWNICZY – KONTENERY TREŚCI

W zakładce “Kontenery treści” znajduje się lista **wszystkich** kontenerów, które znajdują się w Archipelagu.

Archipelag Matematyki 114 minut 4 sekundy

POWRÓT DO PORTALU
POWRÓT DO CMS
STRONA GŁÓWNA CMS

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG
STRUKTURA ARCHIPELAGU
WYSPIY: 7

KONTENERY TREŚCI
WSZYSTKIE: 98

JEDNOSTKI TREŚCI

TESTY
DO ZATWIERDZENIA: 8

KURSY
DO ZATWIERDZENIA: 24


MATERIAŁY MULTIMEDIALNE
DO ZATWIERDZENIA: 3










DRZEWA DECYZYJNE
DO ZATWIERDZENIA: 14

ELEMENTY ARCHIPELAGU

KATEGORIE TEMATYCZNE
WSZYSTKIE: 11

kontenery treści
cms > kontenery treści

NAZWA  NAZWA WYSPIY TYP STATUS

NAZWA 	NAZWA WYSPIY	TYP	STATUS
 edytuj usuń	Atol Start	generyczny kontener treści jednostki treści	 ukryty
 edytuj usuń	Atol Start	generyczny kontener treści jednostki treści	 aktywny
 edytuj usuń	Wyspa Algebry	generyczny kontener treści jednostki treści	 aktywny
 edytuj usuń		generyczny kontener treści jednostki treści	 aktywny

Aby otworzyć filtrowanie listy kliknij ikonę “lupki”. Filtrowanie możliwe jest poprzez: nazwę, wyspę lub typ.

“Lupka” przy nazwie kontenera to podgląd jego reprezentacji graficznej.

Edycja kontenera (następny slajd).

Link “jednostki treści” kieruje do ustalenia zawartości danego kontenera (slajd nr 18).

4. MENU CMS – BUDOWNICZY – KONTENERY TREŚCI

kontenery treści

cms > kontenery treści

edytor

NAZWA

AKADEMIA

KOMUNIKAT W DYMKU NA ZEWNĄTRZ

Po wejściu do Akademii, poczekaj aż kwadraty się przekręcą...

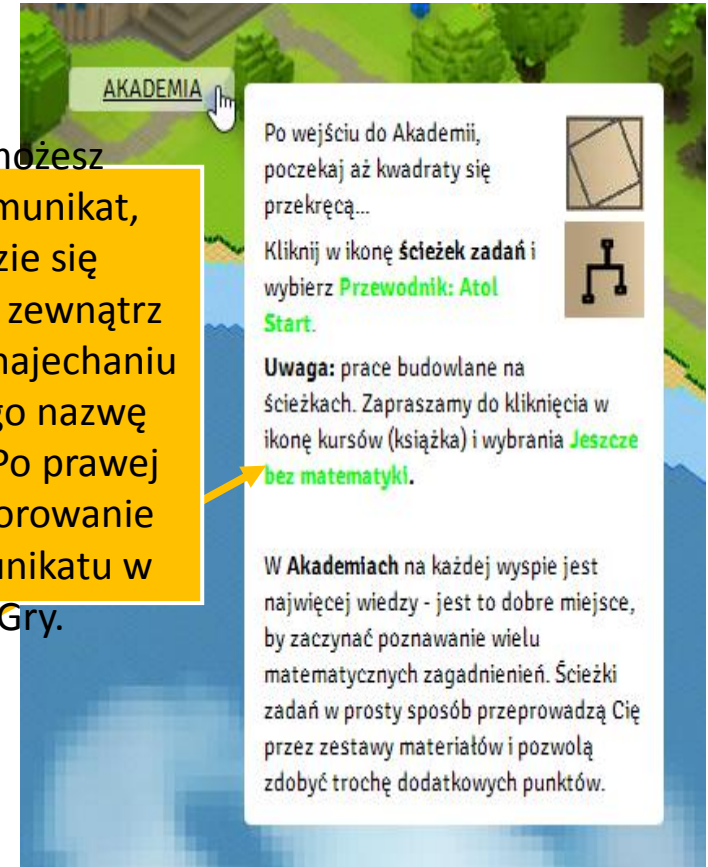
Kliknij w ikonę ścieżek zadań i wybierz **Przewodnik: Atol Start**.

Ścieżka:

KOMUNIKAT W ŚRODKU

Ścieżka:

1 W edycji możesz stworzyć komunikat, który będzie się wyświetlał na zewnątrz kontenera po najechaniu myszką w jego nazwę (widok Gry). Po prawej stronie odwzorowanie widoku komunikatu w widoku Gry.




Możesz także dodać komunikat w środku kontenera.

Edytor tekstowy posiada standardowe funkcje jak np. Word.

4. MENU CMS – BUDOWNICZY – KONTENERY TREŚCI

W dalszej części edycji możesz zmienić status kontenera (aktywny vs. ukryty), typ kontenera, współrzędne na wyspie czy piktogram. Czyli wszystkie informacje, które określasz podczas tworzenia kontenera.

STATUS	<input type="text" value="aktywny"/>	2
TYP	<input type="text" value="generyczny kontener treści"/>	.
WSPÓŁRZĘDNE NA WYSPIE	<input type="text" value="3650"/> x <input type="text" value="534"/> y	
PIKTOGRAM AKTUALNY	PIKTOGRAMY	
		
	brak budynku Fundacja wre Info nocne	
	most most sw-ne Neon Kasyno	
	Przezroczystość wysoko wyspa algebry	
	wyspa LiTMa wyspa MD wyspa x - atol start	
<input type="button" value="ZAPISZ"/>		<input type="button" value="POWRÓT"/>

4. MENU CMS – BUDOWNICZY – KONTENERY TREŚCI

AKADEMIA Atol Start generyczny kontener treści aktywny

[edytuj](#) | [usuń](#) [jednostki treści](#)

WYSTARCZY TYLKO ZAZNACZYĆ CHECKBOX (OKIENKO), ABY DODAC JEDNOSTKĘ TREŚCI.

akademia - jednostki treści

[cms](#) > [kontenery treści](#) > [AKADEMIA](#) > [jednostki treści](#)

PODSTAWOWE INFORMACJE
O KONTENERZE TREŚCI

nazwa: AKADEMIA
wyspa: Atol Start

Informacje dot.
aktualnie wybranego
kontenera treści.

LISTA JEDNOSTEK TREŚCI

tytuł: typ: wszystkie status:
kategoria tematyczna: zakres: wszystkie tagi:
 @ filtruj

TYTUŁ	TYP TREŚCI	AUTOR	DODANA
Herbatka u Gubernatora ✓	kurs	Barbara Lech	<input type="checkbox"/>
Ile jest liczb pierwszych? ✓	kurs	Barbara Lech	<input type="checkbox"/>
Ile jest liczb wymiernych? ✓	materiał wideo	Adam Wasążnik	<input checked="" type="checkbox"/>
Ile ważą liczby wymierne? ✓	gra, materiał multimedialny	Victoria Coren	<input type="checkbox"/>
Indukcja - test konkursowy ✓	test	Adam Wasążnik	<input type="checkbox"/>
Indukcja matematyczna ?		Ścibor Stachyra	<input type="checkbox"/>

Aby wyszukać konkretną jednostkę treści, określ jej dane i kliknij "filtruj".

W tym miejscu możesz przypisać dowolną jednostkę treści (ze wszystkich dostępnych) do wybranego kontenera treści. Aby to zrobić zaznacz przy odpowiedniej jednostce checkbox (okienko).

5. MENU CMS – BUDOWNICZY – PIKTOGRAMY

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG

STRUKTURA ARCHIPELAGU

WYSPY: 7

WYSPY

ARCHIPELAGU

KONTENERY

TREŚCI

WSZYSTKIE: 98

PIKTOGRAMY

GRAFICZNA REPREZENTACJA OBIEKTÓW,
WSZYSTKIE: 21

POZIOMY - KOMUNIKATY DLA
GRACZA

Piktoqramy, czyli
graficzne
reprezentacje
obiektów.

Aby edytować
istniejący piktoqram.

Kliknij ikonkę “lupki”, aby
otworzyć wyszukiwarkę
(filtrowanie przez nazwę i
kategorię).

Aby utworzyć nowy
piktoqram (następny
slajd).

The screenshot shows the 'piktoqramy' interface in a CMS. At the top left, there's a breadcrumb 'cms > piktoqramy'. Below it, a search bar labeled 'PIKTOGRAMY' with a magnifying glass icon. On the right, there's a '+ nowy piktoqram' button. The main area displays a grid of 16 3D models. Each model has a magnifying glass icon in the top right corner and a row of links below it: 'edytuj | usuń'. The models are labeled as follows:

brak budynku	Fundacja wre	Info nocne	kino nocne	kino-atol	MAT	most	most sw-ne
Neon Kasyno	okna A	pawilon	Podświetlenie napisuPrzezroczystość	wysoko	wyspa algebry	wyspa analizy	

5. MENU CMS – BUDOWNICZY – PIKTOGRAMY

Tworzenie i edycja
piktogramu.

piktogramy
cms > piktogramy

edytor

NAZWA

GRAFIKA No file chosen
JPG, PNG, GIF

KATEGORIE

- animacja
- budynek
- flaga
- mapa wyspy
- nocne
- w budowie

NOWE KATEGORIE

ODDZIEL PRZECINKAMI

6. MENU CMS – BUDOWNICZY – POZIOMY – KOMUNIKATY DLA GRACZA

- BUDOWNICZY
 - ARCHIPELAG
 - STRUKTURA ARCHIPELAGU
 - WSPY: 7
 - WSPY ARCHIPELAGU
 - KONTENERY TRESCI
 - WSZYSTKIE: 98
 - PIKTOGRAMY
 - GRAFICZNA REPREZENTACJA OBIEKTÓW,
 - WSZYSTKIE: 21
 - POZIOMY - KOMUNIKATY DLA GRACZA**

poziomy - komunikaty dla gracza

cms > poziomy - komunikaty dla gracza

POZIOM

Archipelag Wysp

[edytuj](#)

Wyspa Matematyki Dyskretnej

[edytuj](#)

Wyspa Logiki i Teorii Mnogości

[edytuj](#)

Atol Start

[edytuj](#)

Komunikaty dla Gracza pojawiają się po wejściu na daną wyspę.

edytor

POZIOM

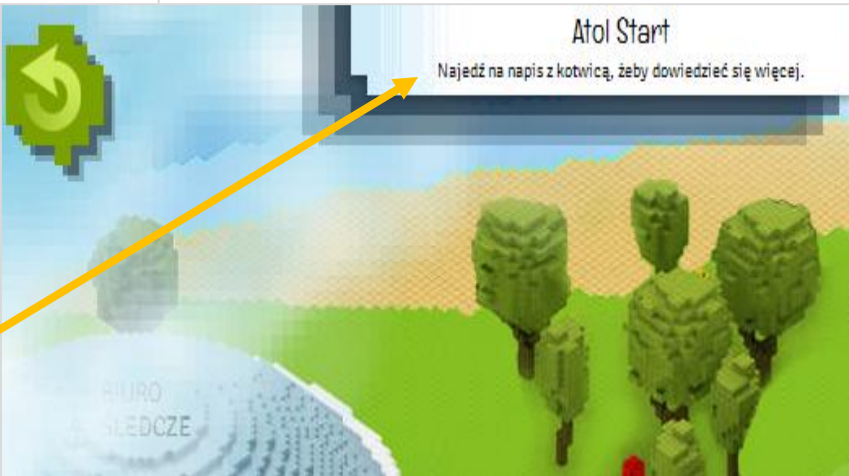
KOMUNIKAT DLA GRACZA

ATOL START

Atol Start

Najedź na napis z kotwicą, żeby dowiedzieć się więcej.

Najedź na napis z kotwicą, żeby dowiedzieć się więcej.



1. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - TESTY

JEDNOSTKI TREŚCI

TESTY

DO ZATWIERDZENIA: 8

KURSY

DO ZATWIERDZENIA:

25

MATERIAŁY MULTIMEDIALNE

DO ZATWIERDZENIA:

3

DRZEWA DECYZYJNE

DO ZATWIERDZENIA:

14

BŁĘDY ZGŁOSZONE DO JEDNOSTEK TREŚCI

ZGŁOSZONE:

31

KOMENTRZE DO JEDNOSTEK TREŚCI

WSZYSTKIE: 716

Dodawanie nowego
testu (na dalszych
slajdach).

Opcje filtrowania.
Jeśli nie widzisz tego
okienka kliknij
“lupkę”.

Informacja o statusie
testu. (Najedź
kursorem, pojawi się
opis).

Na kolejnych slajdach
zostaną opisane możliwe
działania związane z
istniejącym testem.

Klikając ikonkę
“koperty” przejdiesz
do tworzenia
wiadomości do
danego autora.

testy
cms > testy





tytuł: status: 2 selected kategoria tematyczna:

tagi: określ tagi

TEST	INFORMACJE O TEŚCIE	INFORMACJE O JEDNOSTCE TREŚCI	OCENA I KOMENTARZE
Archipelag - pytania edytuj szczegóły duplikacja podgląd podsumowanie usuń publikuj	pytania: 7 ilość punktów do zdobycia: 0 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0	dodany przez: Adam Wasaźnik dodano: 18-09-2013, 13:29 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj powiązane jednostki treści: 0 ilość instancji na mapie: 0 edytuj	średnia ocena: ★ ★ ★ ★ ★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0
Ciąg arytmetyczny i geometryczny edytuj szczegóły duplikacja podgląd podsumowanie usuń publikuj	pytania: 8 ilość punktów do zdobycia: 0 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0	dodany przez: Jolanta Pietrzyk dodano: 09-07-2013, 18:33 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj powiązane jednostki treści: 0 ilość instancji na mapie: 0 edytuj	średnia ocena: ★ ★ ★ ★ ★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0



1. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - TESTY

TEST 	INFORMACJE O TEŚCIE	INFORMACJE O JEDNOSTCE TREŚCI	OCENA I KOMENTARZE
Archipelag - pytania  edytuj szczegóły duplikacja podgląd podsumowanie usuń publikuj	pytania: 7 ilość punktów do zdobycia: 0 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0	dodany przez: Adam Wasaźnik  dodano: 18-09-2013, 13:29 ostatnia zmiana: Adam Wasaźnik  , 02-10-2013 13:44 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj powiązane jednostki treści: 0 ilość instancji na mapie: 0 edytuj realizowane pomysły z tablicy ogłoszeniowej: 0 edytuj ustaw kurs jako ekskluzywną wycieczkę edycja	średnia ocena: ★ ★ ★ ★ ★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0

EDYCJA – możliwość edycji testu.

DUPLIKACJA – zduplikowanie istniejącego testu.

PODGLĄD – zestawienie zawartości testu.

PODSUMOWANIE – zestawienie informacji o teście.

USUŃ – usunięcie testu.

PUBLIKUJ – opublikowanie testu.

Po kliknięciu “szczegóły” dostępne są dodatkowe opcje.

Oceny, komentarze i błędy dodane przez Graczy.

W tym miejscu możesz przypiąć test do wybranych jednostek treści i wysp. Podobne opcje są także w pozostałych jednostkach treści.

1. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - TESTY

Archipelag - pytania ?
edytuj | szczegóły | duplikacja |
podgląd | podsumowanie | usuń |
publikuj



Podstawowe informacje o teście (nazwa, opis, wstęp do testu). Pola "opis" i "instrukcja, opis, wstęp" są nieobowiązkowe.

"Wyjaśnienia odpowiedzi"
– bezpośredni link do edycji odpowiedzi na pytania testowe.
(Zestawienie wszystkich pytań i odpowiedzi).



Bezpośrednie przekierowanie do tworzenia nowego pytania.

archipelag - pytania
cms > testy > Archipelag - pytania

archipelag - pytania

NAZWA
podgląd

OPIS

B I U ABC [list icons] [font size] [font type] [color] [background color]

[insert] [link] [unlink] [table] [table border] [table border style] [table border width] [table border height] [table border collapse] [table border separate] [table border merge] [table border split] [table border remove] [table border add] [table border delete] [table border insert] [table border update] [table border refresh] [table border reset] [table border default] [table border help]

Ścieżka:

INSTRUKCJA, OPIS, WSTĘP

B I U ABC [list icons] [font size] [font type] [color] [background color]

[insert] [link] [unlink] [table] [table border] [table border style] [table border width] [table border height] [table border collapse] [table border separate] [table border merge] [table border split] [table border remove] [table border add] [table border delete] [table border insert] [table border update] [table border refresh] [table border reset] [table border default] [table border help]

1

1. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - TESTY

ILOŚĆ PYTAŃ 7

KATEGORIE TEMATYCZNE

- Algebra
- Grupy i ciała
- Przestrzenie metryczne
- Równania i nierówności
- Wielomiany
- Analiza
- Całki
- Ciągi
- Szeregi
- Badania okółomatematyczne
- Historia matematyki

Kategorie tematyczne dotyczące danego testu.

Możliwe statusy to:
zgłoszony,
zrecenzowany,
opublikowany,
wersja robocza,
zaktualizowany.

STATUS

tagi

TAGI

wszystkie a b c d f g h k l m n p r s t w z ł ś

<input checked="" type="checkbox"/> test	<input type="checkbox"/> animacja	<input type="checkbox"/> animowany dowód	<input type="checkbox"/> aplikacja	<input type="checkbox"/> audio	<input type="checkbox"/> barbara roszkowska
<input type="checkbox"/> biografia	<input type="checkbox"/> czat	<input type="checkbox"/> definition: high	<input type="checkbox"/> definition: low	<input type="checkbox"/> DO OPRACOWANIA	<input type="checkbox"/> drzewo
					<input type="checkbox"/> fabuła:

NOWE TAGI

ODDZIEL PRZECINKAMI

ZAPISZ ZMIANY POWRÓT DO LISTY TESTÓW

Aby rozwinąć listę tagów kliknij ikonę strzałki.

Aby przefiltrować listę tagów, kliknij odpowiednią literę.

Jeśli chcesz dodać tag z istniejącej listy zaznacz checkbox (okienko). Możesz także dodać nowy tag. Upewnij się jednak, że na pewno nie został wcześniej dodany.

Pamiętaj, aby zapisać zmiany.

1. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI

- TESTY

lista pytań

PYTANIA

TEST WIELOKROTNIE (JEDNOKROTNEGO WYBORU)	EDYTUJ USUŃ
RODZAJE MATERIAŁÓW (POŁĄCZ ELEMENTY W PARY)	EDYTUJ USUŃ
KONKURS MATEMATYCZNY (JEDNOKROTNEGO WYBORU)	EDYTUJ USUŃ
SIÓDMA WYSPA (KRZYŻÓWKĄ)	EDYTUJ USUŃ
TEST WIELOKROTNEGO WYBORU (WIELOKROTNEGO WYBORU)	EDYTUJ USUŃ
ILE WYSP (SUWAK - WYBRANIE WARTOŚCI Z PRZEDZIAŁU)	EDYTUJ USUŃ
FSN (JEDNOKROTNEGO WYBORU)	EDYTUJ USUŃ

ZAPISZ NOWĄ KOLEJNOŚĆ

3

Pytania wyświetlają się w takiej kolejności jak dla widoku Gracza.

Aby zmienić kolejność, najedź kursorem na pytanie, które chcesz przesunąć, przytrzymaj i przesuń w odpowiednie miejsce.

Pamiętaj jednak, aby kliknąć “zapisz nową kolejność”.

Kliknij “edytuj”, aby edytować istniejące pytanie. (Dodawanie nowego pytania wygląda identycznie – link (ikona) w prawym górnym rogu tego ekranu).

1. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - TESTY

edytor pytania

cms > kursy > edycja pytania

edycja pytania

PYTANIE

test wielokrotnie

TREŚĆ

MOŻLIWE ODPOWIEDZI
DODAJ

Czy test na Archipelagu można rozwiązywać wielokrotnie?

Ścieżka:

TYP ODPOWIEDZI

jednokrotnego wyboru

TEST WIELOKROTNIE (JEDNOKROTNEGO WYBORU)

EDYTUJ | USUŃ

Zaznacz, która z odpowiedzi jest poprawna. Poprawna odpowiedź zostanie podświetlona na zielono.

W zależności od wybranego typu odpowiedzi pojawi się odpowiedni szablon do wpisania możliwych odpowiedzi.

ZAPISZ

ANULUJ (POWRÓT DO TESTU)

2. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - KURSY

Kliknij, aby dodać nowy kurs.



kursy

cms > kursy

tytuł: <input type="text"/>	status: 2 selected	kategoria tematyczna: <input type="text"/>	tags: <input type="text"/>	@ filtruj
KURS	INFORMACJE O KURSIE	INFORMACJE O JEDNOSTCE TREŚCI	OCENA I KOMENTARZE	
1. Wstęp do systemów pozycyjnych ? edytuj szczegóły duplikacja podgląd podsumowanie usuń publikuj	lekcje: 5 testy sprawdzające: 0 ilość punktów do zdobycia: 0 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0	dodany przez: Marcin Szczepański dodano: 23-07-2013, 09:46 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj wymagane jednostki treści: 0 instancji na mapie: 0 edytuj	średnia ocena: ★ ★ ★ ★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0	
2. Działania na liczbach zapisanych w systemie binarnym ? edytuj szczegóły duplikacja podgląd podsumowanie usuń publikuj	lekcje: 5 testy sprawdzające: 0 ilość punktów do zdobycia: 0 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0	dodany przez: Marcin Szczepański dodano: 21-08-2013, 11:43 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj wymagane jednostki treści: 0 instancji na mapie: 0 edytuj	średnia ocena: ★ ★ ★ ★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0	
3. Liczby ujemne, czyli kod uzupełnień do dwóch ? edytuj szczegóły duplikacja podgląd podsumowanie usuń publikuj	lekcje: 12 testy sprawdzające: 0 ilość punktów do zdobycia: 0 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0	dodany przez: Marcin Szczepański dodano: 21-08-2013, 21:12 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj wymagane jednostki treści: 0 instancji na mapie: 0 edytuj	średnia ocena: ★ ★ ★ ★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0	

Zarządzanie kursami wygląda podobnie do zarządzania testami.

POWRÓT DO PORTALU

POWRÓT DO CMS
STRONA GŁÓWNA CMS

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG
STRUKTURA ARCHIPELAGU
WYSPI: 7

KONTENERY TREŚCI
WSZYSTKIE: 98

JEDNOSTKI TREŚCI

TESTY
DO ZATWIERDZENIA: 8

KURSY
DO ZATWIERDZENIA: 25

MATERIAŁY MULTIMEDIALNE
DO ZATWIERDZENIA: 3

DRZEWY DECYZYJNE
DO ZATWIERDZENIA: 14

BŁĘDY ZGŁOSZONE DO JEDNOSTEK TREŚCI
ZGŁOSZONE: 31

KOMENTARZE DO JEDNOSTEK TREŚCI
WSZYSTKIE: 716

ELEMENTY ARCHIPELAGU

KATEGORIE TEMATYCZNE

2. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - KURSY

1. Wstęp do systemów pozycyjnych ?

[edytuj](#) | [szczegóły](#) | [duplikacja](#) |
[podgląd](#) | [podsumowanie](#) | [usuń](#) |
[publikuj](#)



nowy
kurs

Dodanie i edycja kursu
także wygląda podobnie
jak dodawanie testu.

1. wstęp do systemów pozycyjnych

cms > kursy > 1. Wstęp do systemów pozycyjnych



1. wstęp do systemów pozycyjnych

NAZWA

1. Wstęp do systemów pozycyjnych
[podgląd](#)

Na poziomie tworzenia
kursu, możesz od razu
dodać
do niego test (kolejny
slajd).

OPIS

Kurs zawiera informacje na temat różnych sposobów zapisu jednej liczby oraz charakterystykę systemu binarnego.

Ścieżka:

KATEGORIE

TEMATYCZNE

- Algebra
- Grupy i ciała
- Przestrzenie metryczne
- Równania i nierówności
- Wielomiany

2. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - KURSY



nowy
test

W pierwszym kroku
określ komunikaty, które
otrzyma Gracz w
przypadku
poprawnego/błędneho
wypełnienia testu.

edycja testu

TYTUŁ

KOMUNIKAT DLA PRZYPADKU
POPRAWNEGO WYPEŁNIENIA
TESTU

B I U ABC **A**

Brawo

Ścieżka:

KOMUNIKAT DLA PRZYPADKU
BŁĘDNEGO WYPEŁNIENIA TESTU

B I U ABC **A**

Spróbu jeszcze raz

Ścieżka:

ZAPISZ [POWRÓT DO KURSU](#)

1

2. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI - KURSY

edytor testu

cms > kursy > edycja testu

TEST ZOSTAŁ DODANY.
MOŻESZ TERAZ UZUPEŁNIĆ LISTĘ PYTAŃ.

edytor pytań

TREŚĆ

Rich text editor toolbar with options: Bold (B), Italic (I), Underline (U), ABC, Bulleted list, Numbered list, Indent, Outdent, Font size (Rozmiar czcionk), Font color (Rodzaj czcionk), Text color (A), Background color (ab), and HTML. Below the toolbar is a text input field with the label "Ścieżka:".

Po dodaniu testu pojawi się edytor pytań.

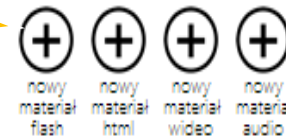
MOŻLIWE ODPOWIEDZI

Editor for possible answers. It features a header with "odpowieź" and "czy poprawna". Below is a rich text editor toolbar with options: Bold (B), Italic (I), Underline (U), ABC, Bulleted list, Numbered list, Indent, Outdent, Font size (Rozmiar czcionk), Font color (Rodzaj czcionk), Text color (A), Background color (ab), and HTML. Below the toolbar is a text input field with the label "Ścieżka:". To the right of the editor is a vertical column of radio buttons for selecting the correct answer. A yellow callout bubble points to the top radio button.

Zaznacz, która z odpowiedzi jest poprawna (w tej opcji dodawania kursu, dodajesz test jednokrotnego wyboru).

3. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – MATERIAŁY MULTIMEDIALNE

Bezpośrednie linki dodawania nowych materiałów multimedialnych. Kliknij, aby w dwóch prostych i znanych już krokach dodać materiał.



materiały multimedialne

cms > materiały multimedialne

tytuł: status: 5 selected typ: audio kategoria tematyczna:

tagi: określ tagi @ filtruj

MULTIMEDIA	INFORMACJE O MATERIALE MULTIMEDIALNYM	INFORMACJE O JEDNOSTCE TREŚCI	OCENA I KOMENTARZE
<p>Audycja: Na granicy o granicy ✓ pobierz szczegóły podgląd podsumowanie usuń</p>	<p>materiał multimedialny podgląd ilość punktów do zdobycia: 1 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0</p>	<p>dadany przez: Adam Wasaźnik dodano: 27-11-2012, 15:57 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 powiązane jednostki treści: 0 ilość instancji na mapie: 1 edytuj</p>	<p>średnia ocena: ★★★★★ (4,63) ilość głosów: 388 szczegóły ilość komentarzy: 11 szczegóły ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0</p>
<p>Audycja: Z bankowcem o liczbie e ✓ pobierz szczegóły podgląd podsumowanie usuń</p>	<p>materiał multimedialny podgląd ilość punktów do zdobycia: 1 edytuj minimalna ilość punktów do zaliczenia: 0</p>	<p>dadany przez: Adam Wasaźnik dodano: 05-02-2013, 17:00 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 powiązane jednostki treści: 0 ilość instancji na mapie: 0 edytuj</p>	<p>średnia ocena: ★★★★★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0</p>

Lista materiałów multimedialnych funkcjonuje podobnie jak lista testów i kursów.

4. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – DRZEWA DECYZYJNE

Bezpośredni link do stworzenia nowego drzewa decyzyjnego.



POWRÓT DO PORTALU

POWRÓT DO CMS
STRONA GŁÓWNA CMS

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG
STRUKTURA ARCHIPELAGU
WYSPIY: 7

KONTENERY TREŚCI
WSZYSTKIE: 98

JEDNOSTKI TREŚCI

TESTY
DO ZATWIERDZENIA: 8

KURSY
DO ZATWIERDZENIA: 25

MATERIAŁY MULTIMEDIALNE
DO ZATWIERDZENIA: 3

DRZEWA DECYZYJNE
DO ZATWIERDZENIA: 14

BŁĘDY ZGŁOSZONE DO JEDNOSTEK TREŚCI
ZGŁOSZONE: 31

drzewa decyzyjne

cms > drzewa decyzyjne

DRZEWO DECYZYJNE	INFORMACJE O DRZEWIE DECYZYJNYM	INFORMACJE O JEDNOSTCE TREŚCI	OCENA I KOMENTARZE
Indukcja matematyczna edytuj szczegóły podgląd podsumowanie usuń publikuj	węzły: 6 jednostki treści: 5 testy decyzyjne: 1	dadane przez: Ścibor Stachyra dodano: 25-07-2013, 22:20 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj powiązane jednostki treści: 0 ilość instancji na mapie: 0 edytuj	średnia ocena: ★★★★★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0
Liczby pierwsze edytuj szczegóły podgląd podsumowanie usuń publikuj	węzły: 17 jednostki treści: 14 testy decyzyjne: 3	dadane przez: Ścibor Stachyra dodano: 26-07-2013, 15:50 wymagane jednostki treści do zaliczenia: 0 edytuj powiązane jednostki treści: 0 edytuj	średnia ocena: ★★★★★ (0,00) ilość głosów: 0 ilość komentarzy: 0 ilość zgłoszonych błędów bez odpowiedzi: 0

Lista drzew decyzyjnych funkcjonuje podobnie jak lista testów, kursów i materiałów multimedialnych.

Liczba węzłów oznacza liczbę miejsc, w których Gracz musi podjąć słuszną decyzję, aby przejść dalej.

4. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – DRZEWA DECYZYJNE



nowe
drzewo
decyzyjne

nazwa drzewa decyzyjnego

cms > drzewa decyzyjne > Nazwa drzewa decyzyjnego



edytor
graficzny

nazwa drzewa decyzyjnego

NAZWA

Nazwa drzewa decyzyjnego

[podgląd](#)

OPIS

B *I* U ABC [list icons] Rozmiar czcionk Rodzaj czcionk [font icons]



Opis drzewa decyzyjnego

Ścieżka:

KATEGORIE
TEMATYCZNE

- Algebra
- Grupy i ciała
- Przestrzenie metryczne
- Równania i nierówności
- Teoria mnogości
- Liczby kardynalne

STATUS

wersja robocza

tagi

ZAPISZ ZMIANY

POWRÓT DO LISTY DRZEW DECYZYJNYCH

Po dodaniu nazwy, opisu,
tagów
i określeniu kategorii
tematycznych
i statusów – przejdź do edytora
graficznego (następny slajd).

4. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – DRZEWA DECYZYJNE

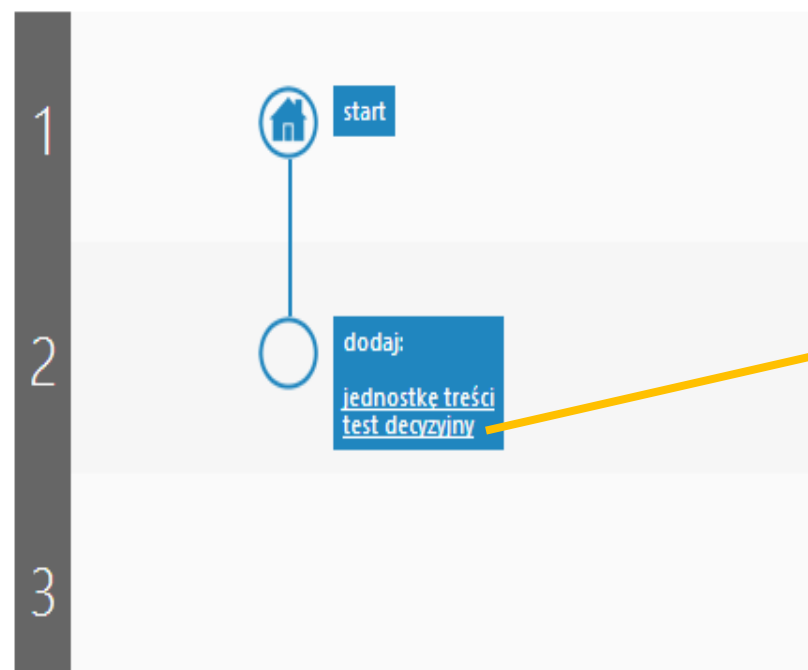


edytor
graficzny

nazwa drzewa decyzyjnego

cms > drzewa decyzyjne > Nazwa drzewa decyzyjnego

nazwa drzewa decyzyjnego



Na każdym węźle decydujesz co ma się pojawić. Jeśli wybierzesz “jednostkę treści pojawi się lista jednostek, z których możesz dokonać wyboru. Jeśli wybierzesz “test decyzyjny” pojawi się okienko do stworzenia testu.

test decyzyjny

treść:

wybór a:

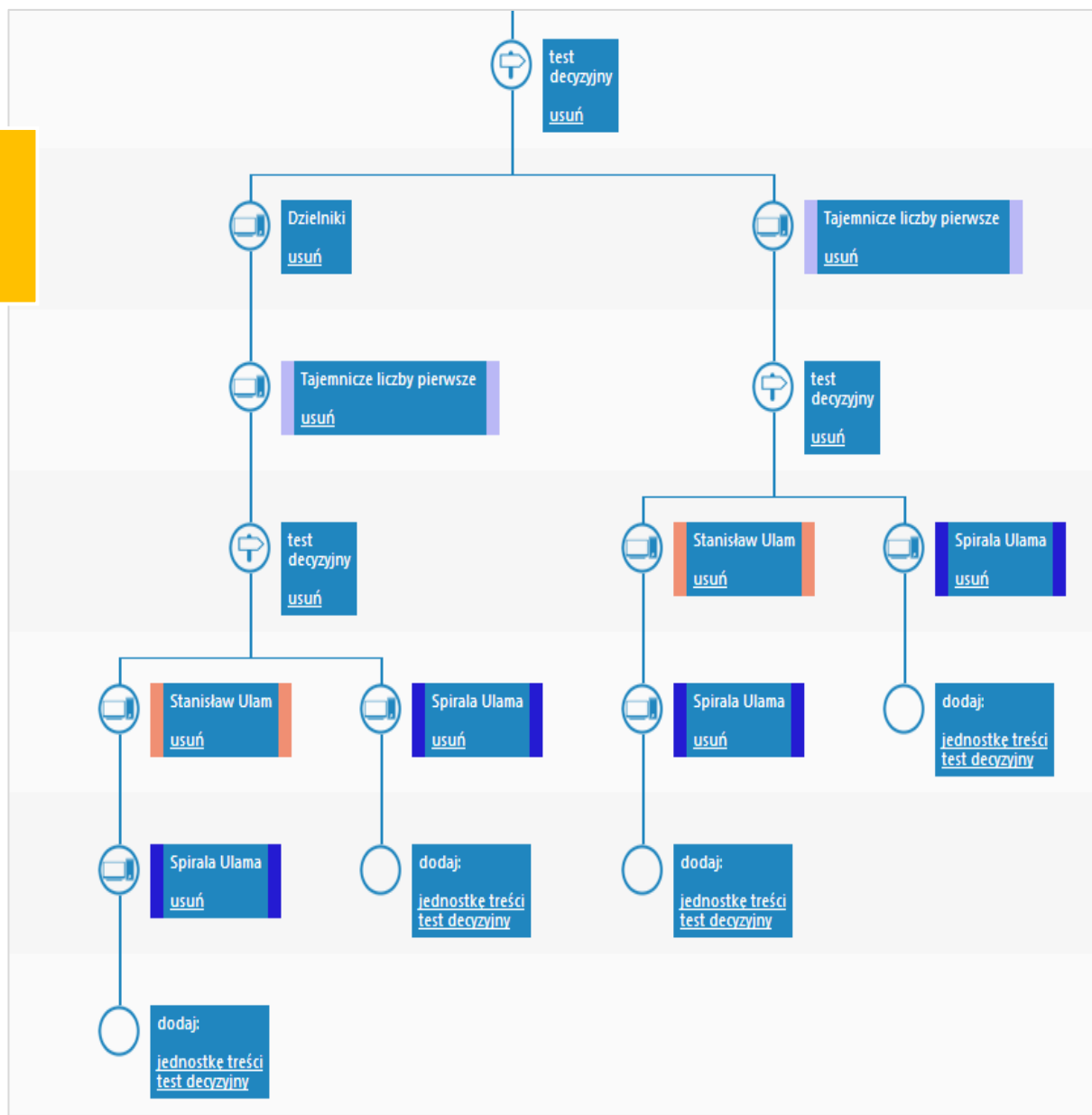
wybór b:

ok

Drzewo decyzyjne może mieć wiele etapów. Na następnym slajdzie znajduje się przykład rozbudowanego drzewa.

4. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – DRZEWIA DECYZYJNE

Przykład
rozbudowanego
drzewa
decyzyjnego.



5. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – BŁĘDY

Na każde zgłoszenie możesz odpowiedzieć, oznaczyć jako zwykły komentarz lub po prostu usunąć.

błędy zgłoszone do jednostek treści

cms > błędy zgłoszone do jednostek treści

JEDNOSTKA TREŚCI	ZGŁOSZONY BŁĄD	AUTOR / DATA DODANIA	
Podaj sumę ciągu	gra nadal nie działa - nie odlicza czasu. przeglądarka SRWare Iron. na najnowszym Chrome to samo.	Klaudia Misztal 27-06-2013, 22:10	odpowiedz oznacz jako zwykły komentarz usuń
Wywiad: Witold Marciszewski	Nie jestem w stanie utworzyć komentarza pod właściwą jednostką treści ja i każdą inną takiego typu, jak 0-dkryj litery. Materiałów tych nie da się również ocenić, przeglądarki zgłaszają błąd zbyt wielu przekierowań, jednak właściwym błędem jest nie uznanie w tej łamigłówce żadnej z odpowiedzi, mimo iż okazały się one poprawne.	Paweł Majewicz 21-06-2013, 23:58	odpowiedz oznacz jako zwykły komentarz usuń
Podaj sumę ciągu	czas się w pewnym momencie zatrzymuje. gra nie zostaje zaliczona.	Klaudia Misztal 01-06-2013, 22:00	odpowiedz oznacz jako zwykły komentarz usuń
	w pewnym momencie czas się jakby zaciął (chyba po pierwszej błędnej		odpowiedz

Link przekierowuje do podglądu jednostki treści.

POWRÓT DO PORTALU

POWRÓT DO CMS
STRONA GŁÓWNA CMS

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG
STRUKTURA ARCHIPELAGU
WYSPIY: 7

KONTENERY TREŚCI
WSZYSTKIE: 98

JEDNOSTKI TREŚCI

TESTY
DO ZATWIERDZENIA: 8

KURSY
DO ZATWIERDZENIA: 25

MATERIAŁY MULTIMEDIALNE
DO ZATWIERDZENIA: 3

DRZEWA DECYZYJNE
DO ZATWIERDZENIA: 14

BŁĘDY ZGŁOSZONE DO JEDNOSTEK TREŚCI
ZGŁOSZONE: 31

KOMENTARZE DO JEDNOSTEK TREŚCI
WSZYSTKIE: 716

6. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – KOMENTARZE

POWRÓT DO PORTALU

POWRÓT DO CMS
STRONA GŁÓWNA CMS

BUDOWNICZY

ARCHIPELAG
STRUKTURA ARCHIPELAGU
WYSPY: 7

KONTENERY TREŚCI
WSZYSTKIE: 98

JEDNOSTKI TREŚCI

TESTY
DO ZATWIERDZENIA: **8**

KURSY
DO ZATWIERDZENIA: **25**

MATERIAŁY MULTIMEDIALNE
DO ZATWIERDZENIA: **3**

DRZEWA DECYZYJNE
DO ZATWIERDZENIA: **14**

BŁĘDY ZGŁOSZONE DO JEDNOSTEK TREŚCI
ZGŁOSZONE: **31**

KOMENTARZE DO JEDNOSTEK TREŚCI
WSZYSTKIE: 716

komentarze do jednostek treści

cms > komentarze do jednostek treści

JEDNOSTKA TREŚCI	KOMENTARZ	AUTOR / DATA DODANIA	
Trzy wiadomości	super!	Webstruments B 03-10-2013, 13:33	usuń
zaawansowana edycja	Komentowanie działa!	Adam Wasążnik 01-10-2013, 17:00	usuń
Wywiad: Maja Włoszczowska	Dalej nie działa.	Krzysztof Horbacewicz 29-09-2013, 21:55	usuń
Gra karciana	Podgląd informacji i wszystkich komentarzy. (Następny slajd)	Marlena Kuczyńska 29-09-2013, 14:25	usuń
modulo TD	daruzdzaj... androida?	Paweł Wilk 15-09-2013, 23:58	usuń
Cantorro II	trudnawe...	Paweł Wilk 15-09-2013, 23:29	usuń

6. MENU CMS – JEDNOSTKI TREŚCI – KOMENTARZE

JEDNOSTKA TREŚCI	KOMENTARZ
Trzy wiadomości	super!

ocena i komentarze

cms > ocena i komentarze

trzy wiadomości

Link do podglądu jednostki treści.

PODSTAWOWE INFORMACJE nazwa: Trzy wiadomości
autor: Adam Wasążnik
dodano: 07-06-2013, 19:49

STATYSTYKI KOMENTARZY ilość: 4
błędy bez odpowiedzi: 0

LISTA KOMENTARZY

kategoria: wszystkie

KOMENTARZ	AUTOR / DATA DODANIA
super!	Webstruments B 03-10-2013, 13:33
Zgadzam się ;)	Ania Kruszczyńska 15-09-2013, 20:24
Fajne ;)	Paweł Wilk 12-09-2013, 21:01
No i to jest wreszcie ciekawe !!Oby tak dalej;)Jeszcze brakuje tylko tłumaczenia :P	Magdalena Gałek 14-06-2013, 20:39

POWRÓT

1. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – FUNDACJA

FUNDACJA SZERZENIA NAUKI I BIURO
WSZYSTKIE POMYSŁY: 1

SPRAWNOŚCI
NAGRODY DLA GRACZY

REPREZENTACJA,
GRAFICZNA SZKÓŁ

KATEGORIE
TEMATYCZNE
WSZYSTKIE: 31

TAGI
WSZYSTKIE: 74

RANGI GRACZY

fundacja szerzenia nauki i biuro
cms > fundacja szerzenia nauki i biuro

TABLICA OGŁOSZENIOWA ZAWIERA LISTĘ POMYSŁÓW.
POMYSŁ MOŻE BYĆ ROZWINIĘTY I DODANY DO GRY JAKO NOWA JEDNOSTKA TREŚCI.

TABLICA OGŁOSZENIOWA LISTA PODRĘCZNIKÓW

+

nowy pomysł

Fundacja szerzenia nauki to rodzaj tablicy ogłoszeniowej z pomysłami dotyczącymi nowych jednostek treści.

Składa się z dwóch zakładek: tablicy ogłoszeniowej i listy podręczników.

Aby dodać nowy pomysł (następny slajd).

Aby otworzyć filtrowanie poprzez tytuł kliknij ikonę "lupki".

TYTUŁ	AUTOR	DATA DODANIA	KATEGORIE TEMATYCZNE
Macierze szczegóły edytuj usuń	Sylwia Kownacka	22-03-2013, 13:00	Algebra

1. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – FUNDACJA

pomysł

TYTUŁ

TREŚĆ

B I U ABC

Zapoznanie z macierzami - wstęp.

Podstawowe działania na macierzach. Wyznacznik macierzy.

Zastosowanie do rozwiązywania układów równań liniowych.

Proste równia macierzowe.

Zastosowanie np.w grafice komputerowej

Dodawanie nowego pomysłu.

Opisz swój pomysł.

KATEGORIE TEMATYCZNE

- Algebra
- Grupy i ciała
- Przestrzenie metryczne
- Równania i nierówności

Określ kategorie tematyczne i kliknij "zapisz"

1. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – FUNDACJA

fundacja szerzenia nauki i biuro

cms > fundacja szerzenia nauki i biuro



Lista podręczników.

TABLICA OGŁOSZENIOWA

LISTA PODRĘCZNIKÓW

Nowy podręcznik.

NAZWA

DODANY PRZEZ

DATA DODANIA

Całka miarą szczęścia

Barbara Lech

20-01-2013, 04:10

[edytuj](#) | [usuń](#) | [pobierz](#)

Ciągi i granice propozycja zajęć

Barbara Lech

13-12-

[edytuj](#) | [usuń](#) | [pobierz](#)

Każdy dodany podręcznik możesz edytować, usunąć lub pobrać.

podręcznik

NAZWA

PLIK No file chosen



ZALECANY MAKSYMALNY ROZMIAR PLIKU DO 10MB

2. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – SPRAWNOŚCI

W tym miejscu dodajesz i edytujesz sprawności, które Gracz otrzymuje w trakcie Gry.

cms > sprawności

nowa sprawność

	NAZWA	OPIS
	Akademik I edytuj usuń	Za udane zmagania z trudnymi zagadnieniami matematycznymi.
	Akademik II edytuj usuń	Za udane zmagania z trudnymi zagadnieniami matematycznymi.

Podczas dodawania i edycji określasz dokładnie szczegóły sprawności. (Następny slajd).

2. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – SPRAWNOŚCI

sprawności

cms > sprawności

edytor

NAZWA

OPIS

GRAFIKA No file chosen pole może pozostać puste

JPG, PNG, GIF aktualna grafika

Dodaj nazwę, opis i grafikę.

Określ warunki zaliczenia.

MINIMALNE WARUNKI
ZALICZENIA SPRAWNOŚCI

<input type="text"/>	całkowity czas spędzony w grze w godzinach
<input type="text"/>	opublikowane jednostki treści
<input type="text"/>	dodane komentarze
<input type="text"/>	ocenione jednostki treści
30	zaliczone testy
30	zaliczone kursy
<input type="text"/>	zaliczone materiały multimedialne
<input type="text"/>	zaliczone misje
<input type="text"/>	uczestnik grup
<input type="text"/>	zdobyte punkty
<input type="text"/>	zaliczone jednostki treści

rozwiązane jednostki treści z podziałem na kategorie tematyczne:

Algebra	<input type="text"/>
Grupy i ciała	<input type="text"/>
Przestrzenie metryczne	<input type="text"/>
Równania i nierówności	<input type="text"/>
Wielomiany	<input type="text"/>
Analiza	<input type="text"/>
Całki	<input type="text"/>

rozwiązane jednostki treści z podziałem na tagi:

animacja <input type="text"/>	animowany dowód <input type="text"/>
aplikacja <input type="text"/>	audio <input type="text"/>

ZAPISZ ANULUJ

3. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – KATEGORIE TEMATYCZNE

- ELEMENTY ARCHIPELAGU
 - FUNDACJA SZERZENIA NAUKI I BIURO
WSZYSTKIE POMYSŁY: 1
 - SPRAWNOŚCI
NAGRODY DLA GRACZY
 - REPREZENTACJA, GRAFICZNA SZKOŁA
 - KATEGORIE TEMATYCZNE**
WSZYSTKIE: 31
 - TAGI
WSZYSTKIE: 74
 - RANGI GRACZY

kategorie tematyczne
cms > kategorie tematyczne

- ALGEBRA
nowa kategoria podrzędna | edytuj
 - GRUPY I CIAŁA
edytuj | usuń
 - PRZESTRZENIE METRYCZNE
edytuj | usuń
 - RÓWNANIA I NIERÓWNOŚCI
edytuj | usuń
 - WIELOMIANY
edytuj | usuń
- ANALIZA
nowa kategoria podrzędna | edytuj
 - CAŁKI
edytuj | usuń
 - CIĄGI
edytuj | usuń
 - SZEREGI
edytuj | usuń

W tym miejscu możesz edytować i dodawać (także usuwać) kategorie tematyczne, które służą między innymi do skategoryzowania jednostek treści.

+
nowa kategoria

edytor

NAZWA

KATEGORIA NADRZĘDNA brak

DODAJ ANULUJ

Każda, nowo dodana kategoria ma status nadrzędnej. Kategorie podrzędne dodajesz na liście ogólnej kategorii.

4. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – TAGI

W tym miejscu możesz edytować i dodawać (także usuwać) tagi, które służą między innymi do oznaczenia jednostek treści.

ELEMENTY ARCHIPELAGU

- FUNDACJA SZERZENIA NAUKI I BIURO
WSZYSTKIE POMYSŁY: 1
- SPRAWNOŚCI
NAGRODY DLA GRACZY
- REPREZENTACJA, GRAFICZNA SZKÓŁ
- KATEGORIE TEMATYCZNE
WSZYSTKIE: 3 1
- TAGI
WSZYSTKIE: 74**
- RANGI GRACZY

tagi
cms > tagi

NAZWA 🔍

animacja	edytuj usuń
animowany dowód	edytuj usuń
aplikacja	edytuj usuń

+ nowy tag

Dodawanie nowego taga.

tagi
cms > tagi

tag

NAZWA

5. MENU CMS – ELEMENTY ARCHIPELAGU – RANGI GRACZY

ELEMENTY ARCHIPELAGU		rangy graczy				
FUNDACJA SZERZENIA NAUKI I BIURO WSZYSTKIE POMYSŁY: 1		cms > rangi graczy				
SPRAWNOŚCI NAGRODY DLA GRACZY		Debiutant (na nieznanach wyspach) od 0 punktów.	Poszukiwacz (zaginionych twierdzeń) od 100 punktów.	Pionier (nieodkrytych dowodów) od 300 punktów.	Przewodnik (po nietrywialnych zadaniach) od 500 punktów.	Wielki Odkrywca (Archipelagu Matematyki) od 1000 punktów.
REPREZENTACJA, GRAFICZNA SZKOŁ						
KATEGORIE TEMATYCZNE WSZYSTKIE: 31						
TAGI WSZYSTKIE: 74						
RANGI GRACZY						
zakładanie konta		✓	✓	✓	✓	✓
ocena jednostek treści		✓	✓	✓	✓	✓
komentowanie jednostek treści			✓	✓	✓	✓
Zgłaszanie pomysłów na materiały			✓	✓	✓	✓
członek grupy			✓	✓	✓	✓
zakładanie grup						✓
zgłaszanie materiałów			✓	✓	✓	✓
organizacja misji					✓	✓
tablica ogłoszeń / Chat Video Chat				✓	✓	✓

Rangi graczy to rodzaj ściągawki – kiedy Gracz otrzymuje daną rangę.

1. MENU CMS – MASZYNA LOSUJĄCA – PULA PYTAŃ

MASZYNA LOSUJĄCA
(KONKURSY)

**PULA PYTAŃ
KONKURSOWYCH**
WSZYSTKIE: 311

ROZKŁAD PUNKTÓW ZA
ODPOWIEDZI

Filtrowanie
pytań.

Dodanie
nowego
pytania.

pula pytań konkursowych

cms > pula pytań konkursowych

tytuł: status: poziom trudności: kategoria tematyczna: [filtruj](#)

TYTUŁ	KATEGORIA TEMATYCZNA	DATA UTWORZENIA	STATUS	POZIOM TRUDNOŚCI 1 (NAJŁATWIEJSZE) - 6 (NAJTRUDNIEJSZE)
Wskaż zdania prawdziwe edytuj usuń	Planimetria. Stereometria.	11-11-2012	✓ aktywne	1
Dla jakich x jest spełniona nierówność: edytuj usuń	Równania. Nierówności. Układy rownan.	11-11-2012	✓ aktywne	1
jest zbiorem rozwiązań nierówności, a - zbiorem rozwiązań nierówności edytuj usuń	Równania. Nierówności. Układy rownan.	11-11-2012	✓ aktywne	1

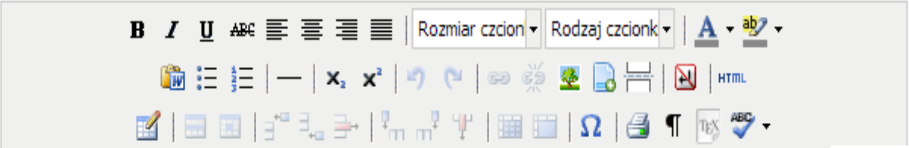
Zwróć uwagę, że kategorie tematyczne dotyczące pytań konkursowych są inne niż pozostałe (nie podlegają edycji w menu CMS).

1. MENU CMS – MASZYNA LOSUJĄCA – PUŁA PYTAŃ

edytor

TYTUŁ

TREŚĆ



Ścieżka:

STATUS PYTANIA

POZIOM TRUDNOŚCI PYTANIA
1 (NAJŁATWIEJSZE) - 6
(NAJTRUDNIEJSZE)

KATEGORIA TEMATYCZNA

Tak jak zazwyczaj, określ tytuł, treść, status (zablokowane vs. aktywne); określ stopień trudności i wybierz kategorię tematyczną.

1

1. MENU CMS – MASZYNA LOSUJĄCA – PULA PYTAŃ

zestaw odpowiedzi

	treść odpowiedzi	odpowiedź poprawna
<p>Rich text editor toolbar with options: Bold, Italic, Underline, ABC, Bulleted list, Numbered list, Indentation, Font size, Font color, Text color, Undo, Redo, Link, Unlink, Image, Table, Print, HTML, Source, Text, ABC, and a checkmark icon.</p> <p>Ścieżka:</p>		<input type="checkbox"/>
<p>Rich text editor toolbar with options: Bold, Italic, Underline, ABC, Bulleted list, Numbered list, Indentation, Font size, Font color, Text color, Undo, Redo, Link, Unlink, Image, Table, Print, HTML, Source, Text, ABC, and a checkmark icon.</p> <p>Ścieżka:</p>		<input type="checkbox"/>

Określ zestaw odpowiedzi do pytania. Zwróć uwagę, że poprawnych odpowiedzi może być kilka (checkbox/okienko).

2
.

DODAJ ANULUJ

2. MENU CMS – MASZYNA LOSUJĄCA – ROZKŁAD PUNKTÓW

MASZYNA LOSUJĄCA
(KONKURSY)

PULA PYTAŃ
KONKURSOWYCH
WSZYTKIE 311

**ROZKŁAD PUNKTÓW ZA
ODPOWIEDZI**

rozkład punktów za odpowiedzi

cms > maszyna losująca (konkursy): rozkład punktów za odpowiedzi

stopień trudności pytania	punkty za udzielenie poprawnej odpowiedzi	punkty za udzielenie błędnej odpowiedzi
1 (najłatwiejsze)	3	-1
2	4	-2
3	5	-3
4	6	-4
5	7	-5
6 (najtrudniejsze)	8	-6

Rozkład punktów za odpowiedzi to także rodzaj ściągawki



1. MENU CMS – INNE TREŚCI – KAWIARNIA:

WYDARZENIA

Aby dodać nowe wydarzenie.



INNE TREŚCI

**KAWIARNIA:
WYDARZENIA**

KAWIARNIA:
AKTUALNOŚCI

REGULAMINY,
INSTRUKCJE
POMOC

FAQ
WSZYSTKIE: 8

FORUM
DZIAŁY NA FORUM
WSZYSTKIE: 4

wydarzenia

cms > wydarzenia

TYTUŁ	DATA I GODZINA WYDARZENIA	DODANE PRZEZ / DATA DODANIA	OSTATNIA ZMIANA	STATUS
Wyjątkowe wydarzenie	od: (N) 13-10-2013, 10:40	Victoria Coren		ukryte
edytuj usuń	do: (N) 13-10-2013, 00:00	07-10-2013, 22:36		

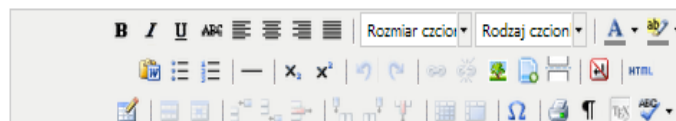
edytor

TYTUŁ

STRESZCZENIE

opis do 1024 znaków

TREŚĆ



Ścieżka:

DATA I CZAS WYDARZENIA

07-10-2013 22:32

start
koniec

STATUS

aktywne

DODAJ

ANULUJ

Kawiarnia to miejsce, w którym Gracz może znaleźć informacje o nadchodzących wydarzeniach i aktualnościach.

Dodaj tytuł, dodaj streszczenie (zajawkę), treść wydarzenia. Określ datę i czas wydarzenia, a także status (aktywne vs. ukryte).


2. MENU CMS – INNE TREŚCI – KAWIARNIA:



AKTUALNOŚCI

- INNE TREŚCI
- KAWIARNIA: WYDARZENIA
- KAWIARNIA: AKTUALNOŚCI**
- REGULAMINY, INSTRUKCJE, POMOC
- FAQ
WSZYSTKIE: 8
- FORUM
DZIAŁY NA FORUM
WSZYSTKIE: 4

aktualności
cms > aktualności

Nowa aktualność.

 nowa wiadomość

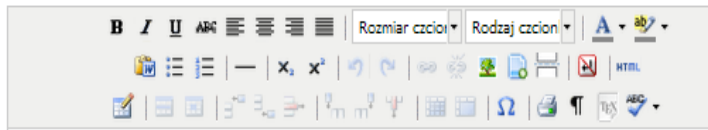
TYTUŁ 	DODANE PRZEZ / DATA DODANIA	OSTATNIA ZMIANA	STATUS
Niezwykła aktualność edytuj usuń	Victoria Coren 07-10-2013, 22:38		 ukryta

edytor

TYTUŁ

STRESZCZENIE

TREŚĆ



Ścieżka:

STATUS

Dodaj tytuł, dodaj streszczenie (zajawkę), treść wydarzenia i (aktywne vs. ukryte).

3. MENU CMS – INNE TREŚCI –

REGULAMINY

- INNE TREŚCI
- KAWIARNIA: WYDARZENIA
- KAWIARNIA: AKTUALNOŚCI
- REGULAMINY, INSTRUKCJE, POMOC**
- FAQ
WSZYSTKIE: 8
- FORUM
DZIAŁY NA FORUM
WSZYSTKIE: 4

regulaminy, instrukcje, pomoc

cms > regulaminy, instrukcje, pomoc

TYTUŁ

REGULAMIN [edytuj](#)

REGULAMIN DLA WERSJI MOBILE [edytuj](#)

ZAKŁADKA POMOC [edytuj](#)

Aktualnie w portalu dostępne są trzy miejsca dla regulaminów i pomocy. Aby edytować każdy z nich, tak jak zwykle kliknij “edytuj”.

edytor

TYTUŁ ZAKŁADKA POMOC

TREŚĆ

Pomoc jest dostępna jako plik PDF pod adresem [pomoc](#)

Wszystkich testerów zapraszamy do zapoznania się z [regulaminem konkursu](#).
Do konkursu potrzebne będą następujące formularze:
[Formularz zgłoszeniowy.doc](#)
[Prawa autorskie.doc](#)

Ścieżka:

ZAPISZ ANULUJ

4. MENU CMS – INNE

TREŚĆ FAQ

Zmiana kolejności (następny slajd).



- INNE TREŚCI
- KAWIARNIA: WYDARZENIA
- KAWIARNIA: AKTUALNOŚCI
- REGULAMINY, INSTRUKCJE, POMOC
- FAQ**
WSZYSTKIE: 8
- FORUM
DZIAŁY NA FORUM
WSZYSTKIE: 4

faq
cms > faq

TEMAT

edytuj usuń

Lorem Ipsum jest tekstem stosowanym jako przykładowy wypełniacz w przemyśle poligraficznym.

Lorem Ipsum jest tekstem stosowanym jako przykładowy wypełniacz w przemyśle poligraficznym.

Lorem Ipsum jest tekstem stosowanym jako przykładowy wypełniacz w przemyśle poligraficznym.

Lorem Ipsum jest tekstem stosowanym jako przykładowy wypełniacz w przemyśle poligraficznym.

FAQ (ang. Frequently Asked Questions), czyli najczęściej zadawane pytania to rodzaj pomocy dla Gracza.

W tym miejscu możesz dodać pytanie wraz z odpowiedzią, a także zmienić kolejność ich wyświetlania.

edytor

TEMAT

TREŚĆ

Ścieżka:

DODAJ ANULUJ

4. MENU CMS – INNE

TREŚĆ FAQ

Najedź na wybrane pytanie, przytrzymaj i przesun w odpowiednie miejsce. Pamiętaj, aby zapisać nową kolejność.

kolejność pytań

OKREŚL KOLEJNOŚĆ ELEMENTÓW PRZEZ ICH PRZECIĄGANIE W ODPOWIEDNIE MIEJSCE LISTY

LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.
LOREM IPSUM JEST TEKSTEM STOSOWANYM JAKO PRZYKŁADOWY WYPEŁNIACZ W PRZEMYSŁE POLIGRAFICZNYM.

ZAPISZ NOWĄ KOLEJNOŚĆ ANULUJ

5. MENU CMS – INNE TREŚCI –

INNE TREŚCI

KAWIARNIA:
WYDARZENIA

KAWIARNIA:
AKTUALNOŚCI

REGULAMINY,
INSTRUKCJE
POMOC

FAQ
WSZYSTKIE: 8

FORUM
DZIAŁY NA FORUM
WSZYSTKIE: 4

działy forum

cms > działy forum



NAZWA	OPIS	OGRANICZENIA DLA RÓL	STATUS	
dyskusja	...dla nauczycieli	nauczyciel	aktywny	edytuj usuń
dla uczniów	...dyskusja	uczeń	aktywny	edytuj usuń
dla wszystkich	...o wszystkim	bez ograniczeń		
dla Admiralicji	(zapraszamy wszystkich do wypowiedania się na poniższe tematy, ale prosimy nie zakładać nowych wątków)	bez ograniczeń		

Zmiana kolejności (kolejny slajd).

W tym miejscu zarządzasz forum – określasz działy, ich dostępność dla poszczególnych ról. Możesz także zmienić kolejność wyświetlania działów.

Zaznacz role, dla których dany dział ma być widoczny.

edytor

NAZWA

OPIS

STATUS: aktywny

OGRANICZENIE DLA RÓL

- administrator
- uczeń
- gość
- nauczyciel
- VIP
- szkoła
- redaktor


DODAJ ANULUJ

5. MENU CMS – INNE TREŚCI –

FORUM

kolejność działów

OKREŚL KOLEJNOŚĆ DZIAŁÓW NA FORUM PRZEZ ICH PRZECIĄGANIE W ODPOWIEDNIE MIEJSCE LISTY

	DYSKUSJA
	DLA UCZNIÓW
	DLA WSZYSTKICH
	DLA ADMIRALICJI

ZAPISZ NOWĄ KOLEJNOŚĆ ANULUJ

Zmiana kolejności działów forum działa identycznie jak np. zmiana kolejności FAQ.

Forum w widoku Gry.

forum

FORUM	WĄTKI	ODPOWIEDZI	OSTATNI WĄTEK
dyskusja ...dla nauczycieli	10	168 ostatnia wypowiedź: balech 05-09-2013, 16:42 Wyniki konkursu	mmularska1 01-09-2013, 13:12 Wyniki konkursu
dla uczniów ...dyskusja	22	329 ostatnia wypowiedź: Izaak (insider) 04-10-2013, 14:59 Sprawności	szczepanski.marcin 03-10-2013, 19:27 Sprawności

1. MENU CMS – ADMINISTRACJA – UŻYTKOWNICY


Możesz także dodać nowego użytkownika (następny slajd).

W dziale użytkownicy możesz zarządzać wszystkim kontami wszystkich użytkowników.


- ADMINISTRACJA
 - UŻYTKOWNICY**
ZARZĄDZANIE KONTAMI
WSZYSTKIE: 7450
 - GRUPY / KLUBY
 - SZKOŁY
WSZYSTKIE: 4875






użytkownicy

cms > użytkownicy

 nowy użytkownik

adres e-mail: imię lub nazwisko: nick na forum: status konta:

rola w systemie:  filtruj

ADRES E-MAIL 	IMIĘ I NAZWISKO / NAZWA SZKOŁY TEL. KONTAKTOWY	DATA UTWORZENIA	OSTATNIE LOGOWANIE	STATUS KONTA	ROLE W SYSTEMIE
007klaudia007@wp.pl reczne dokończenie rejestracji usuń		10-10-2012		 bez pełnej rejestracji	
01Ciastek@gmail.com edytuj usuń	Wojciech Domański	13-06-2013	13-06-2013, 08:34	 aktywne	uczeń
07karolcia@wp.pl edytuj usuń	Karolina Jakubowska	21-11-2012	21-11-2012, 23:14	 aktywne	uczeń
1.lo.broniewskiego.blonie@neostrada.pl edytuj usuń	I LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE (Błonie)	14-11-2012		 aktywne	szkoła

Jeśli któryś z użytkowników nie dokończył rejestracji możesz to zrobić za niego.

1. MENU CMS – ADMINISTRACJA – UŻYTKOWNICY

Edycja/dodawanie nowego użytkownika.

	administrator	uczeń	gość	VIP
dashboard administratora:	✓			
pełne oprawnienia dotyczące zarządzania treścią gry				
rozwiązywanie zadań w grze		✓		
reprezentowanie szkoły				
dyskusja na forum				
publikacja jednostek treści w HYDEPARK			✓	
publikacja jednostek treści w głównym obiegu				✓
akceptacja kont uczniów				
publikacja jednostek treści uczniów				
zgłaszanie pomysłów do fundacji nauki				
zarządzanie grupami				
tworzenie misji				
dyskusja na forum				
akceptacja kont nauczycieli i uczniów				
budowa reprezentacji graficznej szkoły				

Po kliknięciu strzałki wyświetli się macierz uprawnień, czyli ściągawka dot. Uprawnień każdej z ról.

użytkownicy

cms > użytkownicy

edytor

PODSTAWOWE DANE

adres e-mail

imię

nazwisko

nr telefonu kontaktowego

KONTO

status

HASŁO

tymczasowe hasło zostanie wysłane na podany adres e-mail użytkownika

INNE

nick na forum

ROLE W SYSTEMIE

MACIERZ UPRAWNIEŃ

redaktor

gość

VIP

nauczyciel

uczeń

DODAJ ANULUJ

2. MENU CMS – ADMINISTRACJA – GRUPY / KLUBY

ADMINISTRACJA

UŻYTKOWNICY
ZARZĄDZANIE KONTAMI
WSZYSTKIE: 7450

GRUPY / KLUBY




SZKOŁY
WSZYSTKIE: 4875

grupy / kluby

cms > grupy / kluby

synchronizacja punktów grup

nazwa: założyciel (adres e-mail, imię lub nazwisko):
ilość punktów - więcej niż: ilość punktów - mniej niż:
ilość członków - więcej niż: ilość członków - mniej niż: [filtruj](#)

NAZWA 	DODANA PRZEZ / DATA DODANIA	ILOŚĆ CZŁONKÓW	ILOŚĆ PUNKTÓW
Mońki szczegóły	Agata Szpyruk  (nauczyciel) 05-01-2013, 19:28	16	8257
1b szczegóły	Katarzyna Branicka-Karczmarczyk  (nauczyciel) 13-06-2013, 09:13	2	766
23 Klub Odkrywców Archipelagu szczegóły	Dorota Rakowska  (nauczyciel) 09-12-2012, 18:46	13	10648

Ilość członków grupy i
ogólna ilość zdobytych
punktów przez
grupę/klub.

Bezpośredni link do
szczegółów grupy,
czyli m.in. lista
wszystkich członków
wraz ilością
uzyskanych
punktów Gry.

3. MENU CMS – ADMINISTRACJA – SZKOŁY

ADMINISTRACJA

UŻYTKOWNICY
ZARZĄDZANIE KONTAMI
WSZYSTKIE: 7450
GRUPY / KLUBY

SZKOŁY
WSZYSTKIE: 4875

Podobnie jak użytkownikami możesz także zarządzać szkołami.

Dodawanie nowej szkoły (następny slajd).

szkoły

cms > szkoły



1 szkół oczekuje na zaproszenie do gry

WYŚLIJ ZAPROSZENIA →

zaproszenia zostaną wysłane w godzinach nocnych przez automat

adres e-mail: <input type="text"/>	nazwa: <input type="text"/>	adres: <input type="text"/>		
status konta: <input type="text"/>	filtr adresu e-mail: <input type="text"/>	<input type="button" value="filtruj"/>		
ADRES E-MAIL 🔍	NAZWA SZKOŁY TEL. KONTAKTOWY	DATA UTWORZENIA	OSTATNIE LOGOWANIE	STATUS KONTA
1.lo.broniewskiego.blonie@neostrada.pl edytuj	I LICEUM OGÓLNOKSZTAŁCĄCE (Błonie)	14-11-2012		✓ aktywne
111@post.pl edytuj	II Liceum Ogólnokształcące Specjalne z Oddziałami Zorganizowanymi w Zakładzie Opieki Zdrowotnej (Poznań)	14-11-2012		✓ aktywne

3. MENU CMS – ADMINISTRACJA – SZKOŁY

Edytor
dodawania
nowej szkoły.

szkoły
cms > szkoły

edytor

PODSTAWOWE DANE

<input type="text"/>	adres e-mail
<input type="text"/>	nazwa szkoły
<input type="text"/>	adres szkoły
<input type="text"/>	nr telefonu kontaktowego

KONTO

status

HASŁO

tymczasowe hasło zostanie wysłane na podany adres e-mail szkoły

INNE

<input type="text"/>	adres www strony szkoły
----------------------	-------------------------

1. MENU CMS – STATYSTYKI

STATYSTYKI I RAPORTY

STATYSTYKI ODWIEDZIŃ
SERWISU

STATYSTYKI
UŻYTKOWNIKÓW
SERWISU

RAPORTY
AKTYWNOŚĆ UŻYTKOWNIKÓW,
STATYSTYKI JEDNOSTEK TREŚCI

ODŚWIEŻ STRONĘ W PRZEGLĄDARCE PO WYGENEROWANIU SIĘ RAPORTU

raporty

cms > raporty

NAZWA	ROLA	
CZĘSTOTLIWOŚĆ LOGOWANIA		
data rejestracji, ostatnie logowanie, ilość logowań, częstotliwość logowań, dane ucznia, reprezentowana szkoła	uczeń	generuj
CZAS SPĘDZONY W GRZE		
dane ucznia, czas spędzony w grze w godzinach, reprezentowana szkoła	uczeń	generuj
ROZWIĄZANE ZADANIA I KOMENTARZE		
ilość ukończonych jednostek treści, ilość dodanych komentarzy dane ucznia, reprezentowana szkoła	uczeń	generuj

odśwież stronę

W zakładce statystyki możesz podejrzeć graficzne odwzorowanie odwiedzin serwisu. Możesz także wygenerować bardzo szczegółowe statystyki.

1. MENU CMS – INNE -

INNE

PROFIL
AKTUALIZACJA DANYCH
ZMIANA HASŁA

WYLOGUJ SIĘ

W zakładce profil możesz edytować swoje dane, a także zmienić hasło.

profil
cms > profil

podstawowe dane

DANE OSOBOWE	<input type="text" value="Victoria"/>	imię
	<input type="text" value="Coren"/>	nazwisko

DANE KONTAKTOWE	<input type="text"/>	nr telefonu kontaktowego
	adres e-mail: victoria@webstruments.pl	

INNE	<input type="text" value="viki"/>	nick na forum
------	-----------------------------------	---------------

ROLE W SYSTEMIE	Administrator
-----------------	---------------

KONTO	data utworzenia: 22 (czwartek) marzec 2012, 09:24 ostatnie logowanie: 08 (wtorek) październik 2013, 11:25 status konta: aktywne
-------	---

inne

HASŁO	zmiana hasła
-------	------------------------------

POWODZENIA!