**Инструкция по администрированию музея**

Администраторская часть музея доступна [по ссылке в браузере](https://istu-museum-admin.netlify.app/).

**Содержание**

[Работа в полноэкранном режиме 2](#_Работа_в_полноэкранном)

[Авторизация 3](#_Toc123914858)

[Окно просмотра 4](#_Toc123914859)

[Окно создания 6](#_Toc123914860)

[Окно редактирования 9](#_Toc123914861)

[Палитры и иконки 11](#_Toc123914862)

[Редактирование 12](#_Toc123914863)

# Работа в полноэкранном режиме

После загрузки приложения, рекомендуется перейти в полноэкранный режим и работать в приложении в нем, нажав на кнопку в правом нижнем углу:

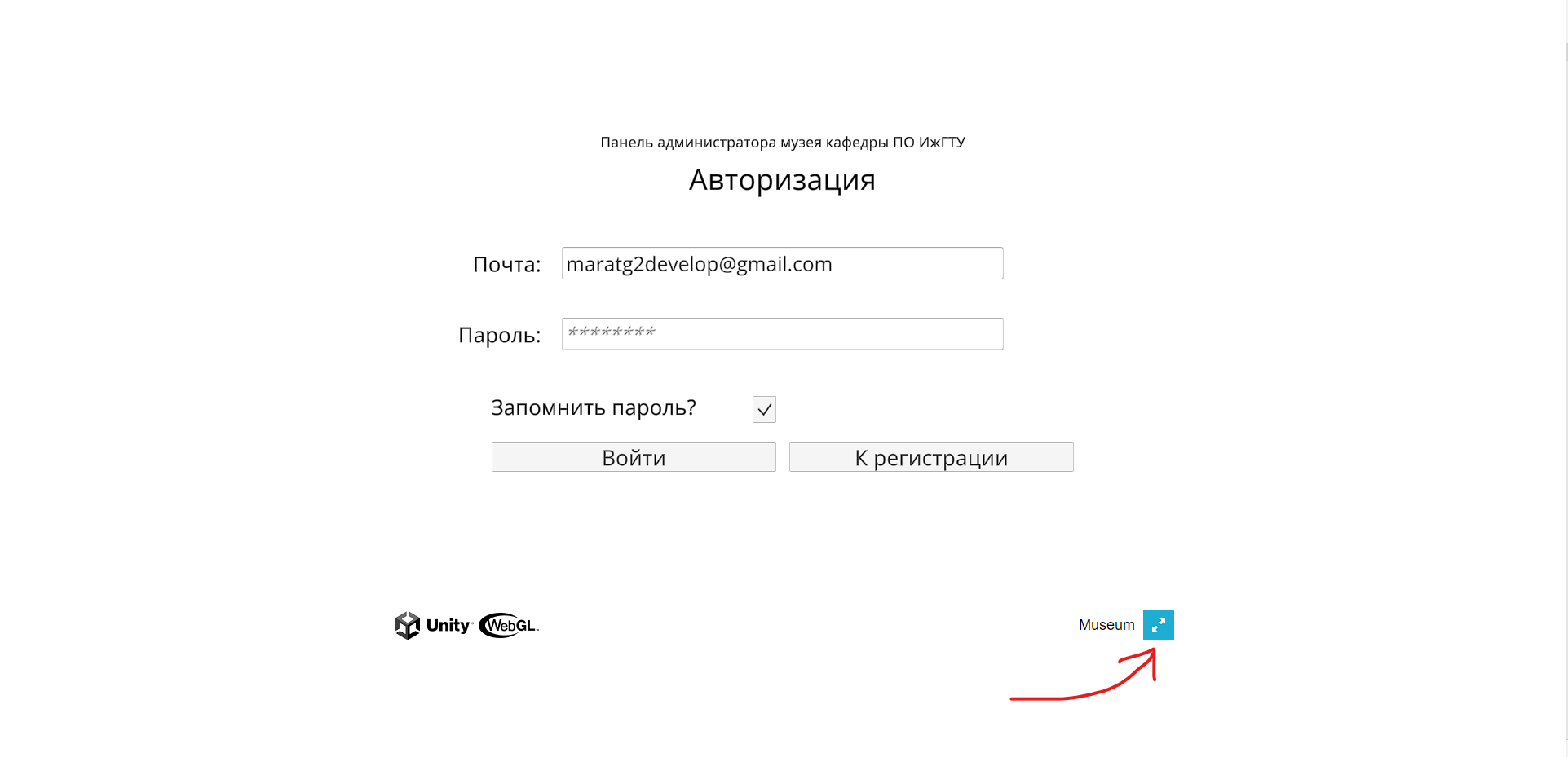


Рис. 1.

Чтобы выйти из полноэкранного режима, можно нажать на клавишу ESC.

# Авторизация

Если вы новый редактор, то перейдите к регистрации, заполните свои настоящие данные (пароль будет зашифрован и его не украдут), нажмите на кнопку «Зарегистрироваться». Затем вернитесь в окно авторизации.

Необходимо дождаться активации вашего аккаунта и наделения его правами. До активации вы не сможете войти в панель администратора, будет выдаваться ошибка:

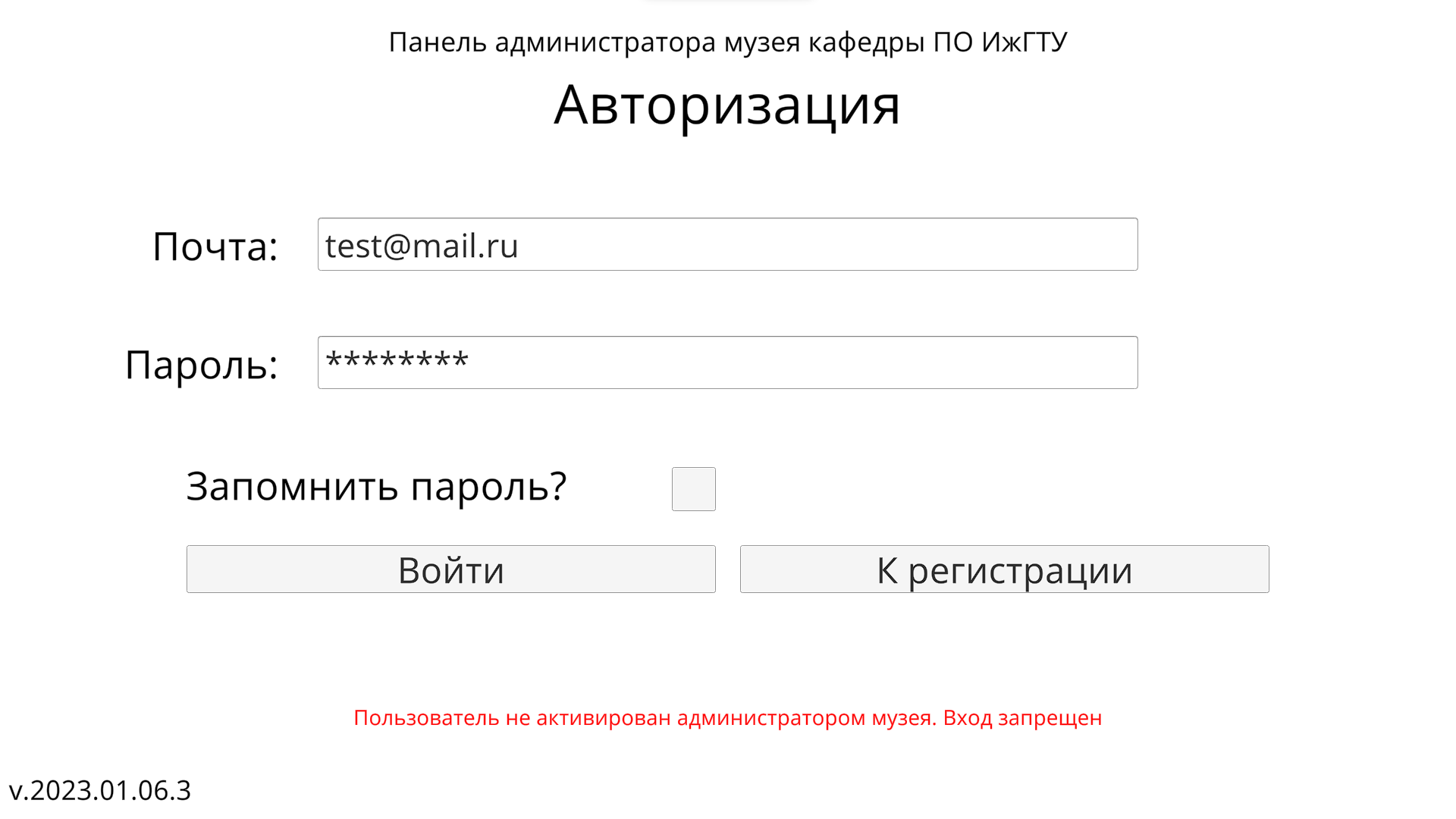


Рис. 2.

Когда ваш аккаунт активирует администратор музея и наделит вас правами, вы сможете пройти авторизацию, заполнив поля и нажав «Войти».

# Окно просмотра



Рис. 3.

Окно просмотра – стартовое окно приложения. В правой части отображается список всех созданных залов.

Нажатие на кнопку REFRESH – обновляет список залов.

Нажатие на кнопку NEW – переход в окно создания.

Нажатие на зал из списка – выбор зала и предварительный просмотр его плана:

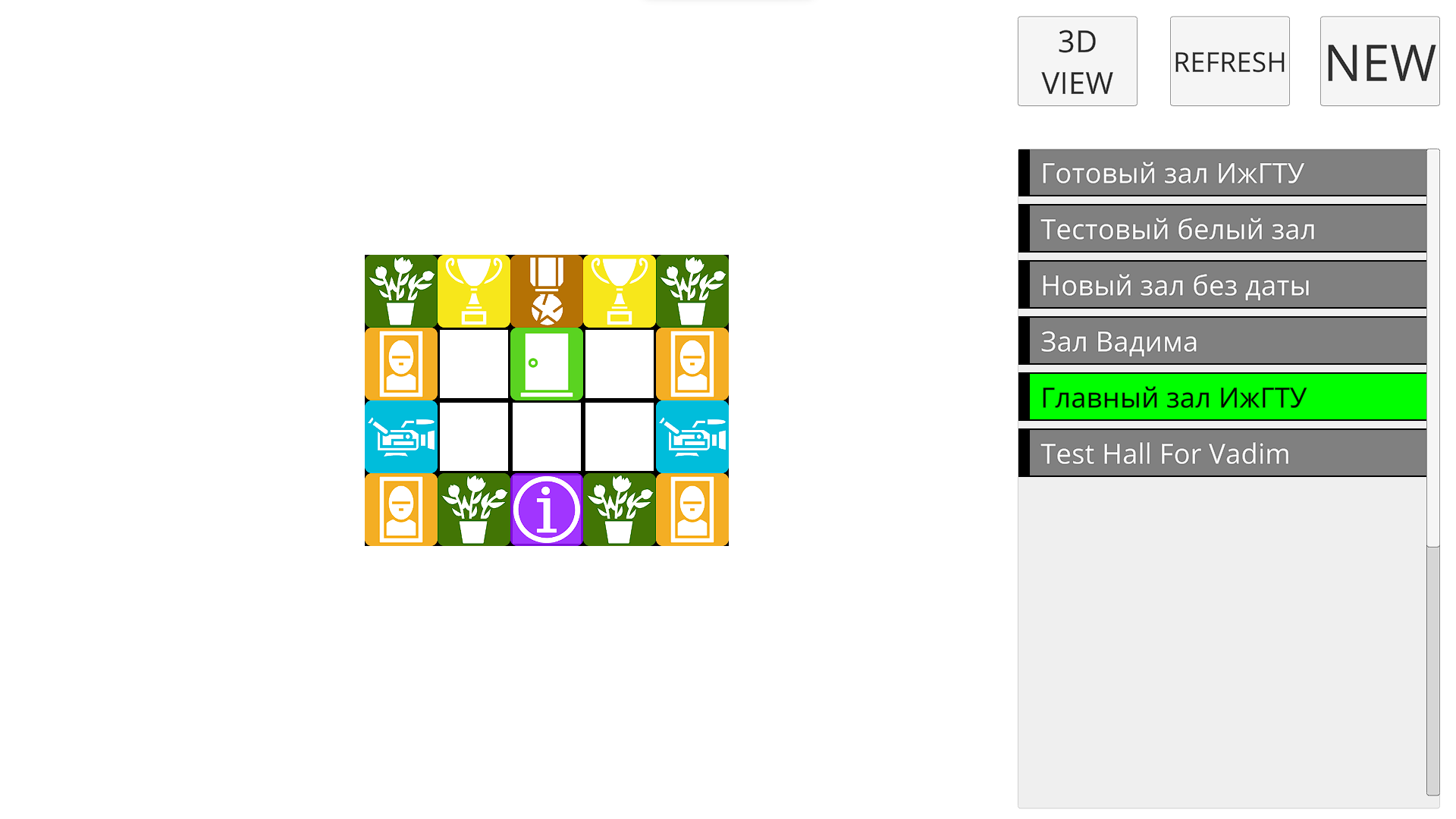


Рис. 4.

Если выбран зал из списка, нажатие на кнопку 3D VIEW покажет зал в трехмерном виде.

Если у вас есть права на редактирование, то при выбранном зале кнопка NEW заменится на EDIT – нажатие на нее откроет окно редактирования.

То, за что отвечают цветные иконки на предварительном просмотре зала, описано в главе «[Палитры и иконки](#_Палитры_и_иконки)».

# Окно создания

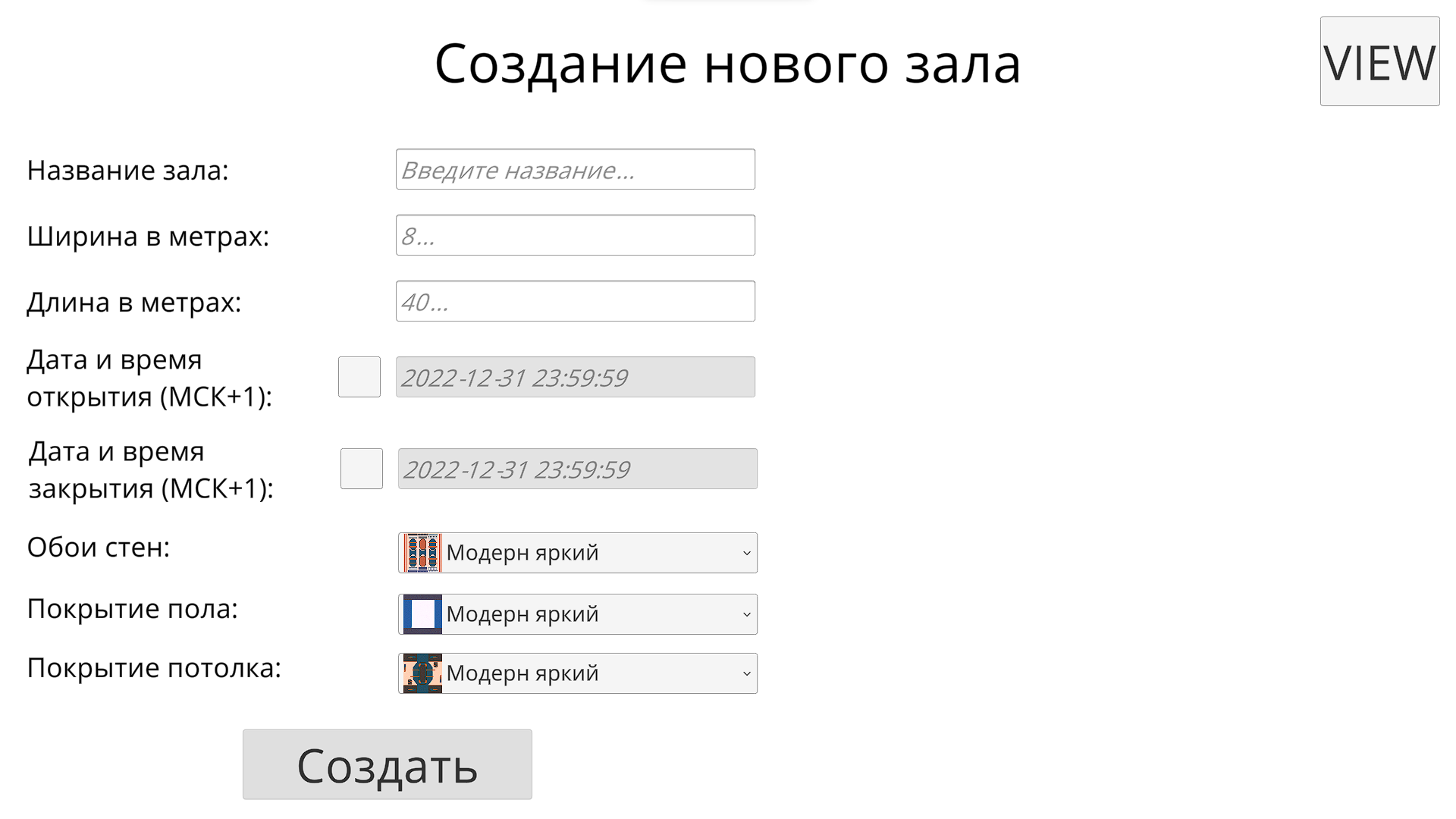


Рис. 5.

В окне создания создается новый зал. Можно вернуться в окно просмотра, нажав на кнопку VIEW.

Нужно ввести название зала, ширину и длину в метрах – учтите, что на метр может быть поставлен только 1 объект музея. Также очень важно то, что после создания зала ширину и длину изменить будет нельзя. Введя размеры, появится предварительный просмотр, состоящий из сетки:



Рис. 6.

Зал Музея может иметь дату открытия И/ИЛИ закрытия, по ижевскому времени. То есть, для посетителей зал станет доступен после времени открытия, и перестанет быть доступным строго времени закрытия. Для начала ввода даты и времени, отметьте галочку слева от поля ввода. Обратите внимание, что вводить дату и время нужно в точности с приведенной внутри подсказкой. Пример представлен ниже:



Рис. 7.

Также можно выбрать визуальное оформление стен, пола и потолка в соответствующих выпадающих списках.

После того, как настройки указаны, нажмите на кнопку «Создать». Напомню, что после создания зала изменить можно будет все его настройки, кроме размера.

После успешного создания зала, вы автоматически перейдете в окно просмотра, в списке залов которого появится новый зал.

Так как вы являетесь автором зала, у вас есть права на его редактирование.

# Окно редактирования

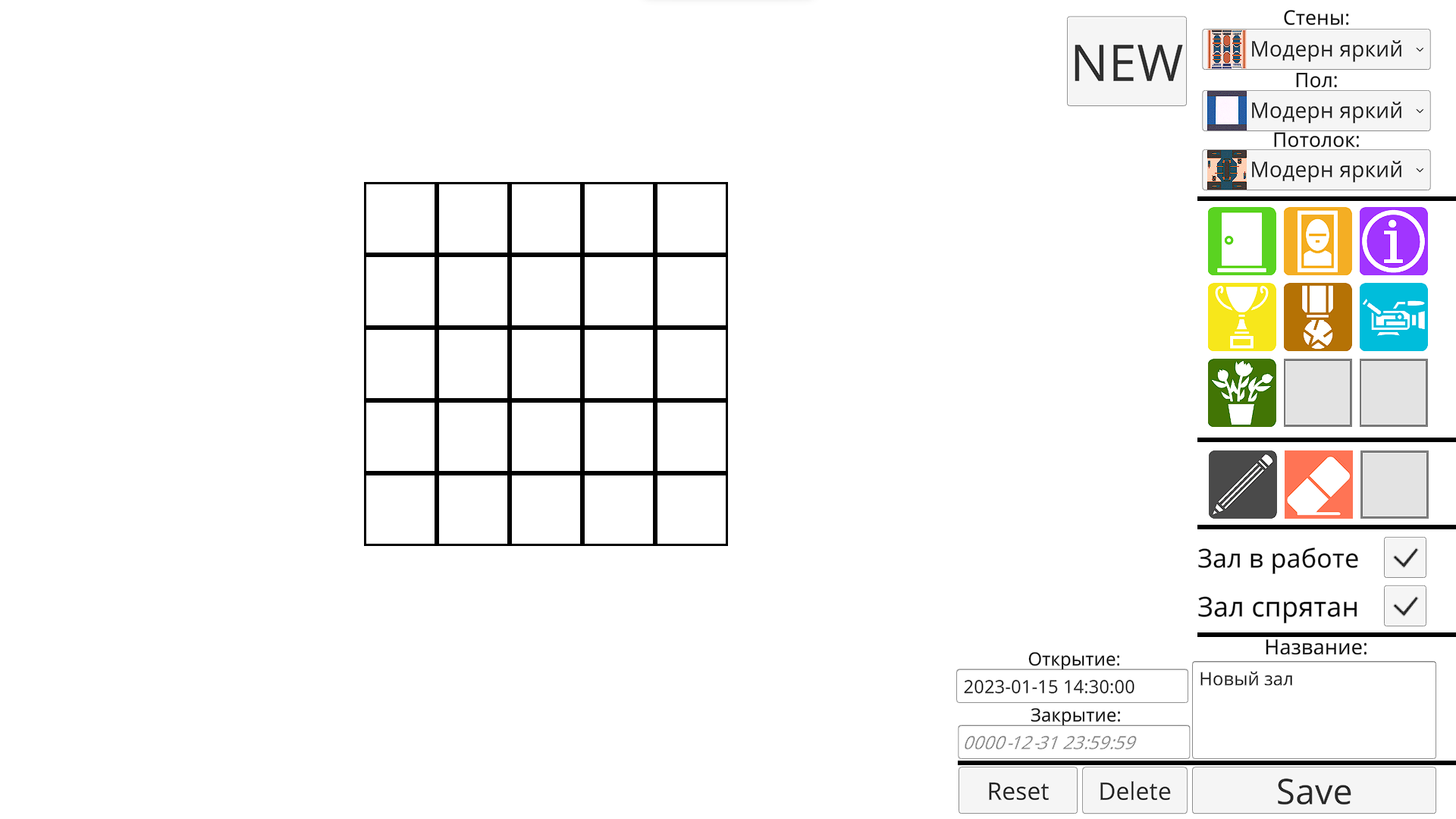


Рис. 8.

В левой части отображается предварительный просмотр зала.

Справа сверху можно выйти из режима редактирования (несохраненные данные потеряются), изменить внешний вид стен, пола и потолка через выпадающие списки.

Затем идет палитра содержимого музея, палитра инструментов.

Под палитрой инструментов есть две галки – «Зал в работе» и «Зал спрятан». Если установлена первая, то гость Музея не сможет посетить данный зал, будет видеть, что зал находится в работе. Если установлена вторая, то гость не увидит этого зала в списке Музея, не сможет его посетить. По умолчанию на новых залах установлены обе эти галочки. Когда зал готов, уберите их. Если понадобится что-то изменить, рекомендуем на это время поставить галочку «Зал в работе», чтобы гости Музея знали, что зал существует, но над ним ведется работа.

Ниже можно изменить название зала, левее – изменить дату и время открытия и закрытия (если хотите, чтобы у зала не было открытия или закрытия, сделайте эти поля ввода пустыми).

В нижней правой части находятся три кнопки.:

Нажав на кнопку Save сохраняются все изменения, совершенные над этим залом. Если кнопку не нажать, то все изменения пропадут.

Нажав на кнопку Delete можно удалить этот зал навсегда, без возможности восстановления. Поэтому появляется всплывающее окно, где требуется подтверждение или отмена удаления.

Нажав на кнопку Reset можно сбросить все текущие несохраненные изменения над залом.

Детально редактирование рассматривается в следующей части документа.

## Палитры и иконки



Рис. 9. Палитра содержания

Кликнув на любую кнопку палитры содержания, она выберется как активная. Ей можно будет рисовать на плане зала. Например, выбрав зеленую иконку двери, наведя курсор в центр зала и нажав ЛКМ, мы создадим дверь в зале.

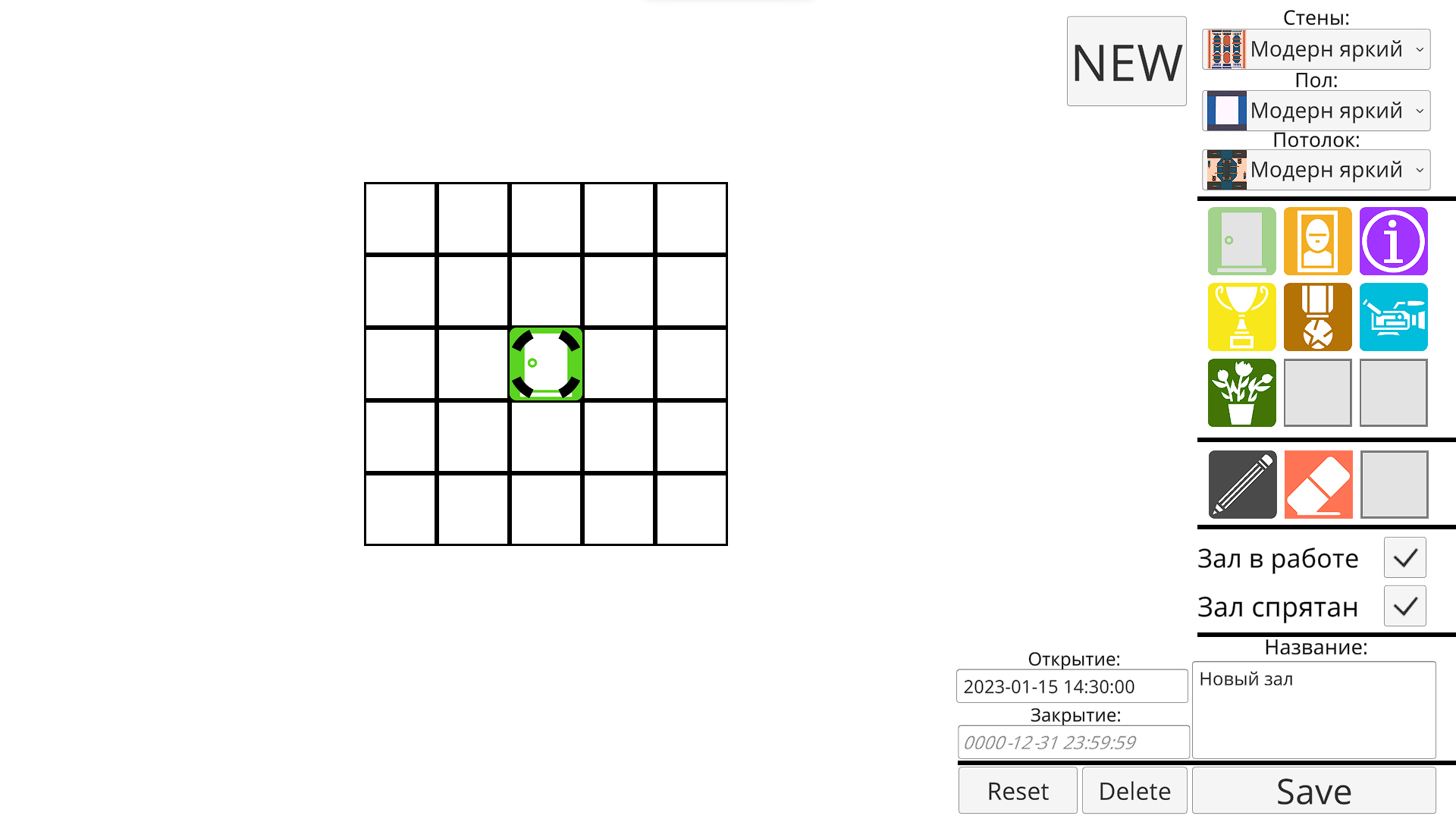


Рис. 10.

## Редактирование