

Figure 1. Trustworthiness of information by file extension

Reference to the image [1](#)

Table 1. Table example

Question	?
Answer	42

2.1. A subsection

Text in subsection

2.1.1. A sub-subsection

Text in subsection with an example of an image consisting of two images. We can reference the full image, for example, [2](#), or subimages, for example, [2b](#).

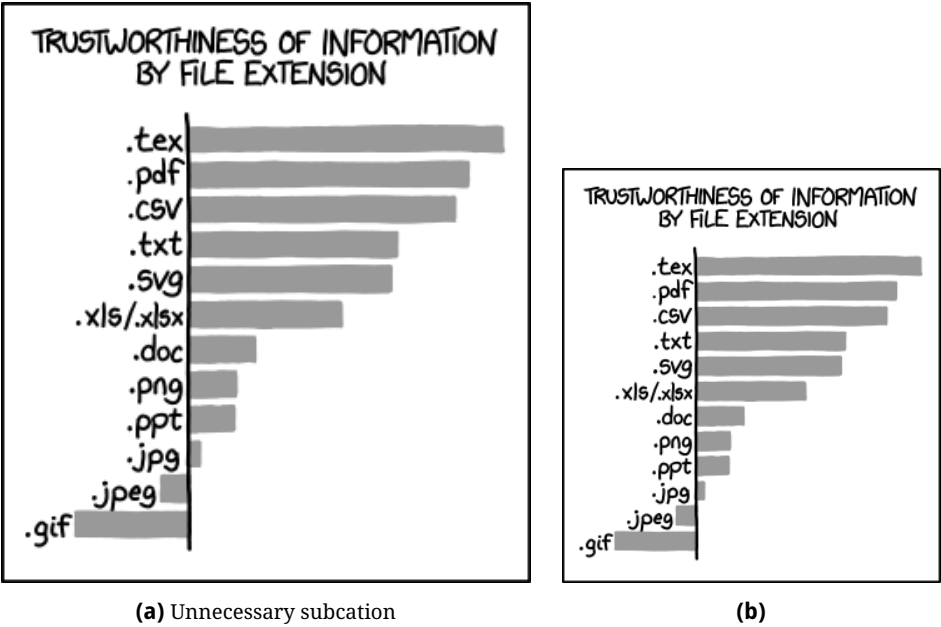


Figure 2. An example of two images next to each other at the same figure

3. CONCLUSION

Some conclusion text with a reference: [1, 2]

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.

additional info, some grant information, if needed

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

Компьютерные инструменты в образовании, 2015

№ -: 42–45

УДК: 621.320

<http://cte.eltech.ru>

Русский заголовок

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

Русский текст аннотации, русский текст аннотации, русский текст аннотации, русский текст аннотации, русский текст аннотации, русский текст аннотации.

Ключевые слова: *русские ключевые слова, разделенные запятыми*

Цитирование: Андреев А. А., Борисов Б. Б. Русский заголовок // Компьютерные инструменты в образовании, 2015. № -. С. 42–45 .

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

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.

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