

# ИТМО.ОПД.ЛР4

Григорий Раевский

03.05.2023

## ЛР4

То же самое, что и в ЛР3

### У экспертов

В панели управления аккаунтом **ИМЕЕТСЯ** возможность регистрировать юзеров, добавлять зарегистрированным юзерами лабы(и тесты в нужном порядке для конкретной лабораторной), удалять юзеров, смотреть результаты юзеров для всей лабы/для конкретного теста в лабораторной.

Так же, как и в ЛР2, эксперту дана возможность отслеживать динамику по конкретному тесту для конкретного юзера.

Теперь, эксперты при добавлении тестов респондентам они выбирают один из нескольких заранее созданных пресетов сложности или создают свой. Панель управления пресетами при нажатии кнопки "Подробности"отобразить подробности конкретного пресета(см рис) - это всплывающее окно. В этом же окне находится кнопка удаления пресетов.

На панели управления пресетами так же есть кнопка добавления пресетов. Она вызывает всплывающее окно. Менять пресеты нельзя, только удалять и создавать новые. Панель управления пресетами находится в расширенных настройках у экспертов.

Если во время добавления пресета эксперт закрыл окно, то пресет не добавляется. Так же при добавлении нужно проверять, все ли поля заполнены и не давать сохранить пресет, если какие то поля пустые. В зависимости от конкретного параметра там может либо условный чекбокс, либо поле, либо выпадающий список(см рисунок бд для понимания).

## У обычных юзеров

Пользователи так же могут просматривать свои результаты в настройках аккаунта. Они могут просматривать результаты по конкретному тесту конкретной лабораторной, либо средний результат по всей лабораторной. Так же в панели результатов будет выводиться усредненный результат с учетом пола и возраста  $\pm 5$  лет для конкретного теста и всей лабы(в отдельном окне). Можно так же, как и у эксперта просмотреть динамику для конкретного теста в конкретной лабе.

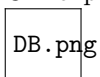
## Если юзер не залогинен

Есть возможность пройти тесты 4 лабы, но результат не будет сохраниться в систему(после прохождения теста результат на экран и все). Так же нет отображения прогресса.

Если юзер просто заходит на сайт, то у него будет доступна только лаба 2,3,4.

## БД

СМ скрин:



## Заметки

Если пользователь покидает меню теста или сам тест, то его прогресс сбрасывается до нуля.

## Описание тестов

### Описание теста на аналоговое слежение

Перед началом теста пользователю дается окно с описанием задания. После ознакомления он должен нажать "Далее".

Дан прямоугольник(рамка). Внутри есть прямоугольная мишень красного цвета и черный круг. Круг движется влево-вправо с определенной скоростью(скорость фиксирована и прописана в коде скрипта), направление и частота смены направления выбираются случайным образом. Задача пользователя нажать **ПРОБЕЛ**, когда круг и мишень совмещены. Регистрируются ложные и верные нажатия. Так же круг может ускоряться на определенное количество времени в зависимости от пресета(в пресете указаны время, в течении которого мишень двигается быстрее, чем обычно И коэффициент ускорения, по которому высчитывается новая скорость, как  $новая = * \dots - () \cdot (,) \dots$

## Описание теста на слежение с преследованием

Перед началом теста пользователю дается окно с описанием задания. После ознакомления он должен нажать "Далее".

Дан прямоугольник(рамка). Внутри есть прямоугольная мишень красного цвета и черный круг. Мишень движется влево-вправо с определенной скоростью(скорость фиксирована и прописана в коде скрипта), направление и частота смены направления выбираются случайным образом. Задача пользователя - удерживать черный круг внутри мишени. Так же, мишень может менять свою скорость(ускоряться) на определенное количество времени в зависимости от пресета(в пресете указаны время, в течении которого мишень двигается быстрее, чем обычно И коэффициент ускорения, по которому высчитывается новая скорость, как  $\text{новая\_скоость} = \text{старая\_скорость} * \text{коэффициент умножения}$ ). Время выполнения теста и прочие параметры так же изменяется в зависимости от пресета для конкретного теста. Результат теста - это смещение круга относительно мишени(считается каждые 0.5 секунды, результат усредняется). Так же считается максимальный выход круга из мишени.

## Заметки для тестов