

SIQuester: Редактор вопросов для SIGame

Руководство по использованию

Версия 5.7

Автор: Владимир Хиль

Контакты: <https://vladimirkhil.com>

Оглавление

Создание новых пакетов.....	3
Редактирование.....	4
Сборка пакетов	7
Импортирование текстовых файлов.....	7
Руководство начинающему пользователю	10
Меню программы.....	13

О программе

Редактор вопросов позволяет создавать темы и пакеты с вопросами для игры SIGame. Вы можете использовать его для написания вопросов для компьютерной игры SIGame, для программы «СИмулятор», для Цирцеи, а также для любых соревнований по этой игре как по сети, так и вне её.

Основным преимуществом использования данного редактора по сравнению с обычным написанием вопросов «от руки» или в текстовом редакторе является единообразие вопросов. Если пакет создаётся разными людьми, то они могут собрать отдельные темы в общий пакет без каких-либо дополнительных усилий – ведь все написанные темы будут выглядеть одинаково. При других подходах для составления цельного пакета может быть необходимо переписывание всех собранных тем для приведения их в единый формат.

Редактор позволяет создавать и пакеты для игр с нестандартным количеством раундов, тем в раундах и вопросов в темах.

Каждый пакет хранится отдельно в SIQ-файле. Такой файл занимает меньший объём, чем соответствующий текстовый файл с вопросами, поддерживает встроенные коллекции авторов и источников, а также ресурсы мультимедиа для вопросов.

Редактор позволяет преобразовывать текстовые файлы с уже написанными вопросами в SIQ-формат. Также имеется возможность экспортировать вопросные файлы в формат для добавления в Базу Вопросы и формат для игры на этих вопросах в IRC-чатах при помощи Цирцеи или mIRC-скрипта. Цирцею и скрипт можно скачать на том же [сайте](#), где расположен редактор.

Редактировать пакеты вы можете, используя пункт меню «Открыть...», а можно также найти SIQ-файл пакета и из списка «Открыть с помощью...» выбрать данный редактор.

Создание новых пакетов

Для создания нового пакета выберите пункт меню «Новый...».

Вы можете выбрать один из следующих вариантов создания:

- **Стандартный пакет для SIGame.** Три раунда по шесть тем по пять вопросов в каждой, а также финальный раунд. По таким правилам играется телевизионный аналог SIGame. Такие же пакеты нужны для компьютерной SIGame.
- **Нестандартный пакет.** Пакет, содержащий нестандартное число раундов, тем или вопросов. Также цена вопросов в нём может быть кратна не 100, а любому другому числу очков.
- **Пустой пакет.** Пакет без раундов и тем. Их вы должны создать сами.

- **Коллекция тем.** Предназначена для написания нескольких тем. Сами они не составляют пакет, но будут использоваться в другом пакете.

Следует отметить, что выбранный вариант задаёт лишь начальную разметку пакета, которая впоследствии может быть пересмотрена.

Необходимо также ввести имя будущего пакета и имя автора пакета.

Любой пакет должен содержать как минимум одно имя автора.

После того как вы заполните все поля и нажмёте **«Создать»**, вы сможете приступить к созданию вопросов.

Если же выбран нестандартный пакет, то ещё можно будет указать число раундов в пакете, число тем в раунде, число вопросов в теме и наличие финального раунда. Также можно выбрать, какой сумме будут кратны цены всех вопросов.

Редактирование

Программа предоставляет вам все возможности для редактирования пакетов.

Пакет вопросов представлен в форме дерева. Имеется возможность добавить новые раунды, вопросы, темы, а также поменять их порядок, сворачивать и разворачивать отдельные узлы. Подобная форма позволяет легко перемещаться между различными вопросами, а также видеть всю картину в целом.

Для добавления новых элементов используйте пункт плавающего меню у элемента дерева (должен быть выбран элемент, к которому вы хотите осуществить добавление). Скажем, если вы хотите добавить новый вопрос, то должна быть выбрана тема, в которую этот вопрос попадёт.

Чтобы удалить элемент дерева, выделите его и выберите пункт меню **«Удалить»** или клавишу **«Delete»**. При этом будет удалено и всё его содержимое.

Для перемещения элементов перетащите их с помощью мыши. Например, если вы «перетащите» вопрос на название темы, то он добавится в конец этой темы. Если вы «перетащите» вопрос на другой вопрос (необязательно из той же темы), то перетаскиваемый вопрос вставится перед выбранным. Можно перетаскивать элементы в другой открытый документ или в другое окно редактора.

Пакет, раунд, тема и вопрос содержат следующие атрибуты.

Авторы – это список лиц, участвовавших в создании данного объекта. По крайней мере, у всего пакета должен быть хотя бы один автор. В компьютерной SIGame авторы оглашаются перед оглашением самого вопроса.

Источники – это книги, сайты, журналы и прочие места публикации, на основе которых и был написан данный объект. Они используются для доказательства корректности задаваемого вопроса. В компьютерной SIGame источники появляются после оглашения правильного ответа на вопрос.

В **«Комментариях»** можно написать всё, что по вашему мнению необходимо для корректного понимания вопроса. Там может находиться и просто познавательная информация. В компьютерной SIGame комментарии появляются после оглашения правильного ответа на вопрос. Если комментарий относится к теме, то он озвучивается при выборе первого вопроса из данной темы. Если он относится к раунду, то будет озвучен в начале раунда. Наконец, комментарии, относящиеся к пакету в целом, будут оглашены в начале игры.

Любой пакет должен содержать как минимум одно имя автора. При проверке авторства используется следующий принцип.

Если какой-либо объект (раунд, тема, вопрос) имеет заполненный список авторов, то они и будут считаться авторами данного объекта. Если же этот список пуст, то автор ищется уровнем выше. Например, если отсутствует автор у вопроса, то автором данного вопроса будет считаться автор темы, в которую входит это вопрос. Если же и он отсутствует, то автором будет считаться автор раунда. В крайнем случае – автор пакета. Поэтому у любого пакета и должен быть хотя бы один автор. При этом можно определить автора любого объекта в пакете.

Точно такой же подход применяется и для источников. Однако пакет может не иметь ни одного источника.

К комментариям данный подход не применяется. Комментарий относится только к тому объекту, для которого он написан.

У пакета, раунда и темы есть параметр **«Имя»**. Обычно раунды имеют имена «1-й раунд», «2-й раунд» и т.д. В компьютерной SIGame эти имена отображаются в начале раундов.

У раунда можно также задать тип. Тем самым можно определить, является ли раунд обычным или финальным. Можно использовать и собственный тип раунда.

У вопроса характеристик больше. Вы можете задать номинальную цену вопроса, а также его тип. В SIGame существуют следующие типы вопросов: простые, «Вопросы с секретом», «Супервопросы с секретом», «Вопросы со ставкой» и «Вопросы без риска». Можно определить и собственный тип вопроса со своими параметрами.

«Вопрос с секретом» имеет собственную тему, в общем случае не совпадающую с той, в которой лежит вопрос, а также реальную (а не номинальную) стоимость. Эти параметры вы сможете задать, если выберете соответствующий тип вопроса.

«**Супервопрос с секретом**» дополняет предыдущий тип, добавляя возможность узнать тему и стоимость до передачи Кота в мешке, а также возможность передать кота себе. Кроме того, можно создать Кота без вопроса. Такой Кот просто перечислит деньги получившему его игроку.

Основной интерес представляет **сценарий вопроса**. В нём вы можете описать весь процесс розыгрыша вопроса. Обычно это просто текст вопроса. Тут также могут находиться ссылки на звуковые и видеофайлы и изображения, которые необходимы при чтении вопроса.

Сценарий содержит текст, устный текст (не появляется на экране, а озвучивается ведущим, но при игре без экрана предпочтительнее использовать простой текст) и ссылки на мультимедиа-файлы. Файлы могут находиться в самом пакете и будут транспортироваться куда угодно вместе с ним. Кроме того, допускается ссылка на внешний файл (обычно расположенный в сети). В таком случае он не будет включаться в содержимое пакета. Для Компьютерной SIGame предпочтительнее использовать первый вариант ссылок, для IRC-розыгрышей – второй.

Вопрос также содержит правильные и неправильные ответы. Если вы готовите пакет для компьютерной SIGame, то желательно для каждого вопроса приготовить по три неправильных ответа. В остальных случаях в этом списке могут находиться версии, которые ни в коем случае нельзя засчитывать. Скажем, для примера, ответ на некоторый вопрос «бумажные деньги» верен, и он попадает в список правильных ответов. А ответ «просто деньги» в данном вопросе принимать нельзя, поэтому он заносится в список неправильных ответов.

В списке правильных ответов должен находиться как минимум один ответ. Самый первый ответ списка считается правильным по умолчанию.

Начиная с версии 4.5, в сценарий стало возможным вставлять «маркер ответа». При его наличии:

- 1) поле «Правильные ответы» не заполняется и роли не играет;
- 2) ответ записывается непосредственно в сценарии после маркера.

В этом режиме ответ может быть представлен не текстовой строкой, а произвольным содержимым (мелодией, изображением и пр.).

Ранее при редактировании использовались метасимволы, позволяющие увеличивать число возможных ответов для зачёта. С ними вы можете столкнуться при просмотре старых пакетов. В связи с улучшением критериев зачёта эти метасимволы больше использовать не нужно. Теперь оставлена только одна конструкция — фигурные скобки.

Если в правильном ответе вы запишите конструкцию вида «**{строка1} {строка2} {строка3}...**», это будет означать, что перечисленные строки могут встретиться в ответе игрока в любой последовательности. Например, в качестве ответа нужно указать три

страны. Мы запишем: «{Австрия}, {Франция} и {Венгрия}». Теперь верными станут и ответы «Венгрия, Франция, Австрия», «Франция, Венгрия и Австрия» и т.д.

В новой версии редактора вам предоставляются возможности развитого редактирования. При выделении автора, источника, ответа или элемента сценария рядом будет появляться всплывающее меню с набором возможных действий с активным списком или выделенным объектом. Можно добавить новый элемент в список, удалить текущий, изменить какое-либо свойство текущего или создать ссылку на элемент в одном из хранилищ пакета (мультимедиа или текст).

Новая версия редактора также даёт вам возможность отмены сделанных ранее изменений помощью меню «Отменить». Повторить сделанное можно с помощью меню «Повторить».

Доступен и поиск – можно найти элемент пакета, содержащий введённый текст.

Доступны возможности для редактирования всех коллекций пакета.

В панели инструментов существует возможность быстрой навигации между элементами пакета в стиле проводника Windows.

Сборка пакетов

Достаточно часто встречается ситуация, когда несколько человек составляют один общий пакет. Для этой цели и предназначены коллекции тем. Каждый из составителей создаёт свою коллекцию, затем они присылают их сборщику пакета.

Сборщик создаёт пустой пакет, и для добавления в него присланных тем использует пункт меню «Действия»->«Присоединить пакет...». Далее необходимо выбрать добавляемый пакет, и все раунды из него автоматически прибавятся к имеющемуся. Вся информация о непосредственно самом добавляемом пакете будет игнорироваться, за исключением информации об источниках и авторе. Об этом можно почитать в разделе [«Редактирование»](#).

Добавлять можно не только коллекции тем, но и пакеты любого другого вида – ведь они равноправны.

Импортирование текстовых файлов

Несомненно, готовить пакеты в данном редакторе удобней, если вы хотите достичь единого формата оформления. К тому же, редактор позволяет вам преобразовать написанный вами пакет вопросов в любой требуемый вам формат. Но что делать, если у вас уже имеются вопросы, хранящиеся в обычном текстовом файле? И вам нужно преобразовать эти вопросы в иной формат.

Задача не совсем тривиальная, но она решается при помощи специального средства редактора – импорта произвольных текстовых файлов. Эта возможность позволяет вам

преобразовать текстовый пакет в SIQ-формат, удобный для редактора, а из него – в необходимый вам формат.

Данное преобразование доступно через пункт меню **«Импорт»->«Текст»**. Импорт из текстового файла создаст новый SIQ-файл в редакторе.

Итак, как же импортировать текстовый файл? Выберите исходный файл, содержащий вопросы. Сразу стоит отметить, что программа не всеильна и она не может прочитать совершенно произвольные входные файлы. Требование к вашим файлам достаточно простое: все вопросы начинаются с новой строки, и первым символом в этой строке (не считая лишних пробелов) идёт номер вопроса (кратный 10). В подавляющем большинстве случаев это правило соблюдено, поэтому нужды беспокоиться нет. Если же ваш файл оформлен как-то не так (например, вместо «10.» в начале указано «За 10»), попробуйте предварительно в блокноте использовать опцию «Найти и заменить», чтобы избавиться от лишних символов в начале каждого вопроса.

Во входном файле ответы могут находиться вместе со своими вопросами, а также возможно внутри темы сначала следование всех вопросов, затем – всех ответов. При этом в каждом файле допустим только один из двух предложенных подходов. В вопросах из Базы ещё встречается группа источников; в таком случае они не могут быть импортированы.

Заголовок в файле должен быть только в начале. Если у вас встречаются несколько заголовков – лучше составить несколько более мелких файлов.

После выбора файла программа будет разрезать файл на отдельные вопросы. Если она будет находить ошибки нумерации, то обратится к вам с просьбой исправить их. Можно поправить входной файл и продолжить, а можно пропустить фрагмент, заставив программу присоединить его к предыдущему вопросу (это бывает необходимо в ситуациях, когда строка начинается с числа и не является началом вопроса).

По завершению разрезания входного файла нужно добавить шаблоны для считывания пакета, раундов, тем и вопросов. Эти шаблоны вы можете ввести самостоятельно. Можно использовать предопределённый шаблон проекта СНС, а можно заставить программу сгенерировать шаблон автоматически.

При автоматической генерации шаблона программа постарается прочитать первые темы и вопросы в файле, чтобы составить какое-то представление о шаблоне, использованном в нём. Далее вам будут предложены построенные шаблоны, которые и будут использоваться при считывании информации из файла. Если предложенные шаблоны будут чем-то не устраивать, вы всегда сможете изменить их вручную.

Каждый шаблон состоит из обычных символов и так называемых переменных шаблона. Переменные шаблона выделяются цветом.

При разборе входных строк из файла каждая переменная примет определённое значение. Например, пусть у нас на входе имеется строка «10. А судьи кто? (Чацкий).», а

шаблон, с помощью которого мы считываем эту строчку, такой: «Номер0. Вопрос (Ответ).». При чтении строки программа обнаружит обычные символы '0', ' ' и '.', а переменные примут следующие значения:

Номер: 1

Вопрос: А судьи кто?

Ответ: Чацкий

При помощи такого разбора программа находит нужные ей элементы, а затем на основе собранной информации формирует пакет с раундами, темами, вопросами, указанием авторов, источников и комментариев. Предполагается, что в подобных текстах авторы пишутся для тем (редко – вопросов), источники – для вопросов, а комментарии могут быть написаны и для того, и для другого.

Специальная переменная – «Мусор» – используется для того, чтобы удалить из входного файла какую-то лишнюю информацию. При чтении эта информация сопоставится с данной переменной и не будет использована при формировании пакета.

Существует дополнительная конструкция «{» и «}?». Всё, что написано внутри неё, может отсутствовать во входной строке. Поэтому программа сначала пытается прочитать входной текст с использованием максимально длинного шаблона и только в случае неудачи переходит к более короткому. Допускается вложение скобок.

Если вы импортируете файл с разделёнными группами вопросов и ответов в каждой теме, то шаблонов для вопроса будет три. Первый будет относиться к тексту вопроса. Второй – к заголовку группы ответов (например, «Ответы:»). И третий будет относиться к ответу и, возможно, прилагающимся к нему авторам, источникам и комментариям.

Если же на каком-то этапе разбора программу постигла неудача (не все нужные переменные в шаблоне были проинициализированы непустыми строками), программа обращается к пользователю с просьбой предложить ей новый шаблон для разбора. Если программа считает, что ошибка не в шаблоне темы, то она его и не покажет, а предложит править лишь шаблон вопроса. Если же программа не может локализовать источник проблемы, она предложит оба шаблона, а пользователь должен будет сам определить, что же ему подправить. Кроме того, ему будет предложена считываемая строка, и поправить можно будет прямо её (например, если видно, что в ней не хватает, скажем, точки после номера вопроса и т. п.). Кое-какую информацию можно почерпнуть из подсказок программы во время разбора. Точную причину проблемы она вам не назовёт, но в некоторых случаях эта информация вам поможет.

Все шаблоны, которые вы предлагаете для считывания, запоминаются и используются на дальнейших этапах. Поэтому вполне реально преобразовать файл, в котором каждая часть имеет свой собственный шаблон.

Кроме того, можно на любом этапе прервать считывание. Вы получите лишь те темы, которые программа успела считать. Остаток файла может быть сохранён отдельно.

Для работы программы также необходимо, чтобы ваш исходный файл содержал по крайней мере 5 тем по 5 вопросов в каждой. Это требуется для автоматического определения шаблона. Если ваш файл слишком мал, добавьте его к другому сходному (не обязательно такому же) файлу с вопросами. В крайнем случае, для маленького файла преобразование можно совершить и вручную.

Если в вашем исходном файле более-менее соблюдался некоторый общий шаблон, то особых проблем с его преобразованием не должно будет возникнуть. После преобразования всё же стоит внимательно посмотреть на результат и подправить неудачные объекты вручную (например, с помощью статистики).

Руководство начинающему пользователю

Внимание! Это руководство относилось к предыдущей версии преобразователя и было лишь адаптировано под новые шаблоны. Сходное поведение новой версии преобразователя в описанных ниже случаях не гарантируется, но приведённые примеры всё равно пойдут на пользу начинающему.

Эксплуатация программы показала, что первоначально пользователю трудно разобраться с механизмом конвертации и оформлением шаблонов. Поэтому здесь размещены примеры работы с конвертером, поясняющие основные приёмы при избавлении от ошибок.

Сразу стоит отметить, что преобразование файла может пройти удачно не обязательно с первого раза. И не надо этого бояться: программа предъявляет к входному файлу достаточно строгие требования. В любом случае, если вы видите, что программа наткнулась на ошибку, вы можете прервать её выполнение и сохранить уже импортированные темы. При этом программа сбросит нераспознанный остаток файла в новый файл. Поправьте его, снова направьте на импорт, а потом соедините два файла при помощи XML-импорта.

Рекомендуется перед преобразованием открыть файл и внимательно посмотреть на его особенности. Важно следующее:

Если в файле встречаются дополнительные вопросы и они помечены, например, символами «Доп.», замените их на нормальную стоимость вопроса (после 40 – 50, после 50 – 60 и т.д.). **В новой версии:** исправления можно внести непосредственно в процессе импорта.

Бывает, что темы начинаются с номера «60.», и поэтому программа интерпретирует их как шестой вопрос в предыдущей теме. Здесь можно просто пропустить этот фрагмент и затем отредактировать его в XML-файле. Можно и прервать обработку и удалить номер темы. **В новой версии:** исправления можно внести непосредственно в процессе импорта.

Обратите внимание на то, как в файле отмечены источники и комментарии. Программа предложит вам шаблон по умолчанию, а вам будет необходимо исправить его на подходящий для файла.

Теперь разберём основные приёмы при импортировании файла.

В качестве примера был взят файл украинских вопросов ukrsv03.txt.

Программа проанализировала первые 5 тем и предложила следующие шаблоны:

Шаблон темы

{Раунд

)?"Тема" (Дмитрий Башук, Харьков) ((Комментарий))?

Шаблон вопроса

Номер0.Вопрос(Ответ). (Комментарий: Комментарий) ? (Источник: Источник) ? (Автор вопроса: Автор) ?

В первых темах автором везде был Дмитрий Башук, и программа решила, что эта последовательность символов входит в шаблон. Это надо будет исправить. Кроме того, при просмотре файла было отмечено, что туры всегда начинаются с символов «Тур:». Вот исправленный шаблон темы:

Шаблон темы

{Тур: Раунд

)?"Тема" (Автор) ((Комментарий))?

Шаблон вопроса нас вполне устраивает, поэтому жмём «Импорт».

Программа легко импортирует несколько тем, а потом наткнётся на ошибку.

Входной текст

20. Для перелетов через Северный полюс в Америку был сконструирован самолет РД-25, где РД расшифровывалось именно ТАК. (Рекорд Дальности)

Под текстом после слова «Проблема» программа обрисовывает причину, из-за которой произошёл сбой при считывании. Очень часто подобная информация позволяет легко сделать поправки. В нашем случае всё и так просто. Очевидно, что после ответа не хватает точки, предусмотренной шаблоном вопроса. Можно добавить её в текст, а можно

удалить её из шаблона. Но далее могут встретиться и другие вопросы с отсутствующей точкой после скобок. Так что лучше убрать её в шаблоне - ведь всё равно программа будет пытаться импортировать текст сначала первым шаблоном, содержащим точку.

Удалив точку, жмём «Продолжить».

Входной текст

50. ТАК специалисты по электричеству называют гексафторид серы. (Элегаз - электротехнический газ) .

Запахи (Виктор Димитриев, Горловка; Мария Крыленко, Донецк)

Тут тоже всё очевидно (и программа подсказывает, что не может обнаружить тему). Убираем кавычки в стандарте темы.

Входной текст

50. В городе расположенном на ЭТОМ притоке Дуная была Белая Олимпиада 1964-го (Инн) . Комм.: город Инсбрук.

"Сказочники XX века" (Александр Клейн, Одесса)

Здесь программе непонятны символы «Комм.:». Разумеется, ведь у нас по умолчанию комментарии начинаются с символов «Комментарий:». Заменим эту конструкцию на «Комм.:», и у нас всё считается правильно.

Входной текст

50. Последний российский лейб-медик носил ЭТУ известную фамилию. (Боткин)

Художники (Виктор Димитриев, Горловка; Мария Крыленко, Донецк)

Это особый случай, его лучше запомнить. В данном случае единственная ошибка заключается в том, что между вопросом и темой нет пустой строки. Либо добавьте её, либо удалите перенос строки внутри шаблона темы (актуальны переносы вне фигурных скобок).

Входной текст

50. ЕГО название произошло от кожаной петли. (Гужевой транспорт) Комм: от "гуж".

Пятая графа (Виктор Димитриев, Горловка)

Снова проблема с комментариями, правим шаблон.

Входной текст

10. В черновиках ОН фигурировал сначала как Тишкевич, потом как Башмакевич, и наконец, ИМЕННО ТАК (Башмачкин). Ист: Гоголь Повести М, 1963, с 233

Аналогичная проблема с источником.

Входной текст

50, Михаил Пришвин назвал март весной света, апрель – весной воды, а май ИМЕННО ТАК. (Весной цветов) .

Напитки (Александр Кудрявцев, г. Николаев)

Проблема тут не в кавычках, как думает программа (она не всегда точно указывает на ошибку), а в присутствии запятой после стоимости вопроса. Её нужно исправить на точку.

Входной текст

40 Рональд Рейган, пожалуй, самый известный человек страдающий этой болезнью. (Альцгеймера болезнь)

Отсутствует точка после стоимости вопроса.

Входной текст

50. Именно по ЭТОЙ причине Нобелевскую премию мира вручают в Осло (Нобелю просто нравилось умение норвежцев решать конфликты мирным путем) Принимать любое указание на миролюбивость норвежцев

5. Я получил эту роль (Оксана Коваленко, Николаев)

Здесь вообще комментарии никак не выделены. Поэтому в данном случае лучше поправить исходный текст – добавим конструкцию «Комм.» перед текстом комментария.

Мы рассмотрели самые часто встречающиеся случаи. Надеюсь, после прочтения этого ваши проблемы при импорте будут сведены к минимуму.

Меню программы

1. **Верхняя панель**
 - 1.1. **Новый...**
Создание нового пакета
 - 1.2. **Открыть...**
Открывает ранее сохранённый пакет
 - 1.3. **Открыть недавние**

Предоставляет доступ к ранее открытым документам

1.4. Импорт

1.4.1. Текст

Считывается произвольный текстовый файл. На его основе программа пытается построить пакет

1.4.2. Текст из буфера обмена

То же, что и «Текст», но вопросы ищутся в буфере обмена

1.4.3. XML-файл

Вопросы, подготовленные в специальном формате

1.4.4. База вопросов...

Позволяет выбрать пакет из Базы вопросов и загрузить его

1.4.5. Библиотека вопросов...

Позволяет загрузить готовый пакет из Библиотеки вопросов СИ

1.5. Сохранить все

Сохраняет изменения во всех открытых пакетах

1.6. Поиск файлов...

Возможность найти файл пакета по его текстовому содержимому

1.7. Настройки

Изменение параметров программы

1.8. Помощь

1.8.1. Написать замечания автору

Позволяет написать комментарий в Интернете, который позволит автору узнать о неполадках с вашей программой или о ваших предложениях

1.8.2. Как использовать программу...

Вызывает справку о программе

1.8.3. О программе...

Информация о программе и об авторе

2. Панель документа

2.1. Сохранить...

Сохраняет пакет

2.2. Экспорт

Преобразование пакета в некоторый формат. Доступны следующие форматы:

2.2.1. HTML

Красивый формат для просмотра пакетов на экране

2.2.2. simpleHTML

Чёрно-белый формат для печати. Не поддерживает изображение, звук и видео

2.2.3. Настраиваемый HTML

Чёрно-белый формат. Отличается тем, что вы можете выбрать для себя приемлемое взаимное расположение реквизитов пакета

2.2.4. База вопросов

Формат для загрузки пакета в Базу Вопросы. Имеется возможность выбора выходной кодировки – Windows-1251 или KOI-8

2.2.5. Скрипт mIRC

Формат, который используется скриптом для игры в слова в IRC. Скрипт можно скачать отдельно с сайта <http://www.ur-quan1986.narod.ru>

2.2.6. Телевизионный аналог SIGame

Формат, пригодный для отправки на телевизионный аналог SIGame

2.2.7. Формат СНС

Формат, используемый на проекте «Свояк-нон-стоп»

2.2.8. Табличный формат

Сохранение раундов в форме таблицы по аналогии с телевизионным аналогом SIGame

2.2.9. Расширенный экспорт и печать...

Более богатые возможности по выбору формата для экспорта (Динабанк, телевизионный аналог SIGame, СНС, База вопросов), типа сохраняемого файла (.txt, .html, .docx, .rtf, .xps), кодировки. Возможность печати пакета

2.3. Отменить

Отменяет сделанные ранее изменения в пакете

2.4. Повторить

Повторяет отменённые изменения в пакета

2.5. Статистика

Выводит информацию о пакете: число раундов и тем, темы с нераспознанными участками (если таковые имеются), вопросы без постановки, текста, правильных ответов, авторов и источников

2.6. Авторы

Позволяет редактировать коллекцию авторов пакета

2.7. Источники

Позволяет редактировать коллекцию источников пакета

2.8. Изображения

Позволяет редактировать коллекцию изображений пакета

2.9. Аудио

Позволяет редактировать коллекцию звуков и музыки пакета

2.10. Видео

Позволяет редактировать коллекцию видеороликов пакета

2.11. Действия**2.11.1. Сохранить как...**

Сохраняет пакет под другим именем. После сохранения работа продолжается под новым именем

2.11.2. Вырезать

Вырезает текст в активном редакторе

2.11.3. Копировать

Копирует текст из активного редактора

2.11.4. Вставить

Вставляет текст в активный редактор

2.11.5. Оформить для Теле- и Комп-SIGame

18 тем пакета размещаются в трёх раундах, ещё 7 тем – в финальном раунде. Необходимым образом корректируются стоимости вопросов в темах

2.11.6. Поправить для Теле- и Комп-SIGame

Исправление названий тем (пишутся заглавными буквами), удаление точек в конце вопросов

2.11.7. Оформить для Спорт-SIGame

Все темы располагаются в одном раунде, стоимости вопросов кратны 10

2.11.8. Оформить для «Миллионера»

Пакет подготавливается для игры «Кто хочет стать миллионером?». Все вопросы пакета располагаются в нескольких темах. В каждой теме – 15 вопросов. Их стоимости выставляются такими же, как и в соответствующей телевизионной игре

2.11.9. Выбрать темы...

Позволяет оставить только определённые темы из пакета. Нумерация тем абсолютная, не зависит от раундов. Удобно, если вы хотите выбрать часть тем и сохранить их в отдельном пакете

2.11.10. Викифицировать

Приводит пакет к типографскому виду

2.11.11. Присоединить пакет...

Добавление в данный пакет тем из другого пакета