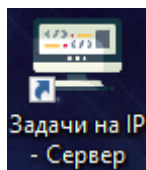


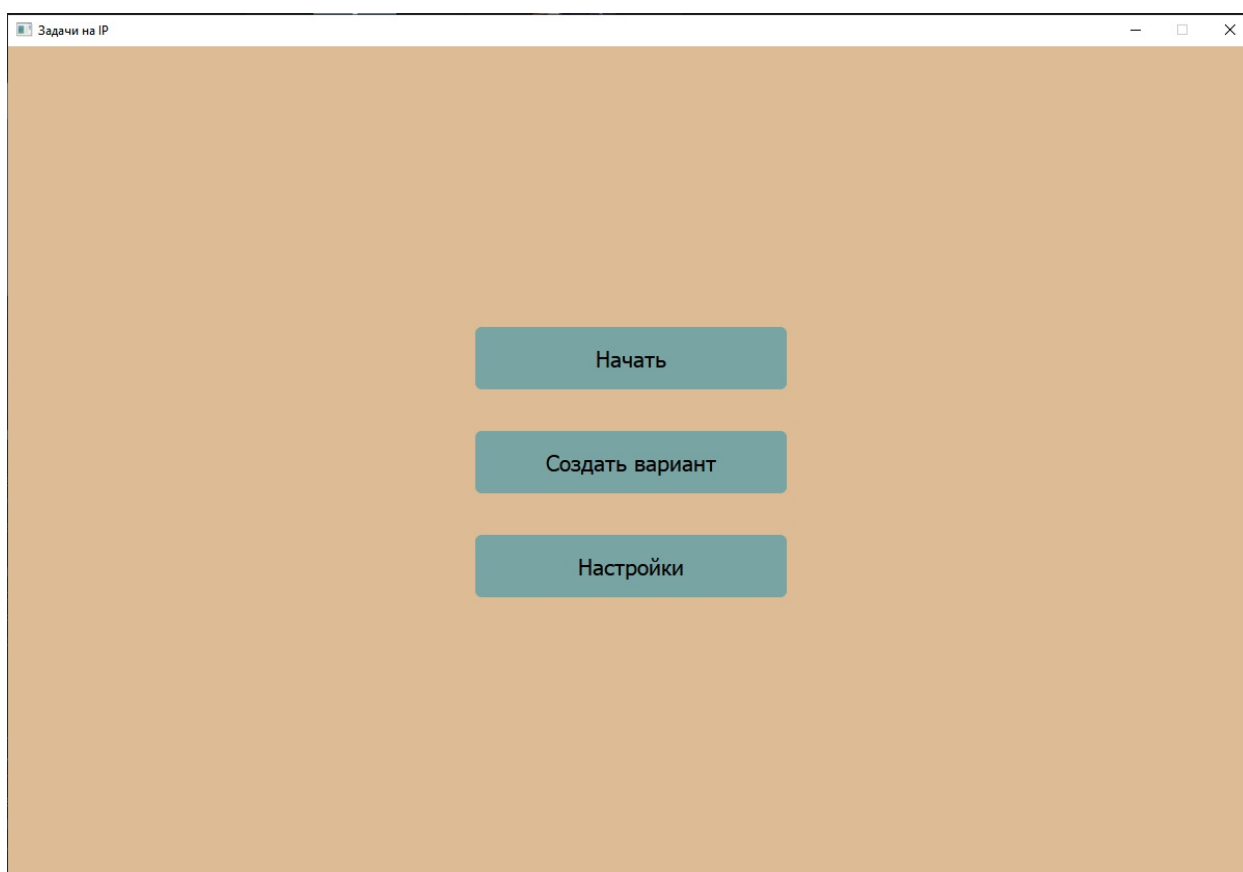
Инструкция преподавателя

1. Открытие приложения «Задачи на IP – Сервер.exe»



2. Открывается начальное окно с тремя кнопками:

- «Начать» - переход к окну выбора задания
- «Создать вариант» - переход к окну создания варианта
- «Настройки» - переход к окну настроек, где редактируется формула оценки



3. Окно настроек

В соответствующие поля вписываются процентные значения, начиная с которых будет выставляться определенная оценка. При некорректных вводах (значение одного из полей более 100 процентов или значение для меньшей оценки больше, чем для большей) выводится предупреждение об ошибке.

При нажатии кнопки «Сохранить» сохраняется введенная формула и появляется сообщение об успешности сохранения

При нажатии на кнопку «Назад» осуществляется переход в начальное окно

Формула оценки

%

5 от:	90
4 от:	80
3 от:	70

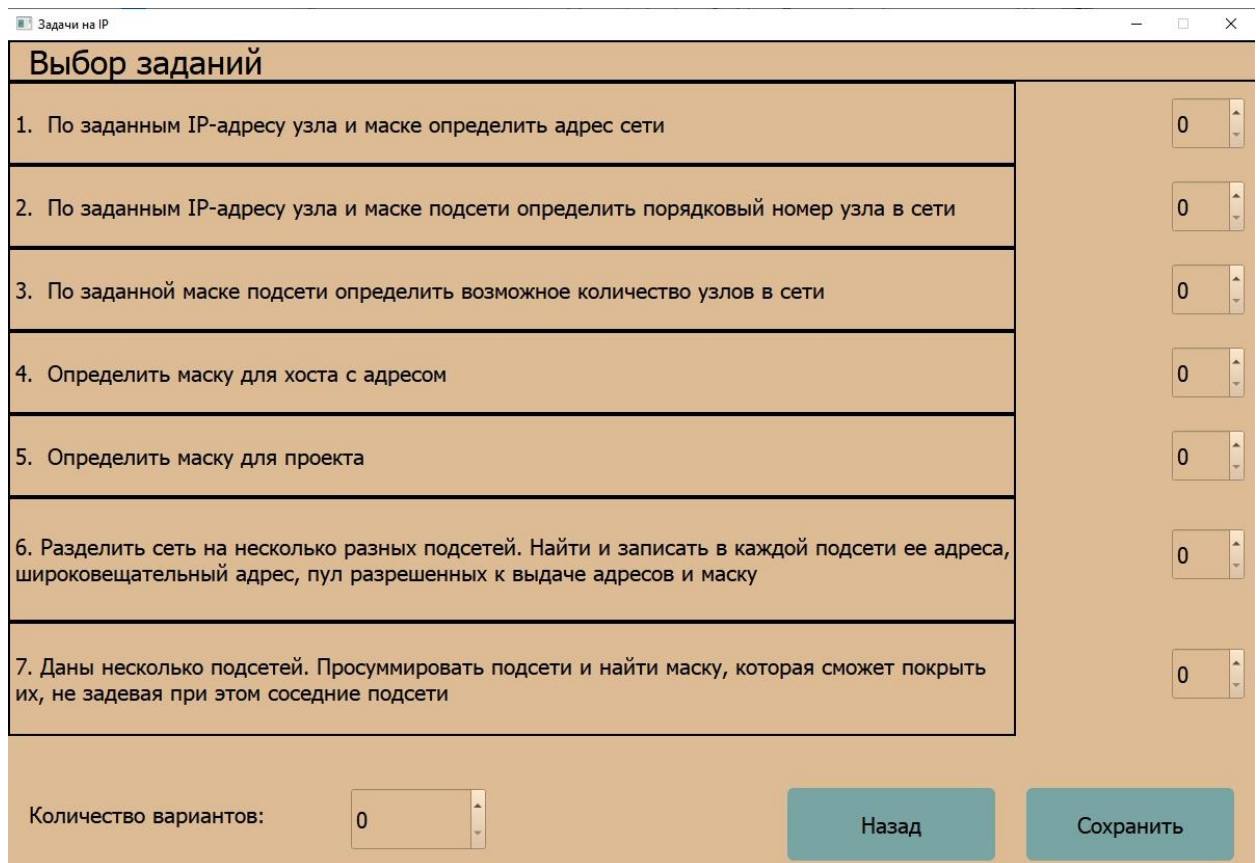
Назад Сохранить

4. Окно создания варианта

Для определения структуры варианта выбирается желаемое количество содержащихся в нем различных типов заданий с помощью полей в правом столбце. Количество вариантов определенной структуры устанавливается с помощью нижнего поля напротив «Количество вариантов». Количество вариантов необходимо устанавливать из расчёта на количество участвующих игроков.

При нажатии на кнопку «Сохранить» появляется окно сохранения с выбором месторасположения файла. При сохранении имя файла обязательно должно начинаться с «ip_». Если количество всех заданий равно 0 и/или количество вариантов равно 0, то появится окно с предупреждением.

При нажатии на кнопку «Назад» происходит переход к начальному окну



Выбор заданий	
1. По заданным IP-адресу узла и маске определить адрес сети	0
2. По заданным IP-адресу узла и маске подсети определить порядковый номер узла в сети	0
3. По заданной маске подсети определить возможное количество узлов в сети	0
4. Определить маску для хоста с адресом	0
5. Определить маску для проекта	0
6. Разделить сеть на несколько разных подсетей. Найти и записать в каждой подсети ее адреса, широковещательный адрес, пул разрешенных к выдаче адресов и маску	0
7. Даны несколько подсетей. Просуммировать подсети и найти маску, которая сможет покрыть их, не задевая при этом соседние подсети	0

Количество вариантов: 0

Назад Сохранить

5. Окно выбора задания

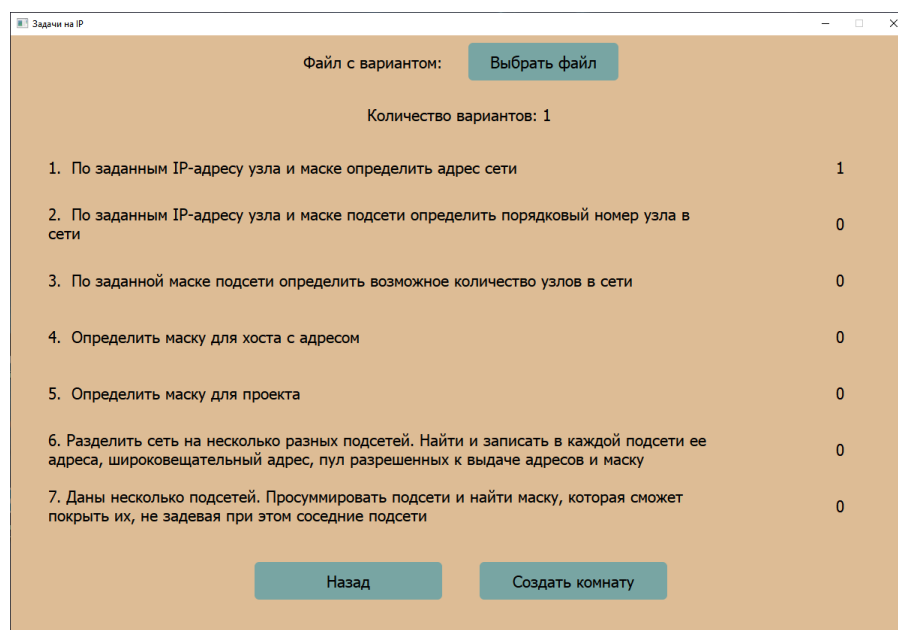
Для выбора файла с заданием необходимо нажать кнопку «Выбрать файл». В появившемся окне выбора необходимо выбрать те файлы, имя которых начинается с «ip_». Если выбрать иной файл, то появится окно с предупреждением

При нажатии на кнопку «Создать комнату» осуществляется переход к окну комнаты

При нажатии на кнопку «Назад» осуществляется переход к начальному окну



При выборе корректного файла данное окно обновляется и появляется информация о структуре варианта и количестве таких вариантов

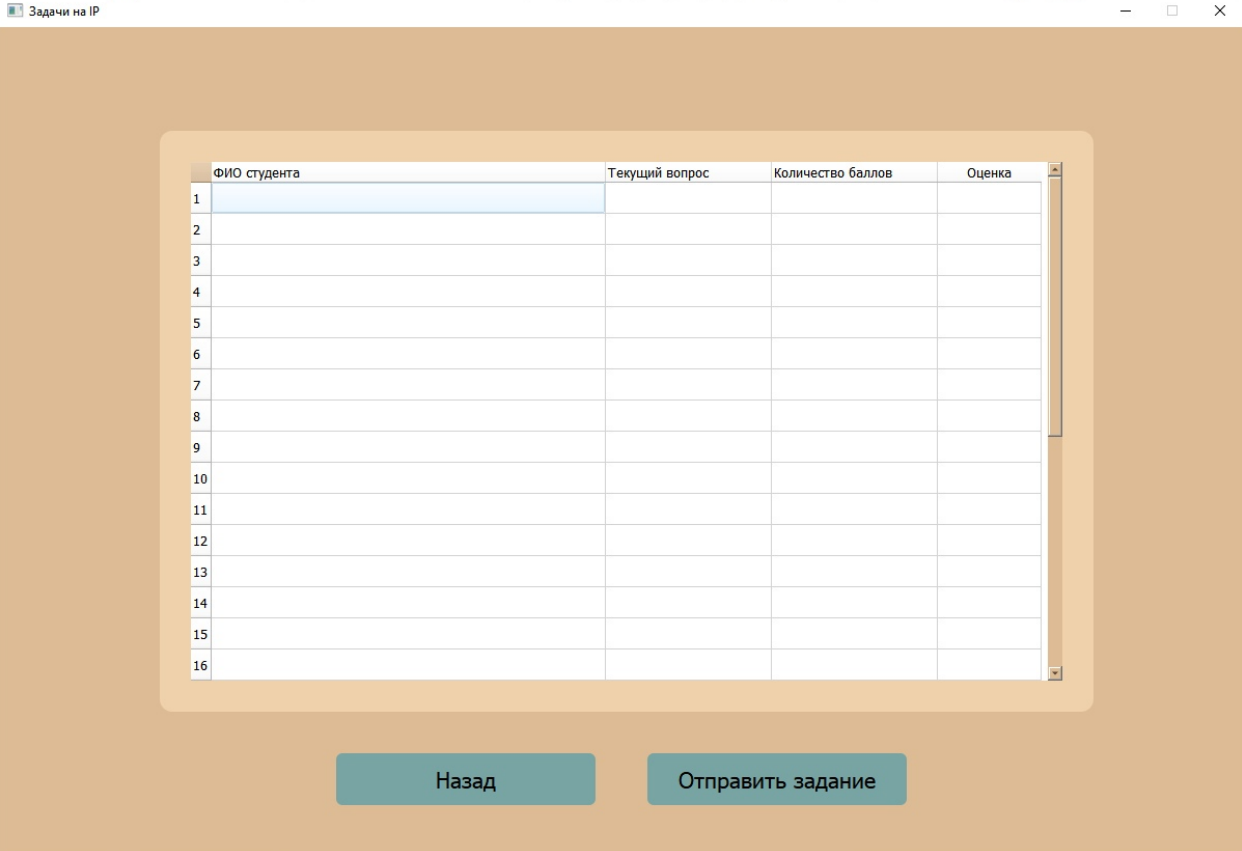


6. Окно комнаты

В таблице отображаются подключенные к серверу игроки. Именно с момента перехода сервера в окно комнаты игроки могут подключаться

При нажатии на кнопку «Назад» осуществляется переход к окну выбора задания.

При нажатии на кнопку «Отправить задание» варианты из файла с заданием отправятся всем игрокам. При отправке задания и отсутствии игроков будет выведено окно с предупреждением. При отправке задания с количеством вариантов меньшим чем количество игроков будет выведено окно с предупреждением и совершиться переход к окну выбора задания



The screenshot shows a window titled "Задачи на IP". Inside, there is a table with 4 columns: "ФИО студента", "Текущий вопрос", "Количество баллов", and "Оценка". The table has 16 rows, numbered 1 to 16 in the first column. Below the table, there are two buttons: "Назад" and "Отправить задание".

	ФИО студента	Текущий вопрос	Количество баллов	Оценка
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Назад Отправить задание

При подключении игроков таблица будет дополняться

	ФИО студента	Текущий вопрос	Количество баллов	Оценка
1	Лысенков Р. Е. 2010	-	0	-
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Назад Отправить задание

Когда все игроки подключены можно нажимать кнопку «Отправить задание». Соответствующие варианты отправятся игрокам, а их состояние в таблице изменится. У всех игроков в поле «Текущий вопрос» будет отображено «Вопрос 1»

Также у сервера исчезнут кнопки «Назад» и «Отправить задание» и вместо них появятся кнопки «Открыть ответы» и «На главную»

При нажатии кнопки «Открыть ответы» всем игрокам станут доступны ответы по завершению выполнения их вариантов. Если еще не все игроки закончили выполнение, то появится окно с предупреждением об этом и ожидающее вашего подтверждения или отказа открытия ответов.

При нажатии на кнопку «На главную» осуществляется переход на начальное окно. Если не все игроки закончили выполнение, то появится окно с предупреждением об этом и ожидающее вашего подтверждения или отказа перехода к начальному окну.

При нажатии на «X» в правом верхнем углу приложения, при условии, что не все игроки закончили выполнение, появится аналогичное предупреждающее окно как при нажатии на «На главную»

	ФИО студента	Текущий вопрос	Количество баллов	Оценка
1	Лысенков Р. Е. 2010	Вопрос 1	0	-
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Открыть ответы На главную

Далее при выполнении игроками варианта их поля «Текущий вопрос», «Количество баллов» и «Оценка», рассчитанная в соответствии с ранее заданной формулой, будут изменяться в реальном времени

The screenshot shows a web application window titled "Задачи на IP". Inside, there is a table with 4 columns: "ФИО студента", "Текущий вопрос", "Количество баллов", and "Оценка". The table has 16 rows. The first row is filled with data: "Лысенков Р.Е. 2010", "Вопрос 8", "7", and "3". The other rows are empty. Below the table, there are two buttons: "Открыть ответы" and "На главную".

	ФИО студента	Текущий вопрос	Количество баллов	Оценка
1	Лысенков Р.Е. 2010	Вопрос 8	7	3
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Открыть ответы На главную

По завершению выполнения игроком варианта его поле «Текущий вопрос» изменится на «Закончил»

The screenshot shows the same web application window as before, but the "Текущий вопрос" field in the first row has been updated to "Закончил". The other fields and the rest of the table remain the same. The buttons "Открыть ответы" and "На главную" are still present.

	ФИО студента	Текущий вопрос	Количество баллов	Оценка
1	Лысенков Р.Е. 2010	Закончил	7	3
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

Открыть ответы На главную