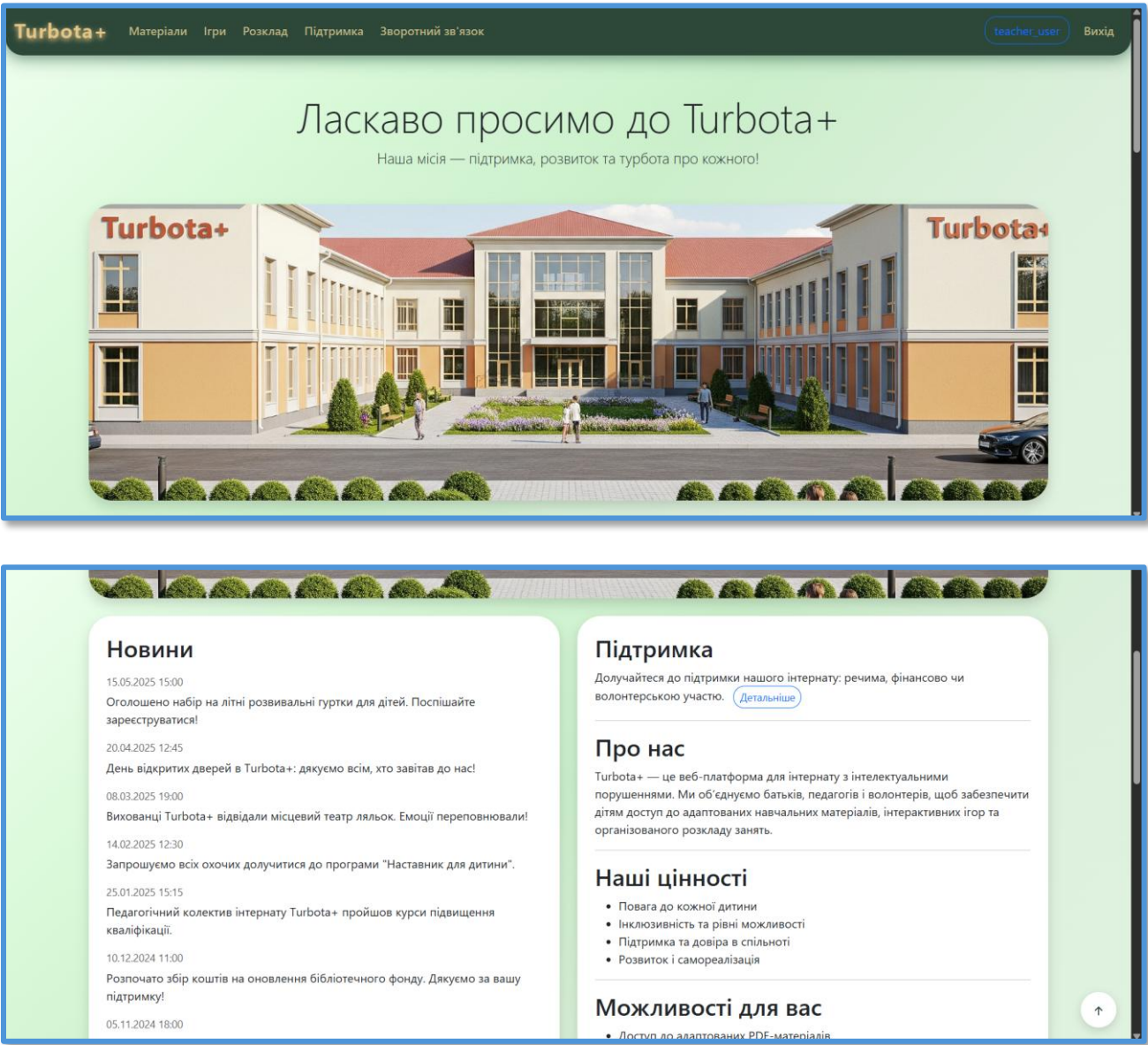
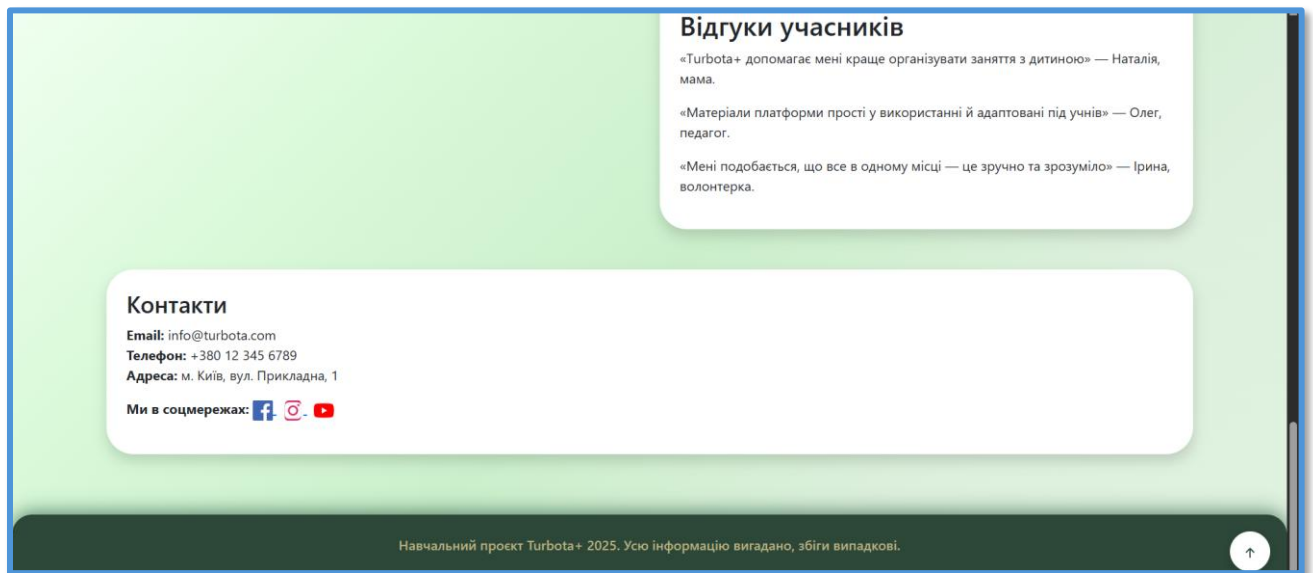


Інструкція користувача Turbota+

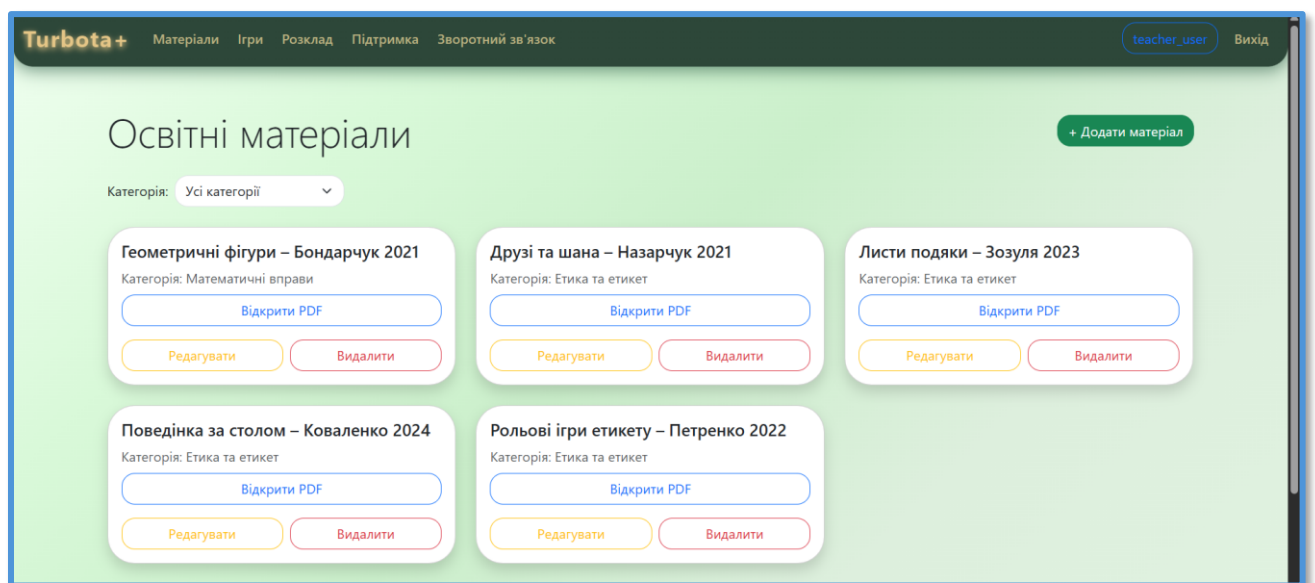
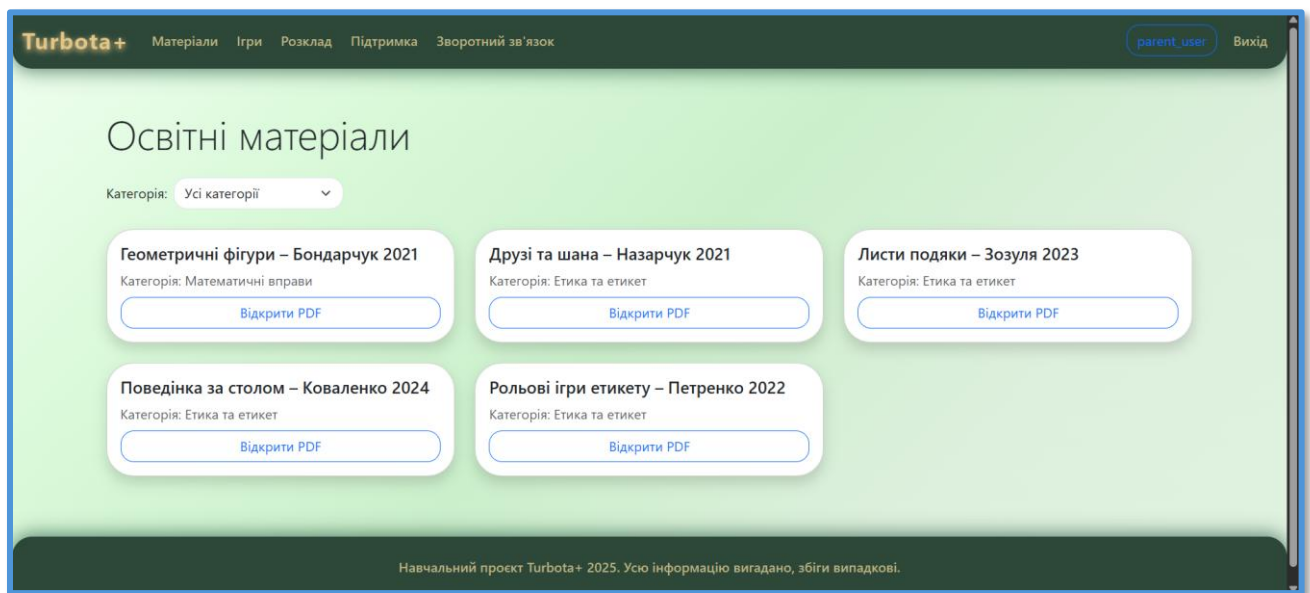
1. Головна сторінка



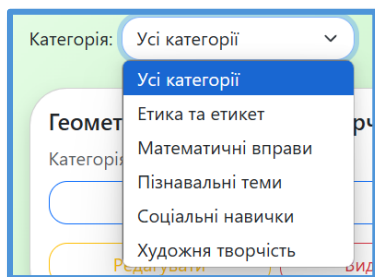


- Вітальний заголовок та короткий опис місії платформи.
- Актуальна новинна стрічка (ліворуч): відображає останні новини інтернату з датою та текстом.
- Блок "Підтримка": коротко про можливості допомоги та кнопка переходу на сторінку підтримки.
- Блок "Про нас": опис платформи, її цінностей, історії та можливостей для користувачів.
- Список можливостей: доступ до PDF-матеріалів, ігор, розкладу, волонтерської форми, контактної форми.
- Відгуки учасників: короткі цитати від батьків, педагогів, волонтерів.
- Контактна інформація: email, телефон, адреса, посилання на соцмережі.
- Верхнє меню для переходу до основних розділів (Матеріали, Ігри, Розклад, Підтримка, Зворотний зв'язок, Вхід/Кабінет та Вихід).
- Можливість натиснути на стрілку вгору (правий нижній кут), щоб швидко повернутися на початок сторінки.

2. Сторінка "Матеріали"



- для гостьового доступу сторінка закрита (необхідно зареєструватися)
- Фільтр за категоріями (випадаючий список).



- Список навчальних PDF-матеріалів у вигляді карток:
 - Назва матеріалу.
 - Категорія.

- Кнопка "Відкрити PDF" (відкриває файл у новій вкладці).
- Для вчителів додатково:
 - Кнопка "+ Додати матеріал".
 - Кнопки "Редагувати" та "Видалити" біля кожного матеріалу (у межах картки), що посилаються на сторінки, де буде детальніше про дані операції.
- Якщо матеріалів немає — інформаційне повідомлення.

Редагування матеріалу

Назва матеріалу

Категорія

Етика та етикет ▾

PDF-файл

Оберіть файл

Друзі_та_шана_Назарчук_2021_rNYAyoI.pdf

Зберегти

Скасувати

Додавання матеріалу

Назва матеріалу

Категорія

----- ▾

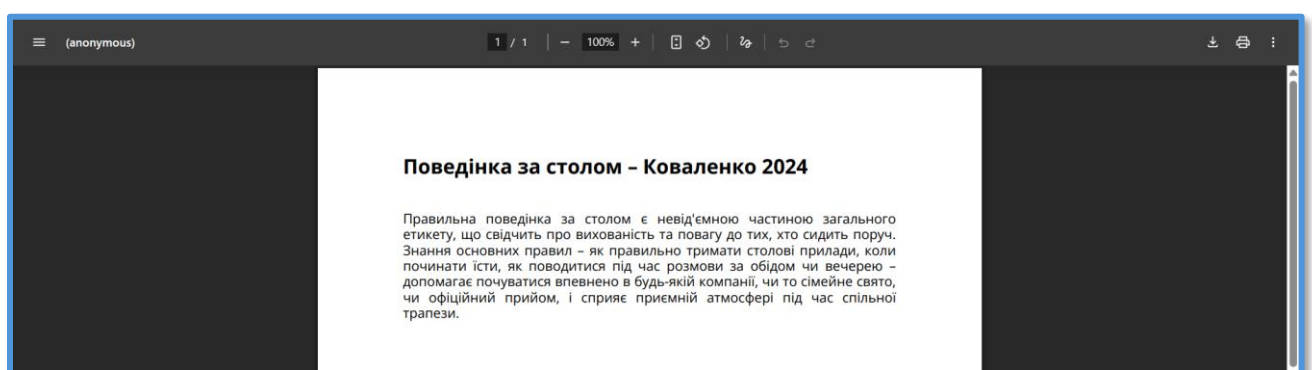
PDF-файл

Оберіть файл

Зберегти

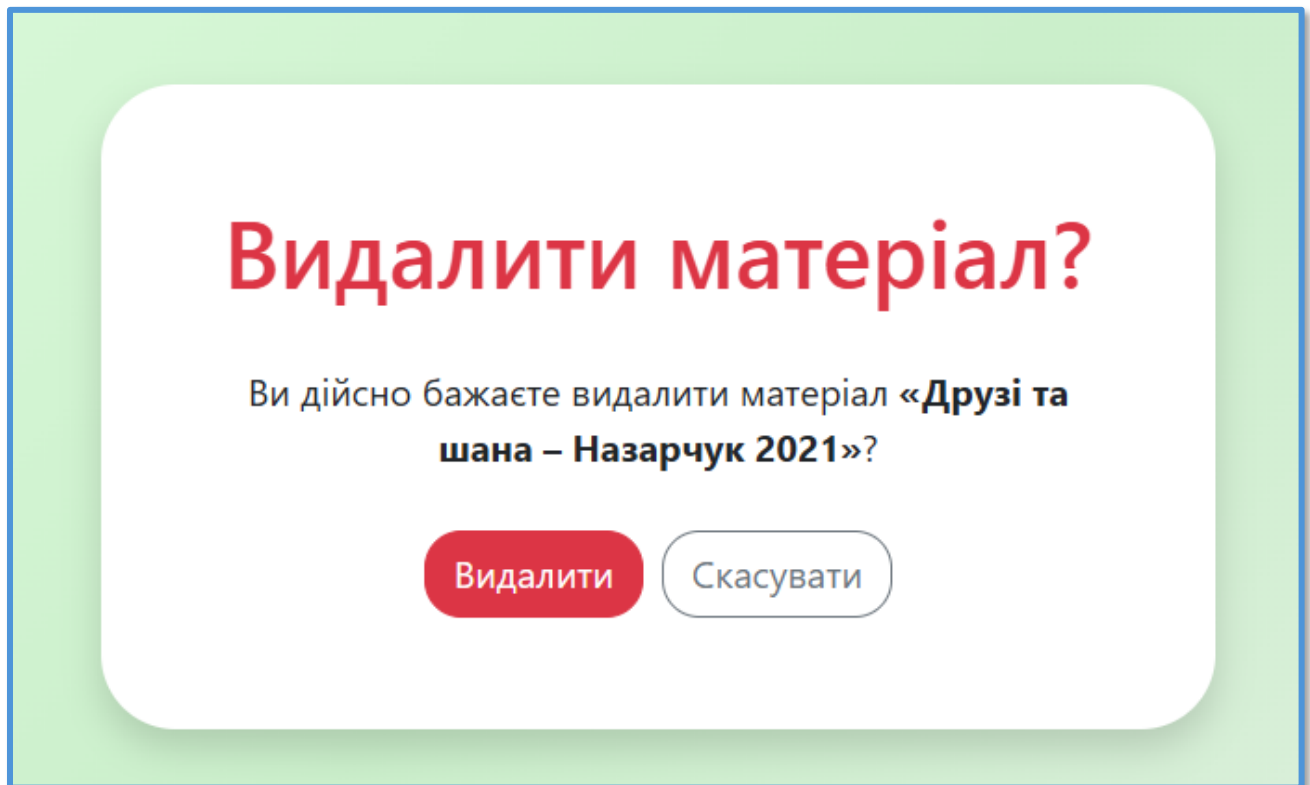
Скасувати

- назва, що буде відображатися в сітці файлів
- до якої категорії віднесений даний файл
- вибір файлу з системи (тут можна завантажити свій пдф файл)
- нижче вказано саме файлову назву того матеріалу, що є наразі
- зберегти створення або редагування, або скасувати усе та повернутися до списку матеріалів



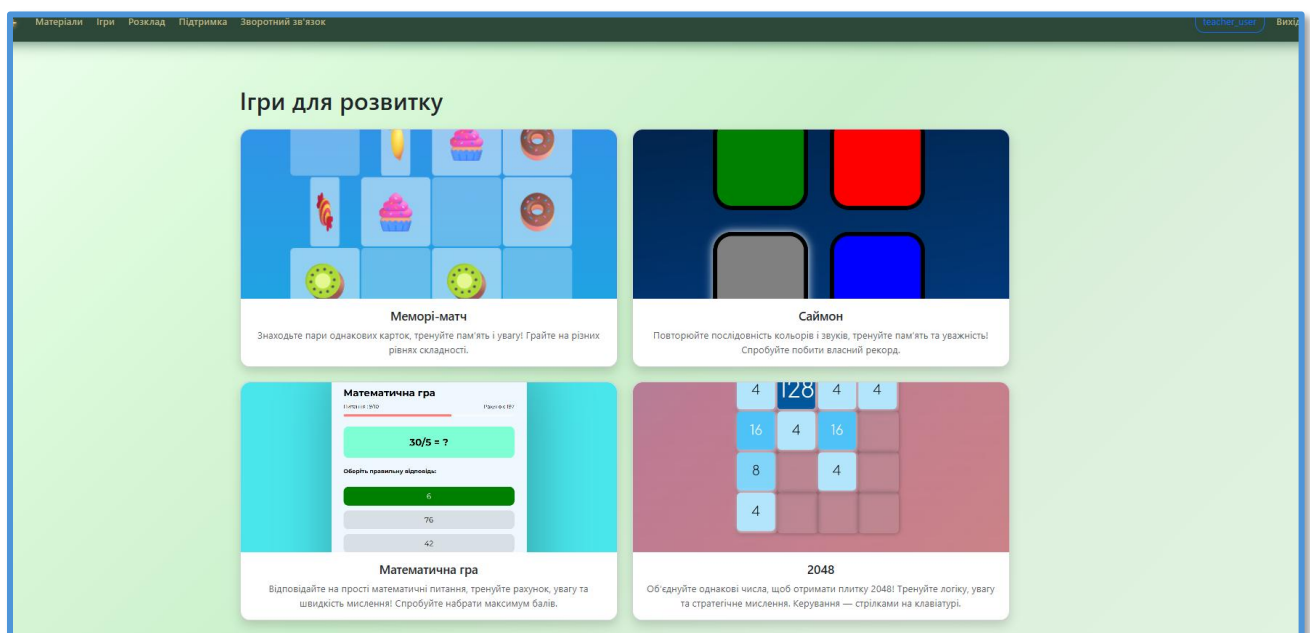
- Відкриття файлу в новій вкладці

- функціонал залежить від браузера, але типово має бути кнопка завантаження (стрілка вниз) та друку (знак принтера)
- зауважте, що щоб повернутися до сайту, треба перейти на його вкладку



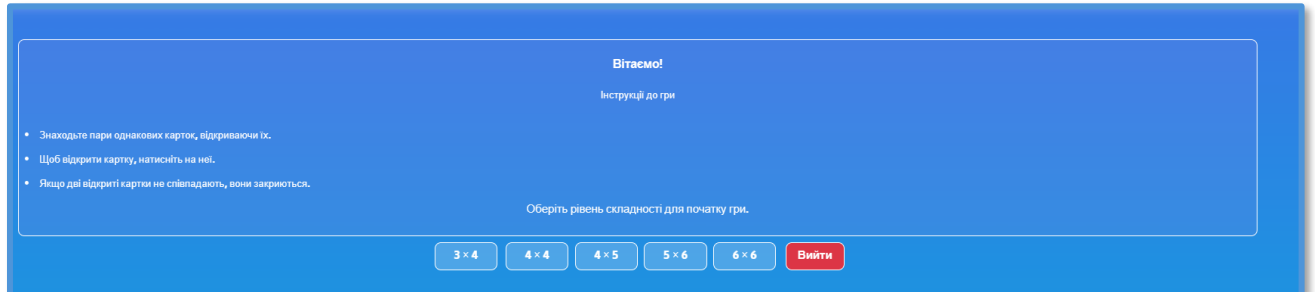
- після натиснення на кнопку видалити у списку матеріалів, Вас знову запитають підтвердження операції на новій сторінці

3. Сторінка "Ігри"

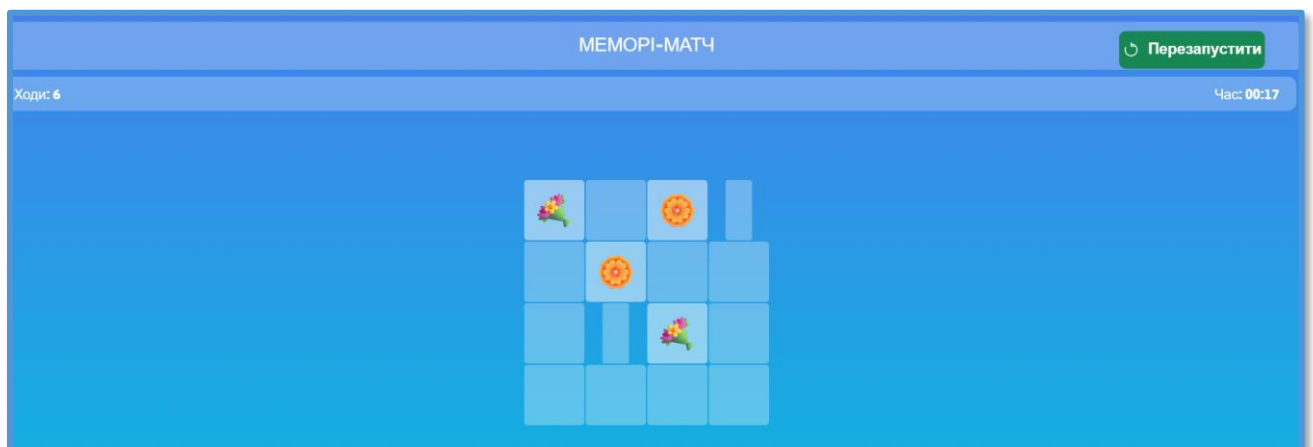


- Сторінка доступна лише зареєстрованим користувачам

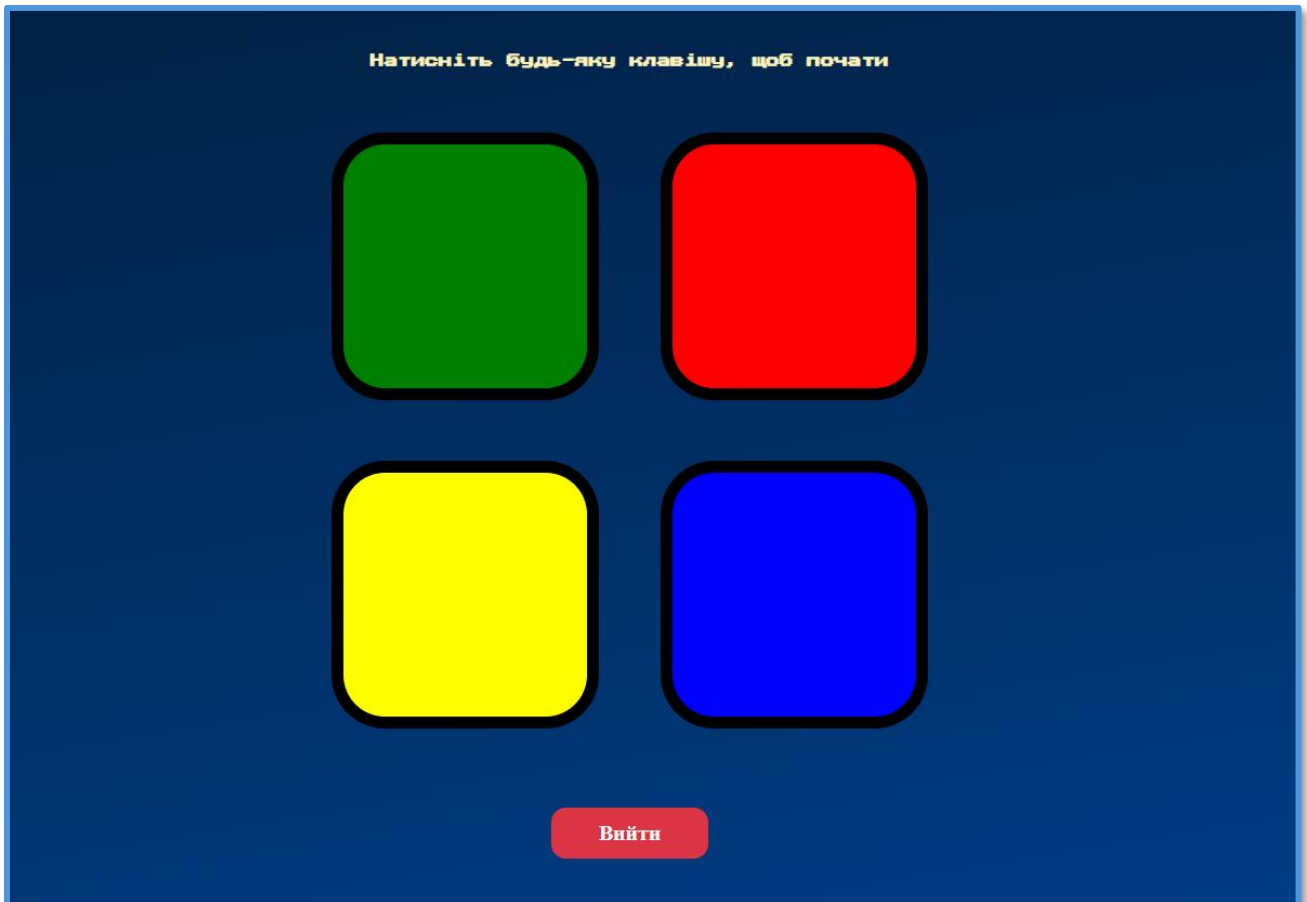
- Список інтерактивних міні-ігор.
- Кожна гра має назву, короткий опис
- Щоб почати гру, натисніть на відповідний прямокутник
- Якщо ігор немає — інформаційне повідомлення.
- У майбутньому може бути додано більше ігор



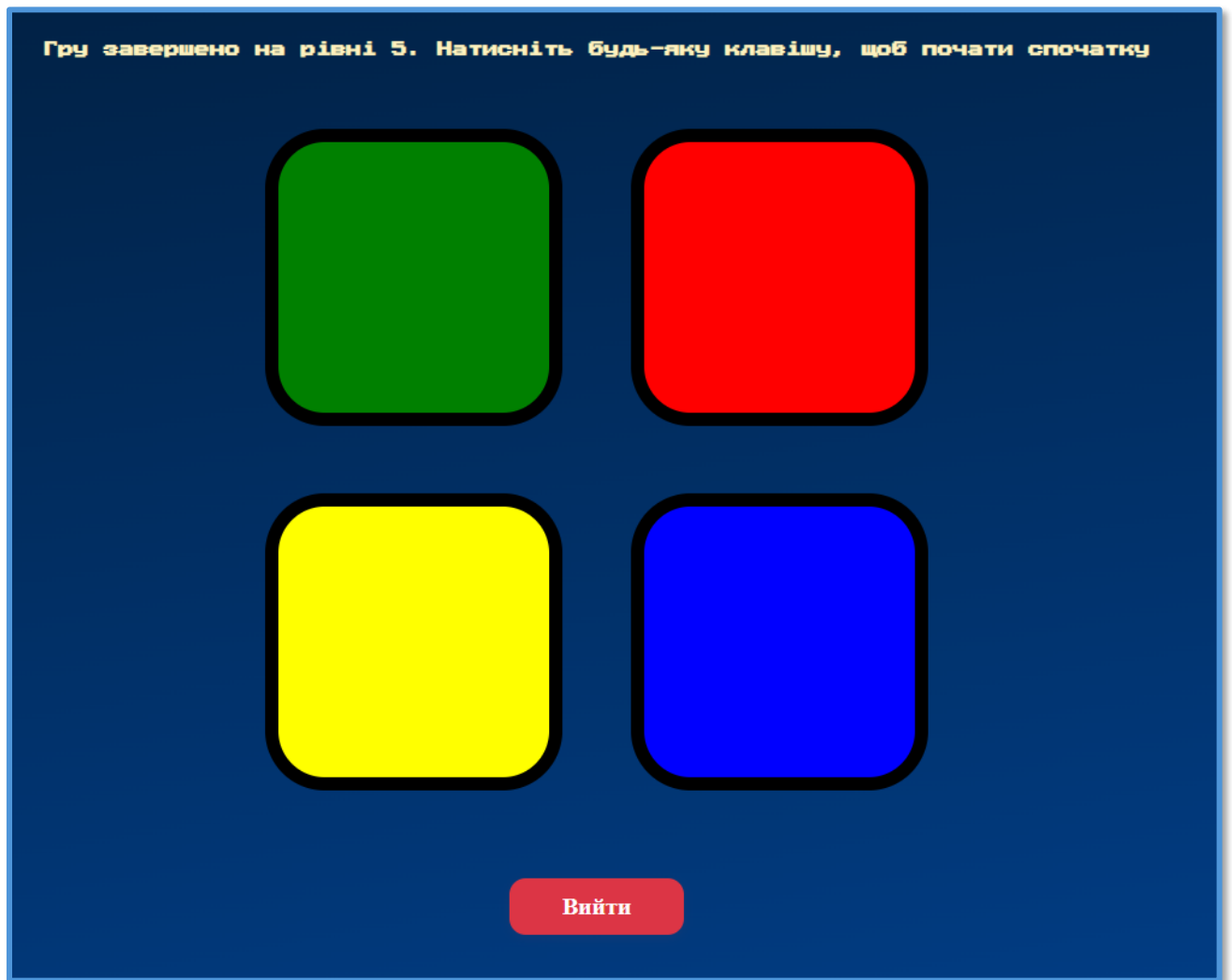
- гра Меморі-матч – розвиток пам’яті
- можна вибрати кількість карток на рівні
- можна вийти з гри та повернутися на сторінку вибору ігор



- під час гри можна перезапустити, що знову покаже головне меню гри
- показується кількість ходів, що зробив користувач, та час, який було витрачено



- гра Саймон – розвиток зорової та слухової пам'яті
- щоб почати, треба натиснути один раз на будь-яку клавішу клавіатури
- спочатку буде підсвічено якийсь з квадратів
- кожен квадрат має свій конкретний звук
- після підсвічення, натисніть на той квадрат
- далі гра буде відбуватися по чергові: комп'ютер покаже вам новий квадрат, який додається до умовної послідовності (це може бути той самий квадрат, що і на початку)
- Ваша задача – відтворити послідовність (з самого початку і включно з новим доданим квадратом), обмежень у часі немає.
- комп'ютер знову додає випадковий квадрат до послідовності, підсвічуючи його
- Ви знову відтворюєте її з самого початку і т.д.
- кожен новий квадрат – це + 1 рівень, який буде написано зверху



- якщо неправильно ввести хоч один квадрат, то гра завершиться і буде виведено ваш рівень.

- можна вийти з гри та повернутися на сторінку вибору ігор

Ласкаво просимо до гри з математики.

Натисніть кнопку нижче, щоб почати гру

Почати гру

Вийти

- гра-вікторина з математичних прикладів – розвиток усного (та логічного) мислення
- гра завжди має 10 рівнів по 100 очок кожен
- не всі приклади потребують точних розрахунків
- час на кожен приклад обмежений 10-ма секундами
- за кожну секунду Ви втрачаєте 10% очок за цей рівень
- за неправильну відповідь або невстигання – 0 очок
- вкінці гри на вас чекає випадковий котик)
- можна вийти з гри та повернутися на сторінку вибору ігор

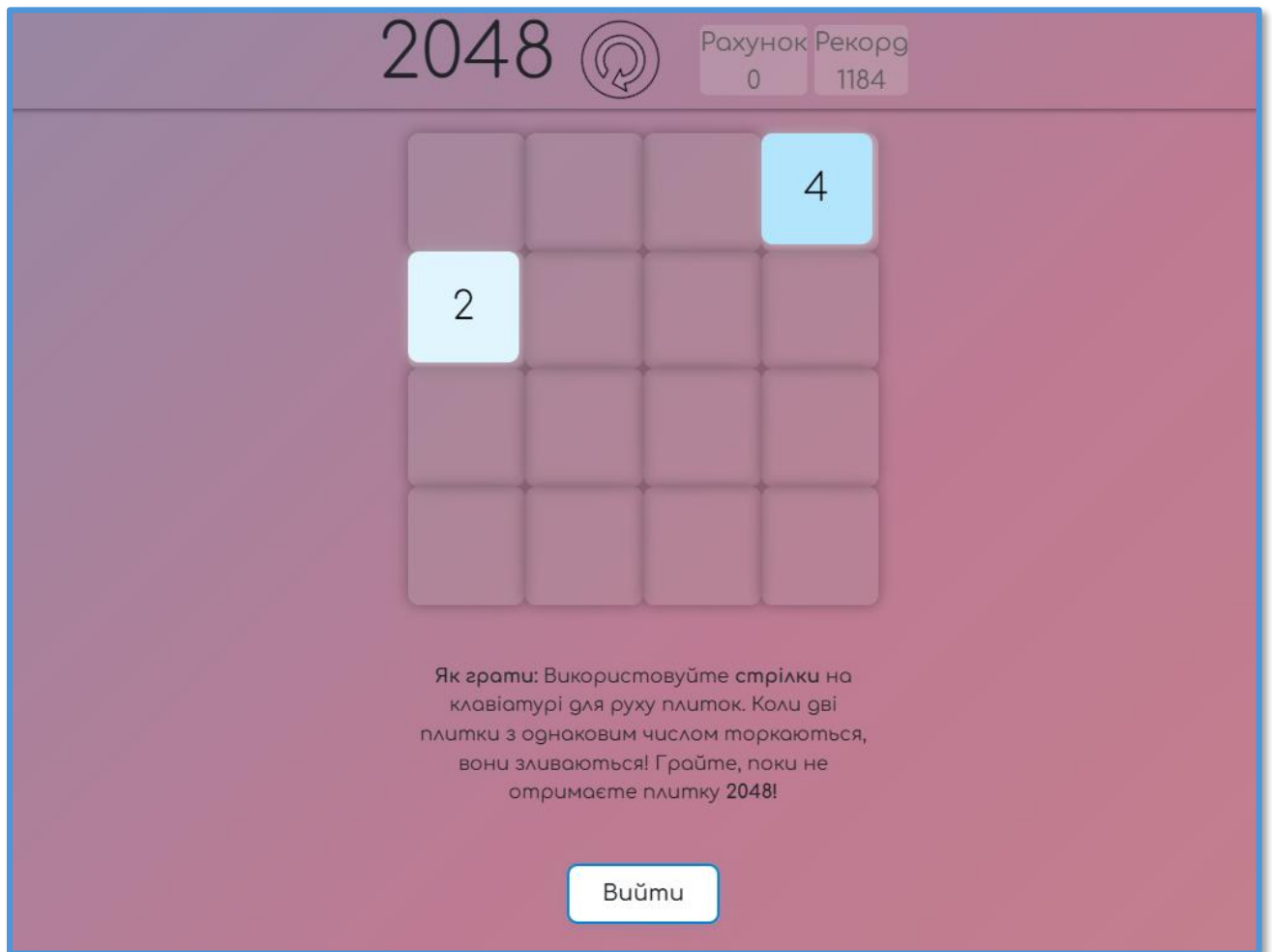


**Ваш підсумковий рахунок: 555 /
1000**

Дуже добре! Ти був(-ла) зовсім близько! 🥲



Грати ще раз



- гра 2048 – розвиток логічного та стратегічного мислення
- класичні правила гри 2048
- керування стрілками клавіатури
- можна перезапустити у будь-який момент, натиснувши на стрілку, що обертається зверху
- рахунок на локальний рекорд відображаються на верхній панелі
- можна вийти з гри та повернутися на сторінку вибору ігор

- Сторінка доступна лише зареєстрованим користувачам
- Відображення актуального розкладу занять у вигляді PDF прямо на сторінці (через iframe).
- Кнопка "Відкрити у новій вкладці" для зручного перегляду/завантаження.
- Для вчителів — кнопка "Редагувати файл" (заміна PDF розкладу).
- Якщо розклад ще не завантажено — інформаційне повідомлення.

	Мова програмування Kotlin, ст. викл. М.В.Андрощук	4	1-5
	Практика дослідницька, ст. викл. О.В.Кириченко	4	1-6
15:00-16:20	Практика дослідницька, ст. викл. О.М.Печурова	5	1-6
	Мова програмування Kotlin, ст. викл. М.В.Андрощук	3	1-5
16:30-17:50	Мова програмування Kotlin, ст. викл. М.В.Андрощук	5	1-5
18:00-19:20	Мова програмування Kotlin, ст. викл. М.В.Андрощук	6	1-5
8:30-9:50	Автоматизація роботи з програмними проектами мовою Java, ст. викл. М.В. Андрощук	лекції	1-6
	Автоматизація роботи з програмними проектами мовою Java, ст. викл. М.В. Андрощук	1	1-6
10:00-11:20			

Відкрити у новій вкладці

Навчальний проект Turbota+ 2025. Усю інформацію вигадано, збіги випадкові.

Редагування розкладу

Назва розкладу

ІПЗ БП2 Літо

Файл розкладу

Оберіть файл

Інженерія_програмного_забезпечення_Б
П-2_Літо_20242025_TqA8orV.pdf

Зберегти

Скасувати

- редагування файлу розкладу таке саме, як редагування матеріалів, описане вище

5. Сторінка "Підтримка"

Turbota+ [Матеріали](#) [Ігри](#) [Розклад](#) [Підтримка](#) [Зворотний зв'язок](#) [teacher_user](#) [Вихід](#)

Підтримка

Ваша допомога — це неоціненний внесок у розвиток і добробут наших вихованців. Ви можете підтримати інтернат речами, фінансово, інформаційно або волонтерською участю. Кожна ініціатива, кожна добра справа допомагає нам створювати безпечне, комфортне й інклюзивне середовище для дітей.

Ми завжди відкриті до співпраці з небайдужими людьми, організаціями та бізнесом. Якщо ви бажаєте долучитися до підтримки, зв'яжіться з нами або скористайтесь формою нижче.

[Заповнити волонтерську форму](#)

Найнеобхідніше зараз

- Вологі та сухі серветки
- Зошити (різних видів та розмірів)
- Набори кольорових олівців
- Будь-які дитячі іграшки
- Книжки дитячої художньої літератури
- Різні спортивні м'ячі
- Настільні ігри

Якщо ви можете допомогти з чимось із цього списку, будь ласка, зв'яжіться з нами через форму волонтера (посилання вище).

Фінансова допомога

Ви можете підтримати нас фінансово, зробивши внесок на будь-яку з наступних карток або рахунків:

Монобанк (Банка): [send.monobank.ua/jar/exampleJarId](#)
ПриватБанк (Конверт): [next.privat24.ua/send/examplePaymentId](#)
Номер картки Монобанк: 5375 4111 2222 3333 (Петренко І. О.)
Номер картки ПриватБанк: 4149 5555 6666 7777 (Коваленко Г. П.)
IBAN: UA123456789012345678901234567 (БО "Фонд Турбота+")

Усі зібрані кошти будуть спрямовані на забезпечення потреб вихованців інтернату, покращення умов їхнього проживання та навчання.

Як ще можна допомогти?

- Поширюйте інформацію про наш інтернат у соцмережах [f](#) [i](#) [v](#)
- Долучайтеся до волонтерських ініціатив
- Пропонуйте власні ідеї та проекти

Разом ми можемо більше! Дякуємо за вашу небайдужість і підтримку.

Навчальний проект Turbota+ 2025. Усю інформацію вигадано, збіги випадкові.

- Сторінка доступна усім
- Список актуальних потреб інтернату (оновлюється адміністрацією).
- Форма "Заявка волонтера":

Волонтерська форма

Заповніть цю форму, якщо бажаєте долучитися до волонтерської підтримки інтернату.

Ім'я *

Телефон

Email

Як ви можете допомогти? *

Надіслати

- Поля: ім'я, телефон, email, опис допомоги.
- Валідація: потрібно вказати хоча б телефон або email.
- Після відправки — повідомлення про успіх.

6. Сторінка "Зворотний зв'язок"

Зворотний зв'язок

Заповніть цю форму, щоб надіслати повідомлення адміністрації або педагогам.

Ім'я *

Email *

Повідомлення *

Надіслати

Зворотний зв'язок

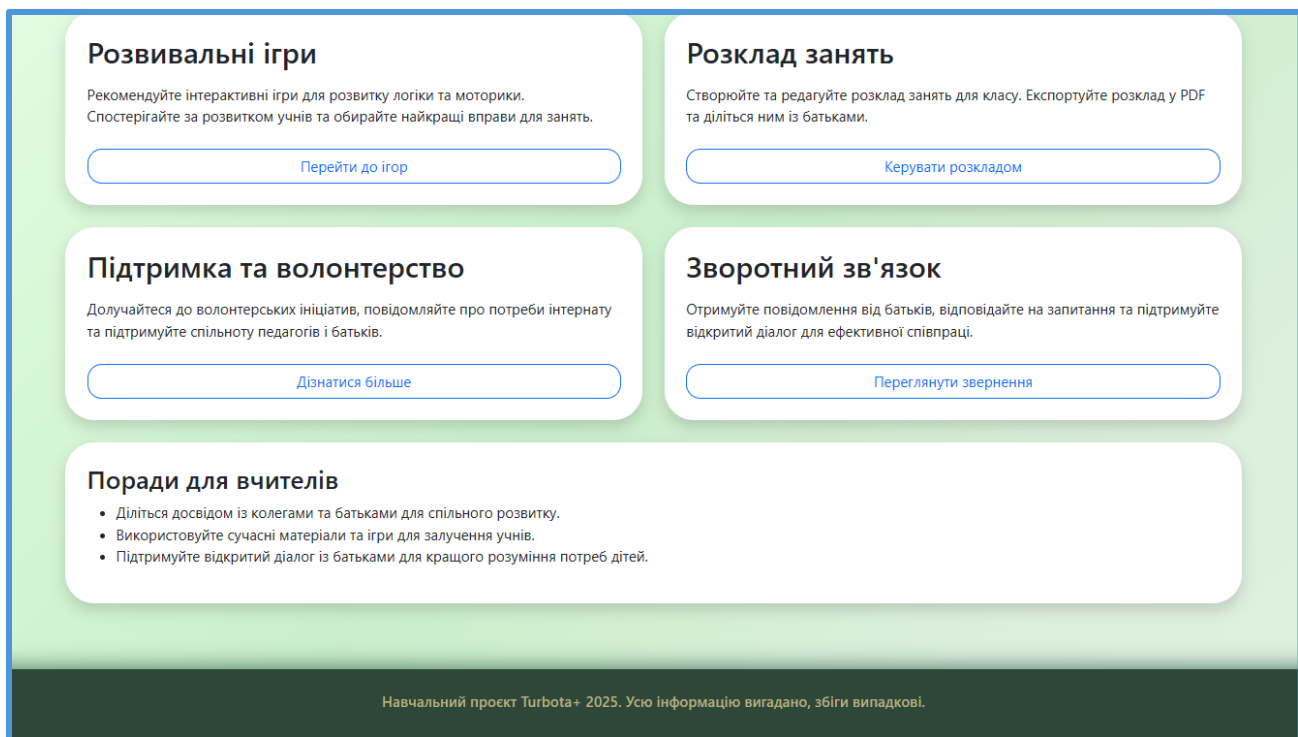
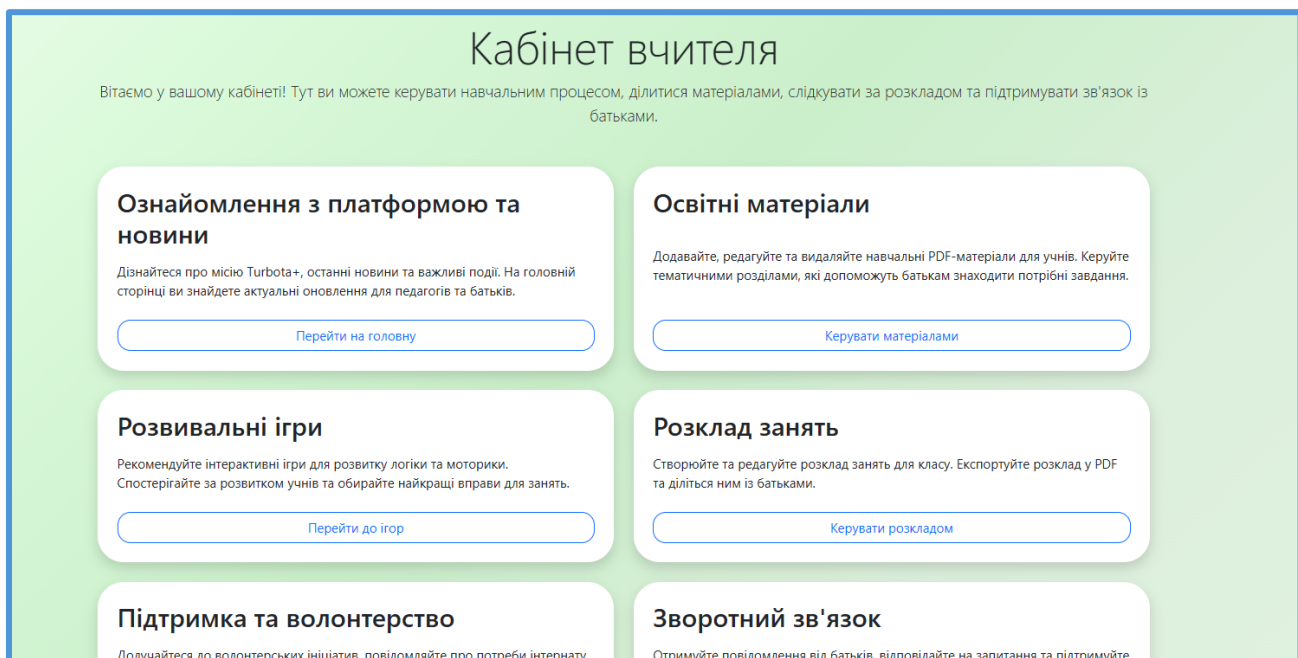
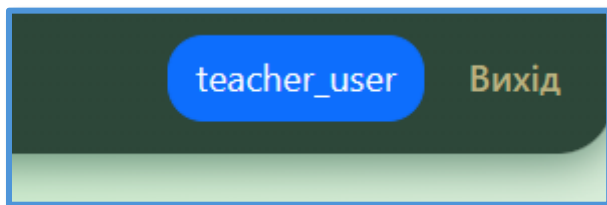
Заповніть цю форму, щоб надіслати повідомлення адміністрації або педагогам.

Дякуємо за звернення!

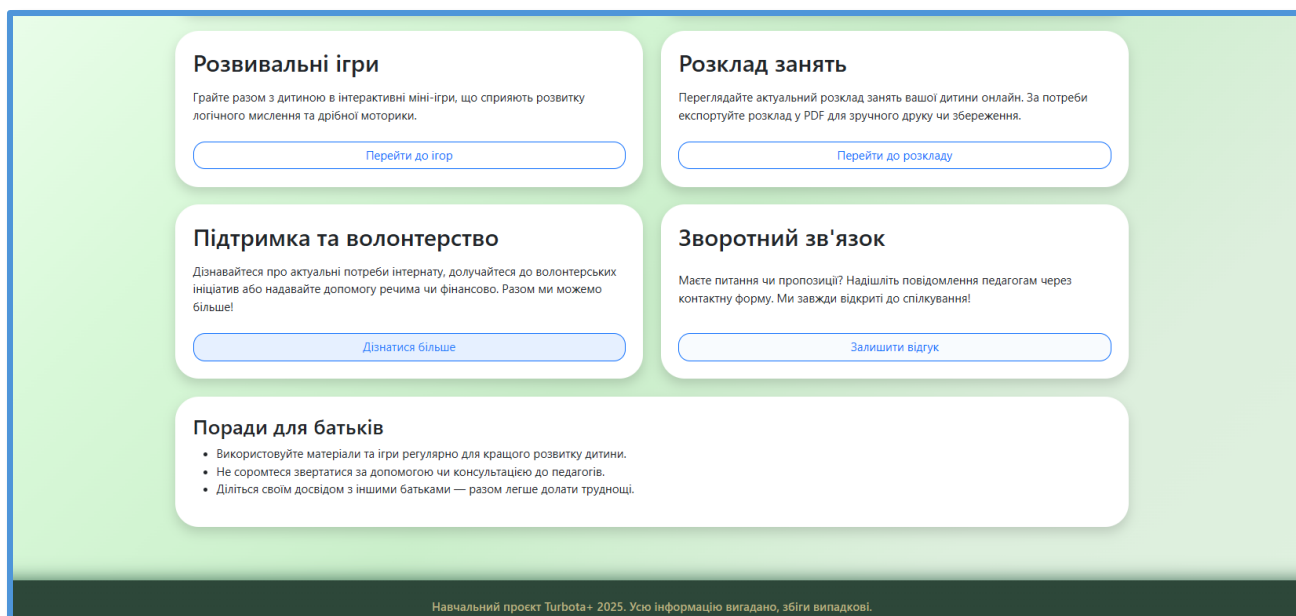
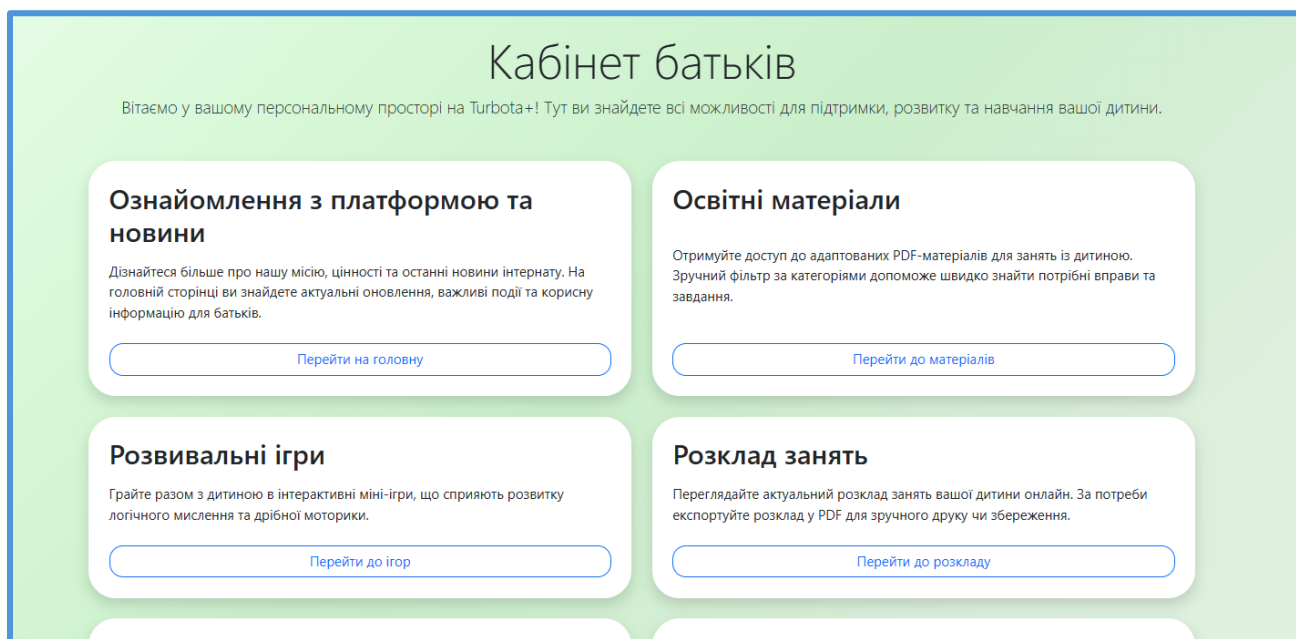
Ім'я *

- Форма для надсилання повідомлення адміністрації або педагогам:
- Поля: ім'я, email, повідомлення.
- Валідація: всі поля обов'язкові.
- Після відправки — повідомлення про успіх.
- Доступна лише для залогінених користувачів.
- На відміну від форми волонтера – дана форма надсилається на нашу пошту.

7. Кабінет вчителя / батька

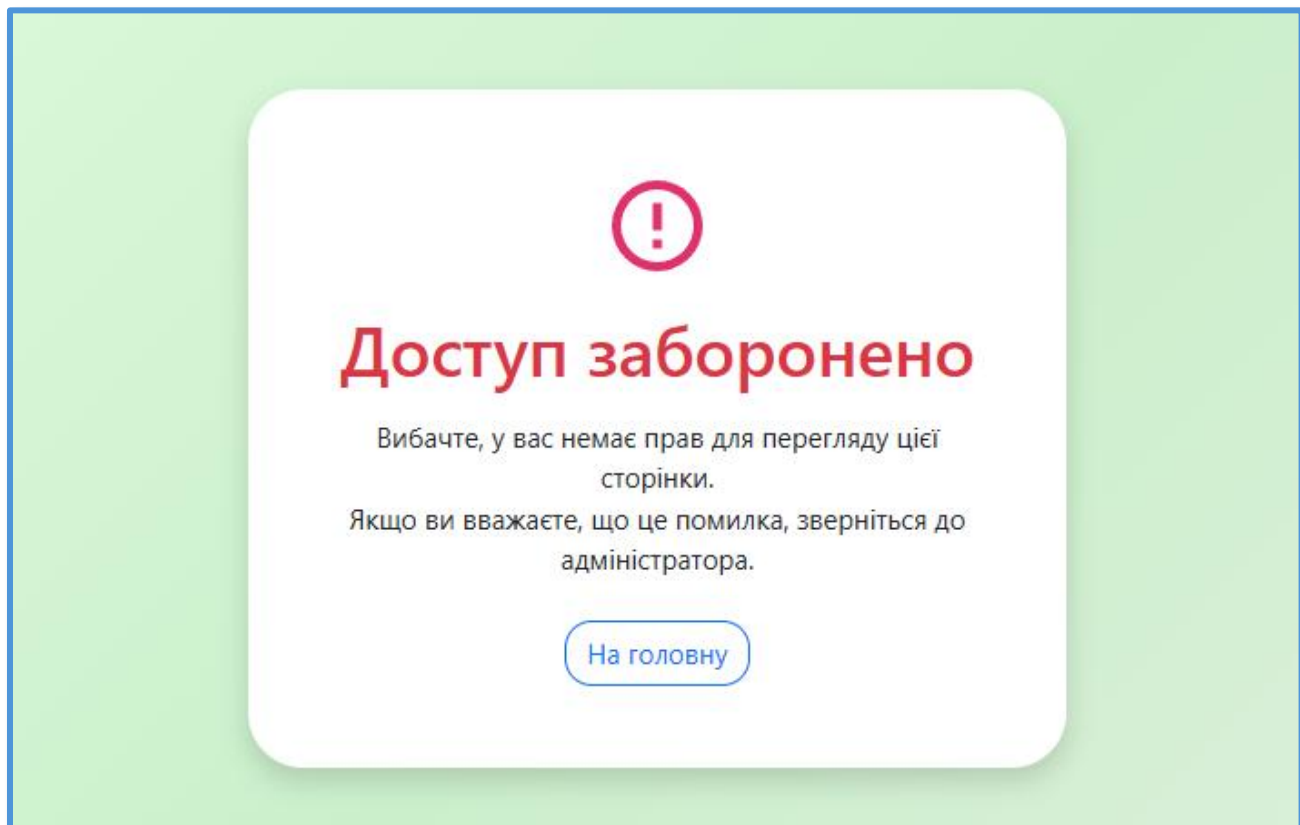


- Доступ до керування матеріалами, розкладом, іграми, підтримкою, зворотним зв'язком.
- Кнопки для переходу до відповідних розділів.
- Поради для вчителів.



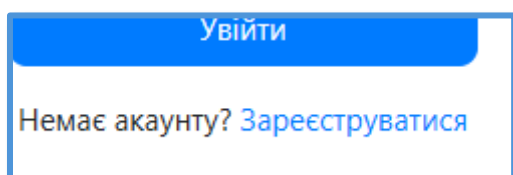
- Доступ до перегляду матеріалів, ігор, розкладу, підтримки, зворотного зв'язку.
- Кнопки для переходу до відповідних розділів.

8. Сторінка "Доступ заборонено"



- Інформує користувача, що у нього немає прав для перегляду цієї сторінки.
- зазвичай трапляється, якщо зайти в кабінет вчителя з акаунта опікуна (або навпаки)
- Кнопка "На головну".

9. Сторінка реєстрації



Реєстрація

Ім'я користувача:

Необхідно: 150 або менше символів. тільки букви, цифри та знаки @/./+/-/_.

Пароль:

- Пароль не може бути надто схожим на іншу особисту інформацію.
- Ваш пароль повинен містити як мінімум 8 символів
- Пароль не може бути одним із дуже поширених.
- Пароль не може складатися лише із цифр.

Підтвердження пароля:

Введіть той же пароль, що і раніше, для підтвердження.

Email адреса:

Ім'я:

Прізвище:

Введіть той же пароль, що і раніше, для підтвердження.

Email адреса:

Ім'я:

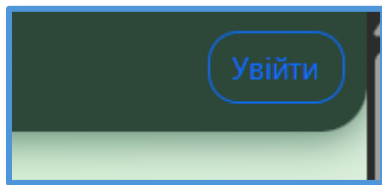
Прізвище:

По-батькові:

Зареєструватися

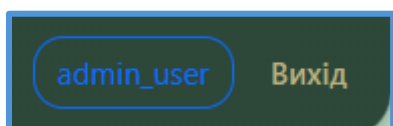
- Форма для створення нового облікового запису **ОПІКУНА**.
- Інші ролі облікових записів створюються адміністратором.
- Поля: логін, пароль, email, ім'я, прізвище, по-батькові (опційно).
- Валідація полів, підказки щодо пароля.
- Після реєстрації треба знову увійти у систему.

10. Сторінка входу



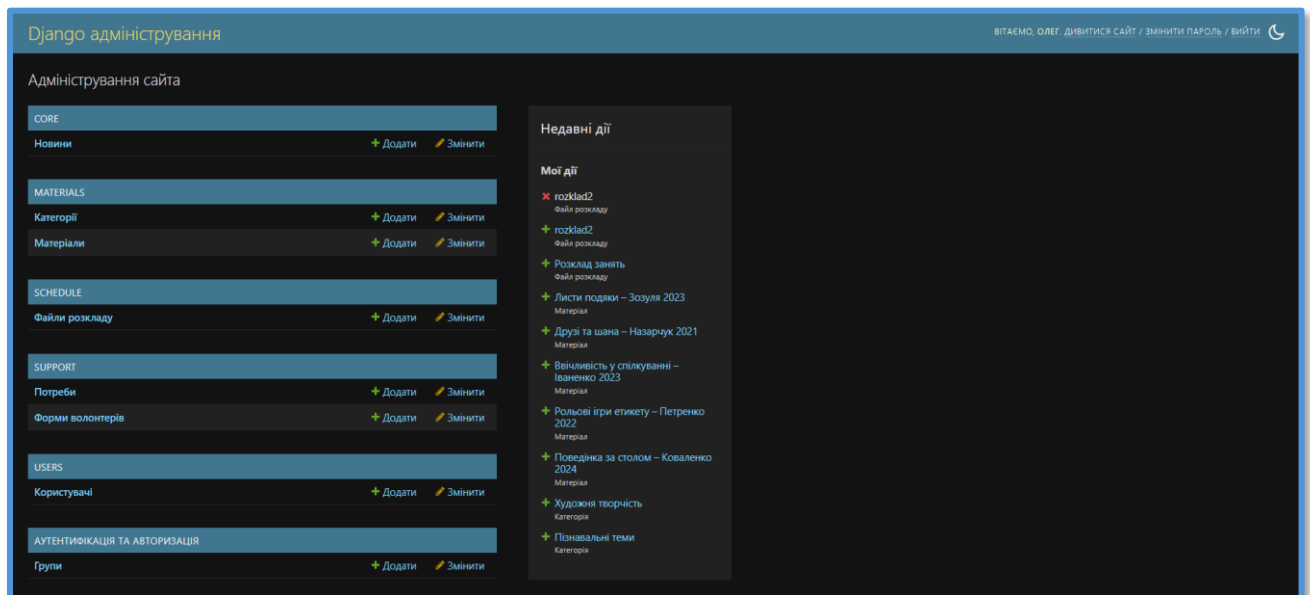
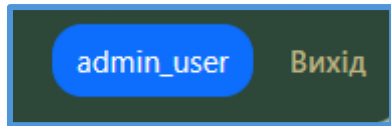
- Форма для входу до системи.
- Поля: логін, пароль.
- Валідація, повідомлення про помилки.
- Після входу — автоматичне перенаправлення у відповідний кабінет (батька, вчителя, адміністратора).

11. Сторінка виходу

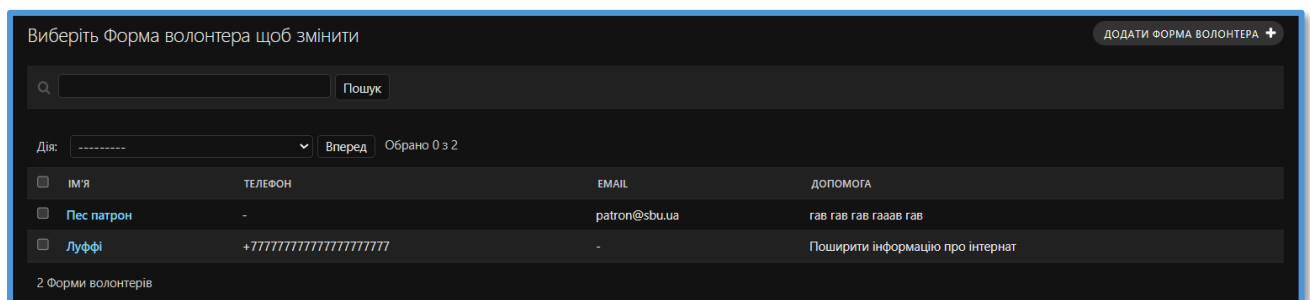


- Після виходу користувач повертається на головну сторінку.

12. Адмін-панель (Django admin)



- Доступна лише адміністраторам.
- Керування користувачами, матеріалами, категоріями, розкладом, потребами, новинами.
- Додавання, редагування, видалення записів.
- Імпорт/експорт початкових даних.
- історія дій адміністратора



Змінити Форма волонтера

Пес патрон: гав гав гав гаав гав ІСТОРИЯ

Ім'я:

Телефон:

Email:

Допомога:

ЗБЕРЕГТИ Зберегти і додати інше Зберегти і продовжити редагування Видалити

- приклади сторінок керування (інші сторінки подібні)

Інструкція з розгортання локально

Швидкий старт (Docker)

Передумови:

1. Встановлений Git.
2. Встановлений Docker Desktop (Windows/macOS) або Docker Engine (Linux).

Кроки

1. **Клонуйте репозиторій (запускайте команду з місця, куди хочете клонувати)**

```
git clone https://github.com/mariyagryn/turbota_web.git
```

2. **Перейдіть до директорії проєкту**

```
cd turbota_web
```

3. **Скопіюйте приклад файлу .env.example у .env**

```
cp .env.example .env
```

У файлі .env за потреби можна відредагувати значення (SECRET_KEY, DEBUG, ALLOWED_HOSTS).

4. **Побудуйте й запустіть Docker-контейнери**

```
docker-compose up --build
```

Перший раз збірка образу може зайняти 1–2 хвилини.

5. **Застосуйте міграції бази даних**

```
docker-compose exec web python manage.py migrate
```

6. Імпортуйте початкові дані

```
docker-compose exec web python manage.py loaddata initial_groups initial_users  
initial_news initial_needs
```

7. Відкрийте у браузері:

<http://localhost:8000/>

Ви побачите головну сторінку додатку.

Швидкий старт без Docker (через venv)

Передумови

- Встановлений Python 3.10+ (рекомендовано 3.11 або новіше)
- pip (зазвичай йде разом із Python)
- git (для клонування репозиторію)

Покрокова інструкція

1. Клонувати репозиторій:

```
git clone https://github.com/mariyagryn/turbota_web.git  
cd turbota_web
```

2. Створити та активувати віртуальне середовище:

- Windows:

```
python -m venv .venv  
.venv\Scripts\activate
```

- Linux/macOS:

```
python3 -m venv .venv  
source .venv/bin/activate
```

3. Встановити залежності:

```
pip install -r requirements.txt
```

4. Скопіювати .env.example у .env:

```
cp .env.example .env
```

(або вручну створити .env на основі .env.example)

5. Застосувати міграції:

```
python manage.py migrate
```

6. Імпортувати початкові дані:


```
python manage.py loaddata initial_groups initial_users initial_news initial_needs
```

7. Запустити сервер розробки:

```
python manage.py runserver
```

8. Відкрити у браузері:

```
http://localhost:8000/
```