

НАЗВАНИЕ СТАТЬИ

Андреев А. А.^{1,2}, звания, должность, организация, ✉ aaa@org.com,
orcid.org/0000-0002-0261-3113
Борисов Б. Б.², д.ф.н., профессор кафедры философии, ?ГУ, bbb@org.com

¹СПбГУ, полное наименование организации, адрес, город, индекс, страна

²СПбЭТУ, полное наименование организации, адрес, город, индекс, страна

Аннотация

Здесь пишется аннотация, на русском. Здесь пишется аннотация, на русском. Здесь пишется аннотация, на русском. Здесь пишется аннотация, на русском. Здесь пишется аннотация, на русском. Здесь пишется аннотация, на русском. Здесь пишется аннотация, на русском.

Ключевые слова: *здесь перечисляются ключевые слова, через запятую, все слова с маленькой буквы.*

Цитирование: Андреев А. А., Борисов Б. Б. Название статьи // Компьютерные инструменты в образовании. 2015. № -. С. 41–44. [doi:10.1000/182](https://doi.org/10.1000/182)

Благодарности: *Здесь можно вставить благодарности и ссылки на гранты.*

1. ВВЕДЕНИЕ

Заголовки всех разделов пишутся заглавными буквами. Подразделы и меньше — в обычном регистре.

2. ПЕРВЫЙ РАЗДЕЛ

Пример текста раздела. Пример текста раздела. Пример текста раздела. Пример текста раздела. Пример текста раздела. Пример текста раздела. Пример текста раздела.

- Пример перечисления.
- Второй пункт.
- Третий пункт.

Теперь пример нумерованного списка.

1. Первый пункт;
2. Второй пункт;
3. Третий пункт.

Ссылка на рис. [1](#)

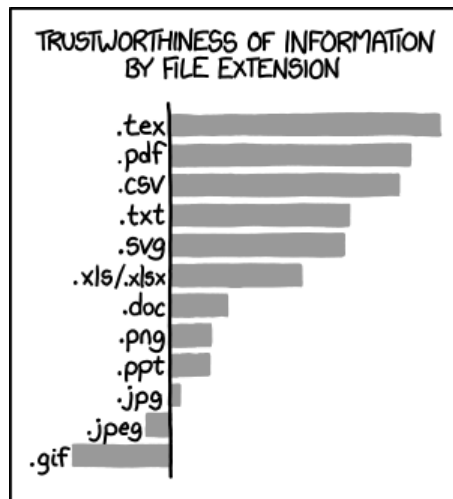


Рис. 1. Достоверность информации в зависимости от расширения файла

Таблица 1. Пример таблицы

Вопрос	?
Ответ	42

2.1. Подраздел

Текст в подразделе

2.1.1. Подподраздел

Сначала, ссылка на [2.1.](#)

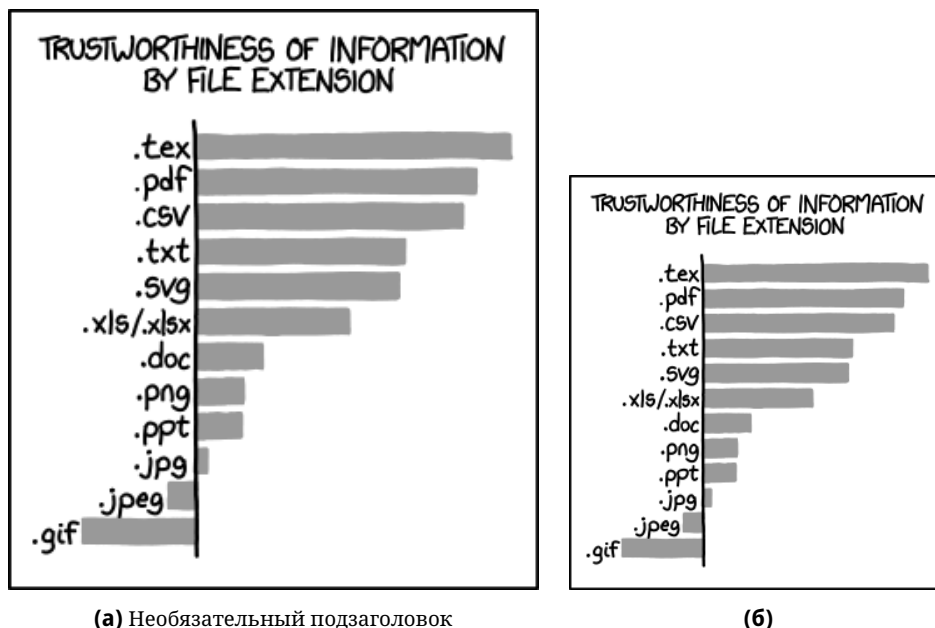


Рис. 2. Пример двух изображений рядом на одном рисунке

3. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Текст заключения с примером ссылки на литературу: [1, 2]

Список литературы

1. Madhav S. Game Programming Algorithms and Techniques: A Platform-Agnostic Approach (Game Design). UK, 2013.
2. Ericson C. Real-Time Collision Detection. USA, 2004.

ГРНТИ 00000

Поступила в редакцию 2 января 2014, окончательный вариант 24 января 2016 г.

Андреев Андрей Андреевич, информация об авторе, ✉ aaa@org.com

Борисов Борис Борисович, информация о втором авторе, bbb@org.com

Computer tools in education, 2015

№ -: 41–44

<http://cte.eltech.ru>

[doi:10.1000/182](https://doi.org/10.1000/182)

English title

Andreev A. A.^{1,2}, position position position position position, institution institution institution institution institution, ✉ aaa@org.com, orcid.org/0000-0002-0261-3113
Borisov B. B.², just a cool guy with some position at some institution, bbb@org.com

¹SPbSU

²SPbETU

Abstract

English abstract goes here. English abstract goes here. English abstract goes here. English abstract goes here. English abstract goes here. English abstract goes here. English abstract goes here.

Keywords: *keywords, separated by comma, in lower case.*

Citation: Andreev A. A., Borisov B. B.. English title. Computer tools in education, 2015. № -. P. 41–44. [doi:10.1000/182](https://doi.org/10.1000/182).

Acknowledgements: *here we may thank everybody who helped authors with this paper, and name grants that supported the research and the paper.*

References

1. Madhav S. Game Programming Algorithms and Techniques: A Platform-Agnostic Approach (Game Design). UK, 2013.
2. Ericson C. Real-Time Collision Detection. USA, 2004.

Received October 7, 2001, The final version: December 28, 2015

Andreev Andrey Andreevich, 1st author info, ✉ aaa@org.com

Borisov Boris Borisovich, 2nd author info, bbb@org.com