

2024

Редактор учебных, методических и научных интерактивных книг «УМНИК» (инструкция для авторов)

Инструкция предназначена для авторов, которые могут загружать интерактивные цифровые книги на образовательную платформу «УМНИК». Авторами могут быть преподаватели, инженеры, научные работники.

Анатолий Постолиит д.т.н., профессор, академик Российской
Академии Транспорта
МАДИ
01.01.2024



Оглавление

Введение	2
Регистрация нового пользователя (автора цифровых книг)	4
Вход в систему зарегистрированных пользователей	5
Загрузка на образовательную платформу интерактивных цифровых книг	7
Создание разделов цифровой книги	11
Загрузка медиа контента в разделы книги	13
Редактор листингов программ	14
Редактор видео контента	16
Редактор аудио контента	17
Редактор графического контента	18
Просмотр карточек с загруженными книгами	19
Просмотр содержания загруженной книги (на примере традиционного учебного пособия)	21
Просмотр содержания загруженной книги (книга по программированию)	23
Просмотр содержания загруженной книги (книга для детей)	31
Создание тестов для контроля знаний	36

Введение

Получать новые знания можно различными способами - путем изучения материалов книг, журналов, документов, а также путем общения с преподавателями (на уроках, лекциях, конференциях, семинарах, тренингах). При этом сама изучаемая информация может храниться в различных видах – на бумажных или электронных носителях. В последние годы все большую популярность приобретают цифровые носители информации: электронные книги и автоматизированные обучающие курсы. Такой способ хранения и предоставления учебной информации имеет следующие преимущества перед бумажными носителями:

- компактность и портативность;
- возможность быстрого контекстного поиска;
- возможность использования аудио и видео контента;
- более низкая стоимость и более короткое время на издание, и на тиражирование;
- высокая скорость и удобство распространения через сеть интернет и по электронной почте (для получения бумажной книги необходим поиск ее в магазинах или заказ доставки почтой);
- экологичность (на издание электронных книг не расходуется древесина).

Анализ книжного рынка России показывает рост популярности электронных изданий. Следует учитывать, что стоимость электронной книги в 1,6 раза меньше бумажной, а затраты на издание и распространение на порядок ниже. Потребителей такой продукции достаточно много. В России порядка 41 тыс. школ, в которых обучается около 16 млн. учеников, а ежегодный выпуск составляет порядка 700 тыс. В более чем 700 ВУЗах обучается 4,2 млн. студентов, из них 80 тыс. это студенты IT-специальностей. Для распространения цифровой учебной литературы не нужны услуги типографий, издательств и магазинов, которые издают и продают традиционные бумажные книги, достаточно создать интернет-портал, услугами которого будут пользоваться учебные заведения, учащиеся школ, студенты и выпускники ВУЗов.

Особенно эффективно использовать цифровые книги при подготовке IT-специалистов. Изучение программирования по бумажным книгам это уже устаревший и малоэффективный способ обучения. Во-первых, к моменту выхода книги в свет продукт, описываемый в ней, может настолько сильно измениться, что материалы книги уже не актуальны, ведь IT-технологии меняются очень быстро. Во-вторых, для эффективного обучения необходима постоянная практика. Нужно не просто читать теорию и просматривать примеры программного кода, нужно тут же самостоятельно писать программный код, запускать его на исполнение, исправлять ошибки и в цикле «тестирование - отладка» получить работающий модуль.

В книгах по программированию приводятся листинги программ и их можно набрать на своем компьютере. Однако, во-первых, ученик тратит много времени на то, чтобы с клавиатуры заново набирать этот текст, при этом возможны ошибки и тратится много времени на их поиск. Во-вторых, при типографском издании книг в листингах программ часто игнорируются требуемые отступы и пробелы между фрагментами программного кода, что является нарушением их синтаксиса. К таким синтаксическим ошибкам особенно чувствителен язык программирования Python. Такие ошибки достаточно трудно искать, особенно для новичков. В-третьих, для работы этих программ часто требуется

подключение дополнительных библиотек и сторонних модулей. Эти библиотеки нужно загружать из сети интернет, они имеют много различных версий и не все версии «дружат» между собой и просто не совместимы в рамках одного программного модуля.

В таких ситуациях, если программа не работает, новичок просто теряется и не знает где искать и как исправить возникшие ошибки. В итоге читатели пишут гневные письма в издательство с претензиями на то, что примеры, приведенные в книге, не рабочие, а порой и требует возврата денег. Автору сайта «Академия Python» приходилось десятки раз отвечать на подобные претензии, которые были присланы в адрес издательства «БХВ-Петербург» на его книги и объяснять новичкам, в чем их ошибки и как выйти из затруднительного положения. В связи с этим для изучения программирования студенты и школьники все чаще используются не книги и учебники, а различные платные курсы.

Платные интернет курсы – это наиболее затратный вариант, стоимость таких курсов колеблется в пределах 90-150 тыс. руб. Можно приобрести бумажную книгу по основам программирования (порядка 1000-2000 руб.), а можно, как альтернативу, в интернете купить такую же цифровую книгу в виде PDF файла с примерами программных кодов. Используя интерактивные цифровые пособия, читатель имеет возможность самостоятельно получить необходимый набор знаний с минимальными затратами (от 100 до 500 руб. за интерактивное цифровое пособие).

На данной образовательной платформе авторы (преподаватели и научные работники) имеют возможность самостоятельно разместить интерактивные учебно-методические материалы, а ученики будут иметь доступ к ним с любого устройства, в любом месте и в любое время. При этом кроме текстового материала цифровые книги могут быть дополнены аудио или видео уроками, динамическими gif-рисунками, примерами программ с редакторами программного кода, инструментарием для запуска в работу программных модулей. Все это в значительной мере повышает эффективность обучения и усвоения материалов.

Авторы могут загружать на платформу несколько типов цифровых книг.

Самый простой вариант – это текстовые книги в виде файла PDF. Такие книги содержат цветные рисунки, имеют оглавление с быстрой загрузкой нужного раздела.

Более продвинутый вариант – книги, которые кроме текстового материала, содержат медиа контент (аудио и видео уроки).

Книги для программистов. Кроме всего выше перечисленного эти книги содержат примеры программного кода, инструментарий для редактирования и запуска на выполнение примеров программных модулей.

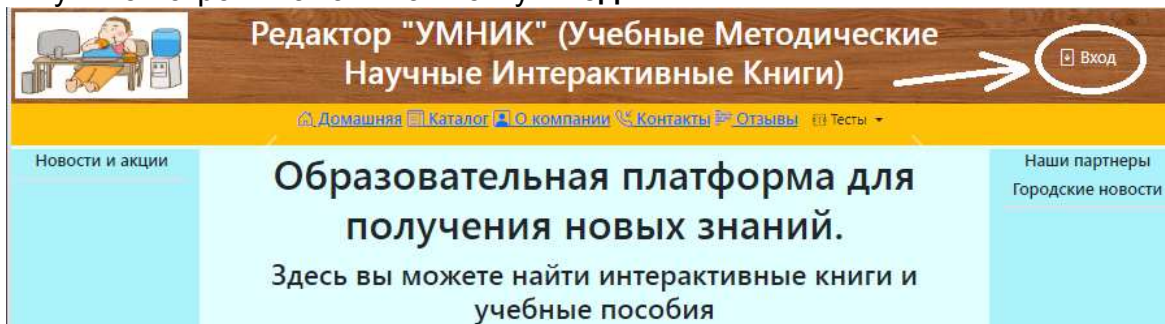
Книги для детей. Эти книги могут содержать текстовые материалы, медиа контент, элементы игр и развлечений (например, графический редактор для рисования или раскрашивания изображений).

Любая книга может быть дополнена тестами для контроля знаний.

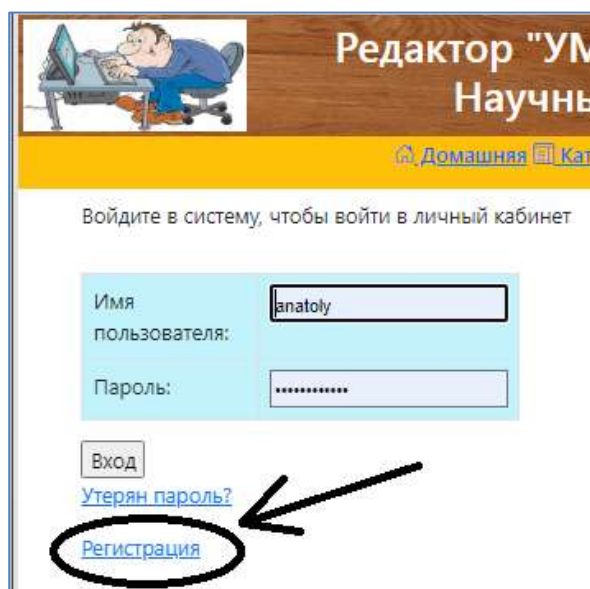
В этом документе приводятся инструкции для авторов цифровых интерактивных книг. Рассказано о том, как можно загрузить свою книгу на образовательную платформу. Для загрузки интерактивных цифровых книг на образовательную платформу авторы должны зарегистрироваться в системе.

Регистрация нового пользователя (автора цифровых книг)

Чтобы зарегистрироваться на образовательной платформе нужно в правом углу титульной строки нажать на кнопку **Вход**.



После этого будет загружена страница для ввода логина и пароля.



Для нового пользователя необходимо нажать на кнопку «Регистрация». В итоге для пользователя будет открыта страница для ввода регистрационных данных.

Имя пользователя:	<input type="text"/>	Обязательное поле. Не более 150 символов. Только буквы, цифры и символы @/./+/-/_.
Имя:	<input type="text"/>	
Фамилия:	<input type="text"/>	
Email:	<input type="text"/>	Обязательное поле
Пароль:	<input type="text"/>	<ul style="list-style-type: none"> Пароль не должен быть слишком похож на другую вашу личную информацию. Ваш пароль должен содержать как минимум 8 символов. Пароль не должен быть слишком простым и распространенным. Пароль не может состоять только из цифр.
Подтверждение пароля:	<input type="text"/>	Для подтверждения введите, пожалуйста, пароль ещё раз.
<input type="button" value="Зарегистрироваться"/>		

На этой странице нужно заполнить обязательные поля:

- Имя пользователя (логин, латинским шрифтом);
- Email (электронный адрес);
- Пароль;
- Подтверждение пароля.

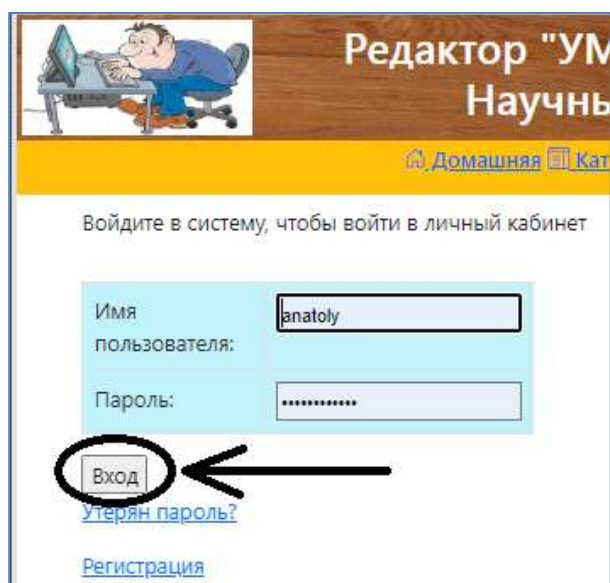
Имя и Фамилия являются не обязательными полями. Однако если вы хотите, чтобы другие пользователи видели эти реквизиты, то эти поля, то же необходимо заполнить. Поля с ФИО можно будет заполнить и после регистрации на странице с профилем пользователя. После нажатия на кнопку «Зарегистрироваться» вся информация о пользователе будет записана в БД и для него будет создан личный кабинет.

Вход в систему зарегистрированных пользователей

Чтобы зарегистрированному пользователю войти в систему нужно в правом углу титульной строки нажать на кнопку **Вход**.



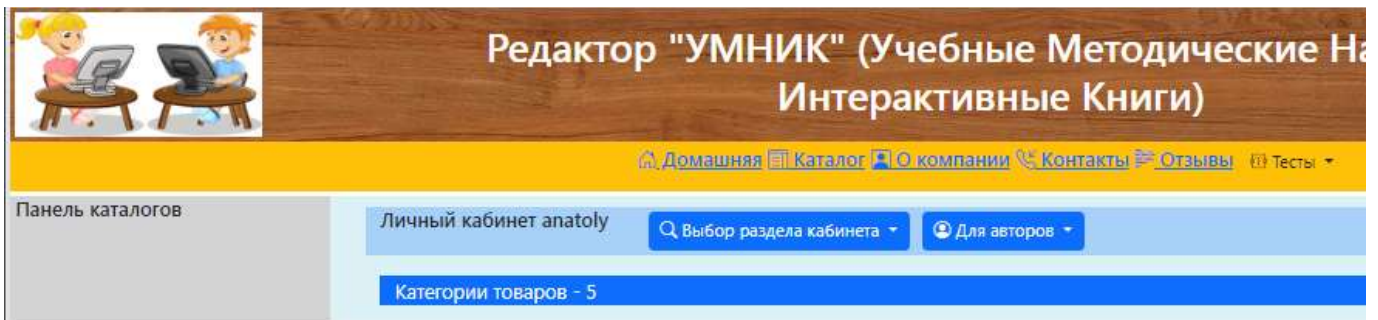
После этого будет загружена страница для ввода логина и пароля.



На этой странице нужно заполнить поля: «Имя пользователя», «Пароль» и нажать на кнопку «Вход». После этого откроется главная страница сайта, а в правом верхнем углу титульной строки появятся две кнопки: «Кабинет» - для входа в личный кабинет пользователя, «Выход» - для выхода из системы, а также будет показан логин пользователя.



После нажатия на кнопку «Кабинет» будет открыта страница с личным кабинетом пользователя.

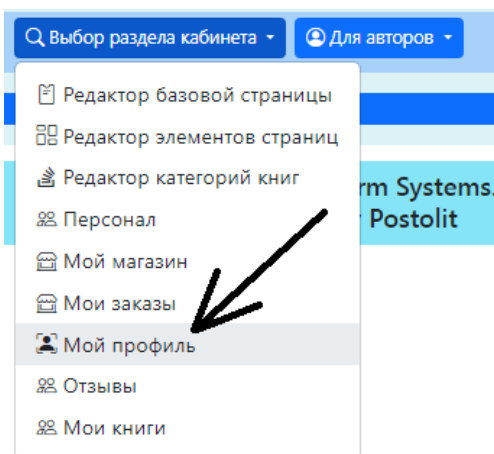


На данной странице будет две кнопки с выпадающими меню:

- «Выбор раздела кабинета» (для учеников и читателей);
- «Для авторов» – меню с опциями для загрузки на образовательную платформу учебно-методического контента (интерактивных цифровых книг).

В данном случае нас интересуют опции меню «Для авторов» - где преподаватель или автор любой книги может загрузить на платформу свои учебно-методические пособия или любые цифровые книги с познавательной тематикой.

При желании автор может загрузить в БД дополнительную информацию о себе. Для этого нужно в меню «Выбор раздела кабинета» выбрать опцию «Мой профиль».



После этого откроется страница с профилем пользователя.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета

Для авторов

Назад в кабинет

Текущий пользователь: (anatoly)

Адрес электронной почты:

Профиль пользователя

Адрес пользователя	Почтовый код	Телефон	Категория пользователя	Изменить
		+7 920 220 00 00	Автор	Изменить

При первой загрузке здесь будут показаны только основные параметры пользователя: логин и адрес электронной почты. Для ввода дополнительных параметров нужно нажать на кнопку «Изменить». После этого загрузится форма для ввода и корректировки данных.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета

Для авторов

Имя:

Фамилия:

Адрес электронной почты:

Адрес для доставки:

Почтовый код полный:

Телефон для службы доставки: +7 920 220 00 00

Категория пользователя: Автор

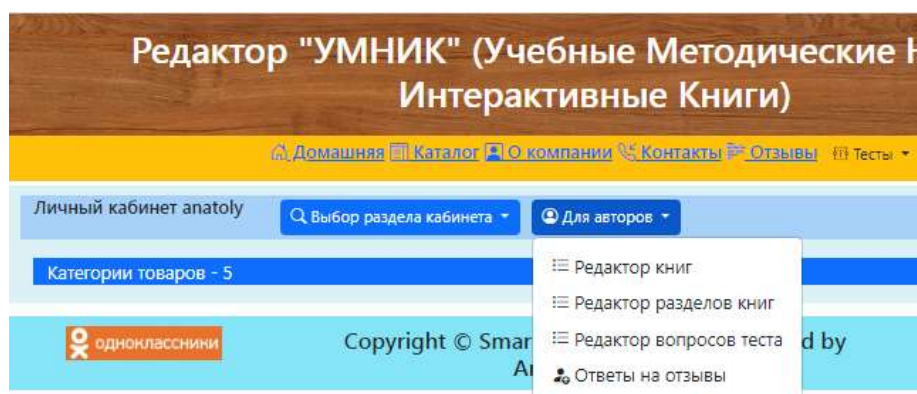
Отмена Сохранить

Здесь пользователь может ввести дополнительную информацию о себе. После нажатия на кнопку «Сохранить» информация о пользователе будет записана в БД.

Загрузка на образовательную платформу интерактивных цифровых книг

Для авторов книг доступны следующие опции меню:

- Редактор книг;
- Редактор разделов книг;
- Редактор вопросов тестов;
- Ответы на отзывы.



«Редактор книг» позволяет создать в БД новую книгу и заполнить базовые сведения о ней. «Редактор разделов книг» позволяет создать для книги произвольное количество разделов, которые автор может дополнить медиа контентом. Структуру и названия разделов автор определяет самостоятельно. Разбивка книги на разделы позволит читателям упростить доступ к медиа контенту. Достаточно будет активировать интересующий раздел, и весь медиа контент, относящийся к данному разделу, будет подгружен из БД. Если книга не будет содержать медиа контента (состоять только из файла PDF), то разделы можно не создавать.

После выбора опции меню «Редактор книг» будет открыта страница для ввода и редактирования книг.



Эта страница состоит из двух панелей. В левой панели будет показано дерево с каталогом товаров (каталог книг). В правой панели будет показан список книг, которые автор уже загрузил в БД (для нового автора этот список будет пустым). По умолчанию в центральной панели будут отображаться книги всех категорий. Этот список можно ограничить, выбрав одну из категорий книг, например, «Для студентов».

Новую книгу можно добавить только после выбора конечной категории в каталоге товаров. Например, в левой панели автор выбирает категорию книг «Для студентов», в этом случае в центральной панели появится список книг этой категории и кнопка «Добавить книгу».

Редактор "УМНИК" (Учебные Методические Научные Интерактивные Книги)

Личный кабинет anatoly

Родительская категория - Интерактивные книги
Дочерняя категория - Для студентов

ID	Категория	Автор (авторы)	Название	Фото обложки	Текст pdf	Издательство	Год издания	ISBN	Цена	Уникальный номер	Доступен	Редактировать
1	Для студентов	Анатолий Поголов	Основы программирования на Python. Интерактивное учебное пособие.		file_pdf/tot_1.pdf	Postoff Press	2022	Нет ISBN	4500.00	20240329184335	Да	Изменить Удалить
2	Для студентов	Анатолий Поголов	Основы программирования на Python. Интерактивное учебное пособие. Лекс-версия		file_pdf/tot_5_QuusTra.pdf	Postoff Press	2022	Нет ISBN	0.00	20240405121840	Да	Изменить Удалить

После нажатия на кнопку добавить книгу откроется форма, в которую нужно внести параметры книги.

Личный кабинет anatoly

Наименование товара:

Описание товара:

Цена:

Изображение обложки: Выберите файл | Файл не выбран

Текст книги pdf: Выберите файл | Файл не выбран

Автор книги:

Год издания:

Издательство:

Идентификатор ISBN:

Доступен:

Status: sale

Приход: Измените количество

На складе: 0

Вкладка листинги: Нет

Вкладка видео: Нет

Вкладка аудио: Нет

Вкладка рисунки: Нет

Отмена | Сохранить

В этой форме нужно заполнить следующие поля:

- Наименование товара (книги);
- Описание товара (краткая аннотация книги);
- Цена (если задать цену – 0, то книга будет в свободном доступе для всех пользователей, если задать цену отличную от нуля, то книга будет доступна только для зарегистрированных пользователей после покупки);
- Изображение обложки (файл в формате jpg или png);

- Текст книги pdf (файл PDF с текстовым содержанием книги);
- Автор книги (группа авторов);
- Год издания;
- Издательство (если есть);
- Идентификатор ISBN (если есть);
- Приход (введите значение 0);
- На складе (введите значение 1);
- Вкладка листинги – выберите «Да» или «Нет» («Да» выбирается только для книг по программированию, которые будут содержать листинги программ на Python);
- Вкладка видео - выберите «Да» или «Нет» («Да» выбирается только для книг, которые будут содержать разделы с видео контентом);
- Вкладка аудио - выберите «Да» или «Нет» («Да» выбирается только для книг, которые будут содержать разделы с аудио контентом);
- Вкладка рисунки - выберите «Да» или «Нет» («Да» выбирается только для книг, которые будут содержать разделы с дополнительными рисунками);

После нажатия на кнопку «Сохранить» в БД будет создана запись с данными о новой книге.

№пп	Категория	Автор (авторы)	Название	Фото обложки	Текст pdf	Издательство	Год издания	ISBN	Цена	Уникальный номер	Доступен	Редактировать
1	Для студентов	Анатолий Постолник	Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие)		file_pdf/txt_1.pdf	Postolit Press	2022	Нет ISBN	900,00	20240329184353	Да	Изменить Раздел Удалить

Название книги представлено в виде ссылки, при нажатии на которую появится страница с краткой информацией о книге.

Наименование продукта - Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Интерактивная Электронная Книга (ИЭК)

Анатолий Постолник
Основы программирования на Python
(интерактивное цифровое пособие)

Библиотека программиста

Postolit Press

Цена - 900,00

Описание продукта

Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие). - М.: Postolit Press, 2022. - 343 с. ил. Интерактивное цифровое пособие по основам языка программирования Python в первом очерке, предназначенное для начинающих программистов, которые решили ознакомиться с основами Python с нуля. Это пособие написано простым языком и максимально последовательно, в изложении материала сопровождается большим количеством примеров и заданий для закрепления. Кроме того, для лучшего закрепления теории к пособию прилагаются еще и тесты для контроля знаний. Все это позволяет новичкам самостоятельно изучить основы Python с нуля за максимально короткое время. Интерактивное цифровое пособие включает в себя текстовый материал, рисунки, готовые программные коды, интерпретатор языка Python, редактор для модификации программных кодов, встроенный терминал и набор дополнительных библиотек для запуска программных модулей. Таким образом, пользователи не нуждаются в скачивании и установке на свой компьютер каких-либо инструментальных средств. Знакомство с учебным материалом, изучение исходных программ, внесение в программы своих изменений и запуск их на выполнение можно в рамках единой графической оболочки. Книга предназначена как для начинающих программистов, так и для подготовленных читателей, имеющих опыт работы с различными языками программирования, особенно с Python. Кроме того, данная книга может быть использована как лабораторный практикум для школьников старших классов, студентов ВУЗов и слушателей.

В правой части таблицы со списком книг есть три кнопки: «Изменить», «Раздел» и «Удалить».

При нажатии на кнопку «Изменить» будет показана форма, в которой автор может внести изменения в параметры уже загруженной книги.

Личный кабинет anatology

Выбор раздела кабинета

Наименование товара: Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Описание товара: Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие). – М.: Postolit Press, 2022. – 343 с.: ил. Интерактивное цифровое пособие по основам языка программирования Python в первую очередь предназначено для начинающих программистов, которые решили ознакомиться с основами Python с нуля. Это пособие написано простым языком.

Цена: 500,00

Изображение обложки: На данный момент: products/prod_1.jpg Очистить
Изменить: Выберите файл Файл не выбран

Текст книги pdf: На данный момент: file/pdf/tel_1.pdf Очистить
Изменить: Выберите файл Файл не выбран

Автор книги: Анатолий Постолит

Год издания: 2022

Издательство: Postolit Press

Идентификатор ISBN:

Доступен:

Status: sale

Приход: 0
Измените количество

На складе: 1
Измените количество

Вкладка листинги: Да

Вкладка видео: Да

Вкладка аудио: Да

Вкладка рисунки: Нет

Отмена Сохранить

При нажатии на кнопку «Удалить» будет показана форма, в которой автор может удалить загруженную книгу из БД.

Личный кабинет anatology

Выбор раздела кабинета

Будет удален продукт
Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Удалить запись из БД?

Отмена Удалить

Если цифровая книга не будет содержать медиа контента (состоять только из файла PDF), то на этом процедура загрузки книги на образовательную платформу завершена. Книга автоматически появится в каталоге и станет доступной для читателей. Если книга будет содержать медиа контент (аудио, видео, дополнительные изображения), то необходимо создать разделы цифровой книги, в каждый из которых автор сможет загрузить медиа контент.

Создание разделов цифровой книги

Если автор планирует создать разделы книги, в которые он будет загружать медиа контент, то нужно нажать на кнопку «Раздел», после чего загрузится страница для

формирования разделов книги. Здесь список разделов будет отсортирован в алфавитном порядке по наименованию раздела.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета Для авторов

[Назад](#)

[Добавить раздел](#)

Текущий пользователь: (anatoly)

Книга: Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Разделы книги

№ пп	Наименование раздела	Редактировать
1	Раздел 1.6.	Изменить Удалить
2	Раздел 2.1.	Изменить Удалить
3	Раздел 2.2.	Изменить Удалить
4	Раздел 2.3.	Изменить Удалить
5	Раздел 2.4.	Изменить Удалить
6	Раздел 2.5.	Изменить Удалить

На данной странице автор книги может создать произвольное количество разделов, задав им наименования по своему усмотрению. Для того чтобы читатель лучше ориентировался в разделах, их нумерацию и наименования лучше задавать в соответствии с номерами и наименованием разделов книги.

Для того чтобы создать новый раздел нужно нажать на кнопку «Добавить раздел», после чего откроется форма для ввода наименования раздела.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета

Title:

[Отмена](#) [Сохранить](#)

Здесь нужно набрать наименование раздела и нажать на кнопку «Сохранить».

Для того чтобы изменить название раздел нужно нажать на кнопку «Изменить», после чего откроется форма для изменения наименования раздела.

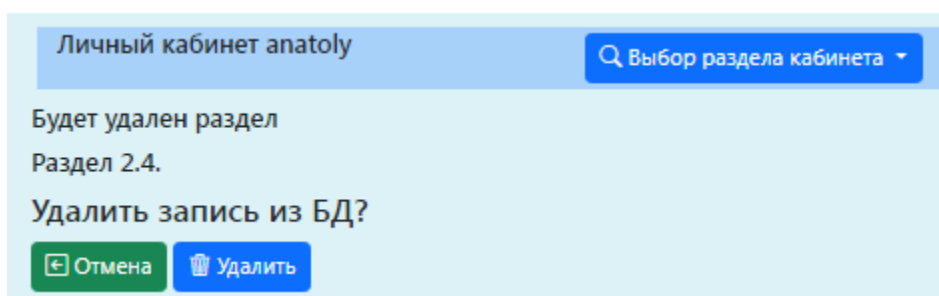
Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета

Title:

[Отмена](#) [Сохранить](#)

Здесь нужно набрать новое наименование раздела и нажать на кнопку «Сохранить».

Для того чтобы удалить раздел нужно нажать на кнопку «Удалить», после чего откроется форма для удаления раздела.

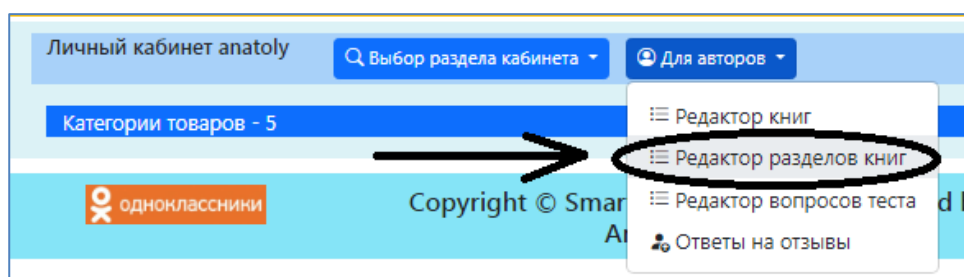


Здесь нужно нажать на кнопку «Удалить», после чего раздел будет удален из БД.

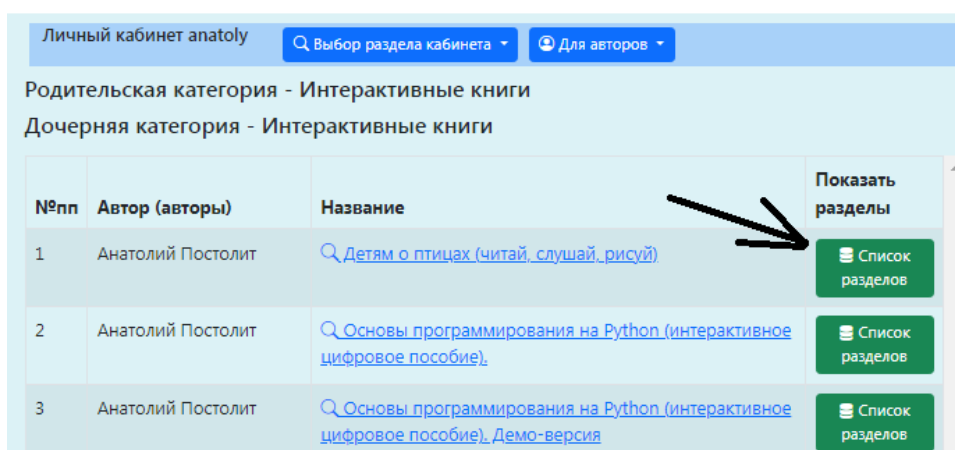
После того, как автор создал разделы книги, он может загружать в них медиа контент.

Загрузка медиа контента в разделы книги

Для загрузки медиа контента в разделы книги необходимо в меню «Для авторов» выбрать опцию «Редактор разделов книг».



После этого откроется страница со списком книг автора. Эта страница состоит из двух панелей: в левой панели показан каталог категорий книг, в центральной панели список книг автора, загруженных в БД. В таблице с этим списком для каждой книги имеется кнопка «Список разделов».



При нажатии на кнопку «Список разделов» откроется страница со списком разделов, который автор создал на этапе формирования разделов книги.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета Для авторов

[Назад](#)

Текущий пользователь: (anatoly)
 Книга: Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Разделы книги

№ пп	Наименование раздела	Редактор разделов
1	Раздел 1.6.	Открыть редактор раздела
2	Раздел 2.1.	Открыть редактор раздела
3	Раздел 2.2.	Открыть редактор раздела
4	Раздел 2.3.	Открыть редактор раздела

В таблице со списком разделов в каждой строке присутствует кнопка «Открыть редактор разделов». При нажатии на эту кнопку открывается страница для редактирования выбранного раздела.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета Для авторов

[Назад](#)

Текущий пользователь: (anatoly)
 Книга: Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Выбранный раздел книги

№ пп	Наименование раздела	Редактировать
1	Раздел 2.1.	Редактор листингов Редактор видео Редактор аудио Редактор img, gif

На данной странице присутствует таблица с одной строкой и двумя колонками. В первой колонке представлено наименование редактируемого раздела, во второй колонке 4 кнопки: «Редактор листингов», Редактор видео», Редактор аудио», «Редактор img, gif» (изображений). Каждая из этих копков открывает страницы с вложенными редакторами.

Редактор листингов программ

При нажатии на кнопку «Редактор листингов» открывается редактор, в котором автор может загружать листинги программ, относящихся к выбранному разделу.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета

Для авторов

Назад

Добавить листинг

Текущий пользователь: (anatoly)

Книга: Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Раздел книги - Раздел 2.1.

№ пп	Наименование листинга	Файл с листингом	Редактировать
1	Листинг 2.1.	file_py/txt_2.py	Изменить Удалить
2	Листинг 2.2.	file_py/txt_3.py	Изменить Удалить
3	Листинг 2.3.	file_py/txt_4.py	Изменить Удалить

В этом редакторе представлена таблица со списком загруженных листингов (первоначально этот список пустой) и кнопка «Добавить листинг».

При нажатии на кнопку «Добавить листинг» открывается форма для загрузки листинга на образовательную платформу.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета

Заголовок листинга:

Файл с листингом: Файл не выбран

Отмена Сохранить

Здесь автор должен заполнить поле с заголовком (названием) листинга, и выбрать файл с листингом программы, который будет загружен на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

При нажатии на кнопку «Изменить» открывается форма для изменения данных, которые были загружены в БД.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета

Заголовок листинга:

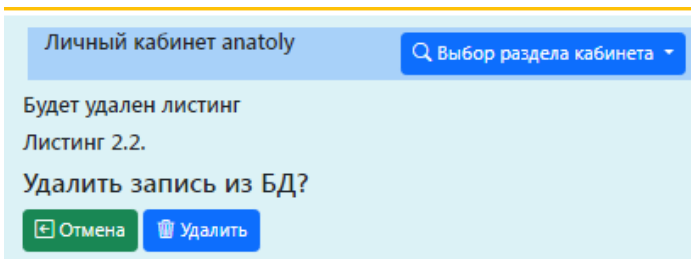
Файл с листингом: На данный момент: [file_py/txt_4.py](#) Очистить

Изменить: Файл не выбран

Отмена Сохранить

Здесь автор может изменить значение поля с заголовком (названием) листинга, и выбрать другой файл с листингом программы, который будет загружен на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

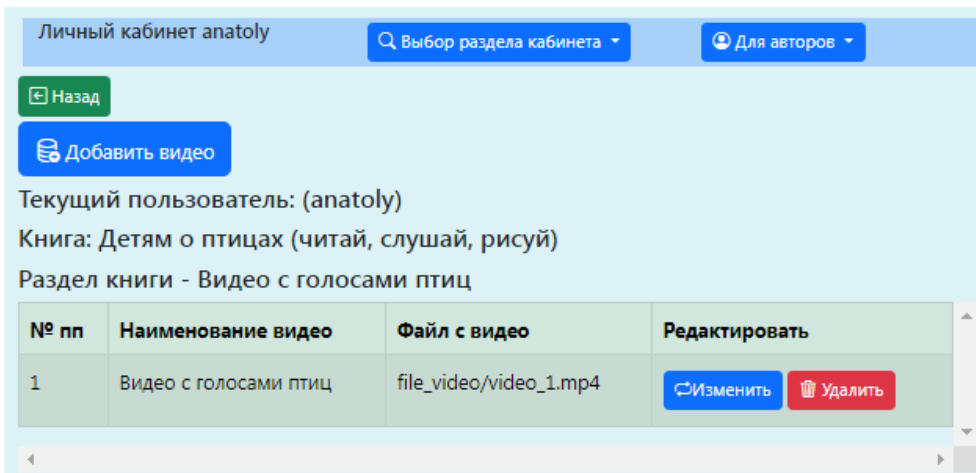
При нажатии на кнопку «Удалить» открывается форма для удаления листинга программы, который был загружен в БД.



После нажатия на кнопку «Удалить», сведения о листинге программы будут удалены из БД.

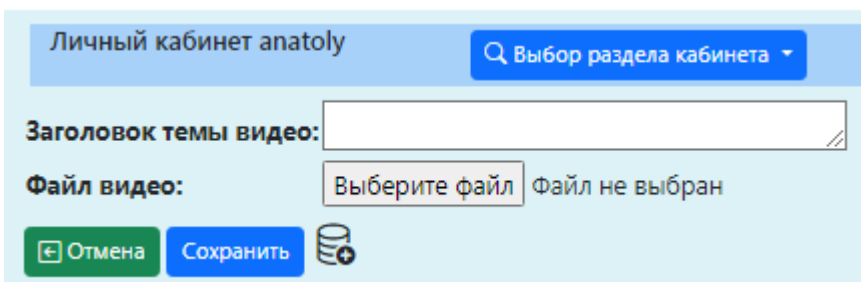
Редактор видео контента

При нажатии на кнопку «Редактор видео» открывается редактор, в котором автор может загружать видео контент, относящийся к выбранному разделу.



В этом редакторе представлена таблица со списком загруженных видео файлов (первоначально этот список пустой) и кнопка «Добавить видео».

При нажатии на кнопку «Добавить видео» открывается форма для загрузки видео файла на образовательную платформу.



Здесь автор должен заполнить поле с заголовком темы видео, и выбрать видео файл, который будет загружен на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

При нажатии на кнопку «Изменить» открывается форма для изменения данных, которые были загружены в БД.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета Для авторов

Заголовок темы видео:

На данный момент: [file_video/video_1.mp4](#) Очистить

Файл видео: Изменить: Файл не выбран

Здесь автор может изменить значение поля с заголовком темы видео, и выбрать другой файл с видео контентом, который будет загружен на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

При нажатии на кнопку «Удалить» открывается форма для удаления видео контента, который был загружен в БД.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета

Будет удален видео файл
Видео с голосами птиц
Удалить запись из БД?

После нажатия на кнопку «Удалить», сведения о видео контенте будут удалены из БД.

Редактор аудио контента

При нажатии на кнопку «Редактор аудио» открывается редактор, в котором автор может загружать аудио контент, относящийся к выбранному разделу.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета Для авторов

Текущий пользователь: (anatoly)
Книга: Детям о птицах (читай, слушай, рисуй)
Раздел книги - Воробей

№ пп	Наименование аудио	Файл с аудио	Редактировать
1	Воробей	file_audio/audio_1.mp3	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>

В этом редакторе представлена таблица со списком загруженных аудио файлов (первоначально этот список пустой) и кнопка «Добавить аудио».

При нажатии на кнопку «Добавить аудио» открывается форма для загрузки аудио файла на образовательную платформу.

Личный кабинет anatoly Выбор раздела кабинета

Заголовок темы аудио:

Файл аудио: Файл не выбран

Здесь автор должен заполнить поле с заголовком темы аудио, и выбрать аудио файл, который будет загружен на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

При нажатии на кнопку «Изменить» открывается форма для изменения данных, которые были загружены в БД.

Личный кабинет anatology

Выбор раздела кабинета

Для авторов

Заголовок темы аудио: Воробей

На данный момент: [file audio/audio_1.mp3](#) Очистить

Файл аудио: Изменить: Файл не выбран

Здесь автор может изменить значение поля с заголовком темы аудио, и выбрать другой файл с аудио контентом, который будет загружен на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

При нажатии на кнопку «Удалить» открывается форма для удаления аудио контента, который был загружен в БД.

Личный кабинет anatology

Выбор раздела кабинета

Будет удален аудио файл

Воробей

Удалить запись из БД?

После нажатия на кнопку «Удалить», сведения об аудио контенте будут удалены из БД.

Редактор графического контента

При нажатии на кнопку «Редактор img, gif» открывается редактор, в котором автор может загружать графический контент, относящийся к выбранному разделу.

Личный кабинет anatology

Выбор раздела кабинета

Для авторов

Текущий пользователь: (anatology)

Книга: Детям о птицах (читай, слушай, рисуй)

Раздел книги - Воробей

№ пп	Наименование img, gif	Файл с img, gif	Редактировать
1	Воробей	file_gif/gif_1.jpg	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>

В этом редакторе представлена таблица со списком загруженных файлов с изображениями (первоначально этот список пустой) и кнопка «Добавить img, gif».

При нажатии на кнопку «Добавить img, gif» открывается форма для загрузки файла с изображением.

Здесь автор должен заполнить поле с заголовком img или gif файла, и выбрать файл с изображением, которое будет загружено на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

При нажатии на кнопку «Изменить» открывается форма для изменения данных, которые были загружены в БД.

Здесь автор может изменить значение поля с заголовком темы рисунка, и выбрать другой файл с изображением, который будет загружен на платформу. После нажатия на кнопку «Сохранить», эта информация будет записана в БД.

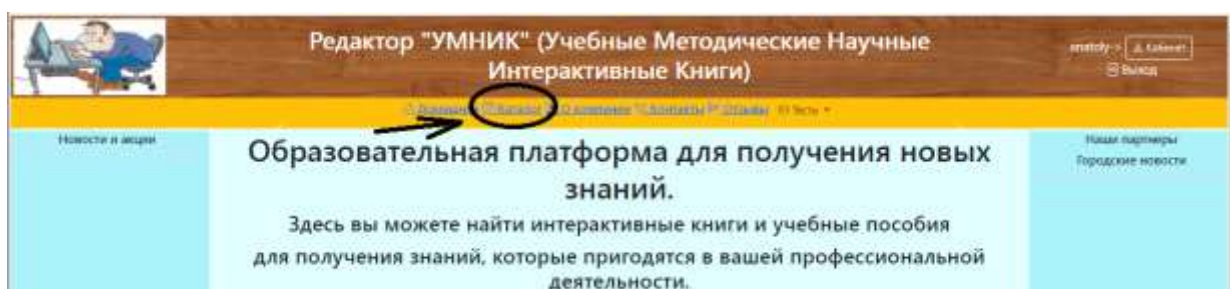
При нажатии на кнопку «Удалить» открывается форма для удаления графического контента, который был загружен в БД.

После нажатия на кнопку «Удалить», сведения о графическом контенте будут удалены из БД.

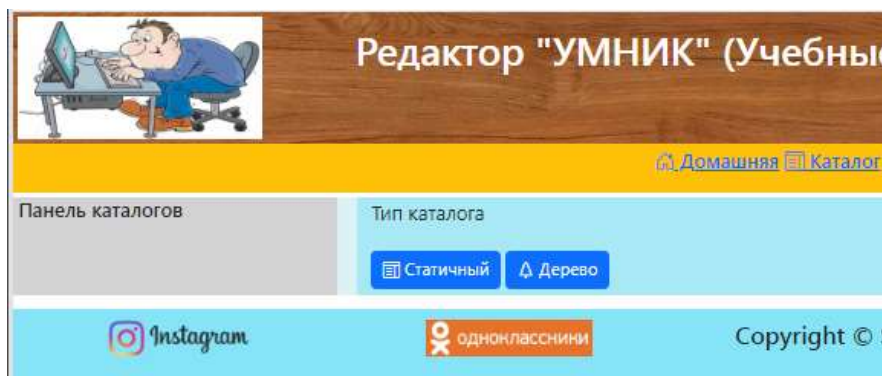
На этом формировании медиа контента, связанного с цифровой книгой закончено.

Просмотр карточек с загруженными книгами

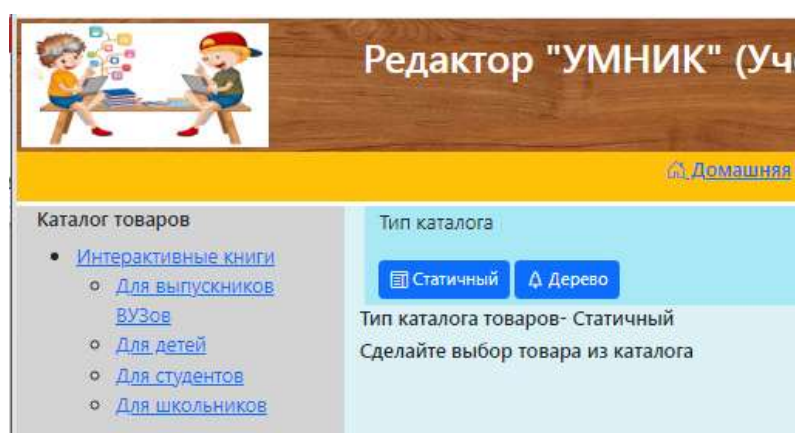
Автор на любом этапе ввода может посмотреть загруженную в БД информацию о книге. Для этого необходимо в меню главной странице образовательной платформы открыть опцию меню «Каталог».



После этого откроется страница, на которой можно выбрать тип каталога книг: статичный или дерево.

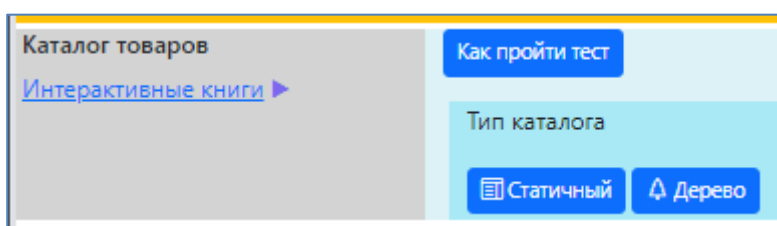


При нажатии на кнопку «Статичный» откроется вкладка с каталогом категорий книг.

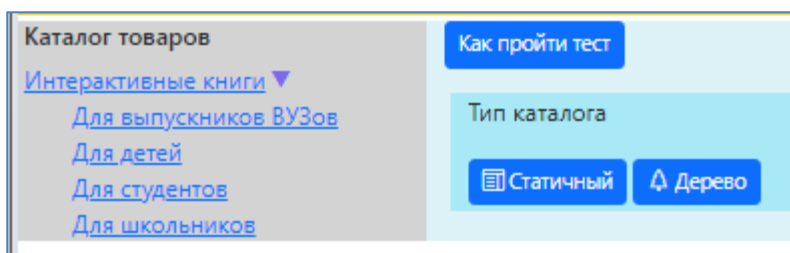


На левой панели страницы откроется каталог категорий книг в виде дерева, при этом дерево каталога будет статичным и полностью раскрытым

При нажатии на кнопку «Дерево» откроется вкладка с каталогом категорий книг в виде раскрывающегося дерева.



При первой загрузке динамического каталога отображается только корень дерева и кнопка для раскрытия узлов (веток) следующего уровня. С помощью этой кнопки пользователь может раскрывать (сворачивать) дочерние узлы.



В каталоге можно выбрать любую категорию книг, после чего в центральной панели откроются карточки книг выбранной категории, которые загружены в БД.

Тип каталога


Статичный Дерево

Назад в каталог

Выбрана категория: Интерактивные книги

Для детей


Открыть книгу



[Детям о птицах \(читай, слушай, рисуй\).](#)
Цена - ₰0,00, Просмотров - 1

Для студентов


Как купить книгу



[Основы программирования на Python \(интерактивное цифровое пособие\).](#)
Цена - ₰500,00, Просмотров - 0

Для студентов

Открыть книгу



[Основы программирования на Python \(интерактивное цифровое пособие\).](#)
[Демо-версия.](#) Цена - ₰0,00,
Просмотров - 0

Каждая карточка содержит следующую информацию о книге:

- Категория, к которой отнесена книга в каталоге;
- Кнопка «Открыть книгу» - для книги с нулевой стоимостью, которая доступна для всех пользователей;
- Кнопка «Купить книгу» - для книги с заявленной стоимостью, которая станет доступна только для зарегистрированных пользователей, купивших книгу;
- Изображение обложки книги;
- Название книги в виде ссылки;
- Цена книги;
- Количество просмотров книги читателями (отображается только для авторов книг).

Просмотр содержания загруженной книги (на примере традиционного учебного пособия)

Если в карточке нажать на кнопку «Открыть книгу», то откроется страница с набором вкладок. Каждая вкладка будет содержать тот или иной контент книги. Рассмотрим самый просто пример с книгой для студентов, которая содержит только файл PDF.



После нажатия на кнопку «Открыть книгу», откроется страница с набором вкладок, которые были созданы автором при загрузке книги.

Редактор "УМНИК" (Учебные Методические Научные Интерактивные Книги)

anatomy-> Кабинет

Выход

Архивы Книжки Коллекции Контакты Отзывы Тесты

Назад ТРАНСПОРТНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРАВИЛА ПЕРЕВОЗКИ ОТДЕЛЬНЫХ ВИДОВ ГРУЗОВ (учебное пособие)

Текст PDF

Лабораторная работа №1

1 / 181 83%

1

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Московский автомобильно-дорожный государственный технический университет (МАДИ)»

Филиппова Н.А., Саломзода Р.С., Бабаев Р.М.

**ТРАНСПОРТНЫЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРАВИЛА
ПЕРЕВОЗКИ ОТДЕЛЬНЫХ
ВИДОВ ГРУЗОВ**
УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ

2

Для данной книги система сгенерировала только одну вкладку с текстом книги.

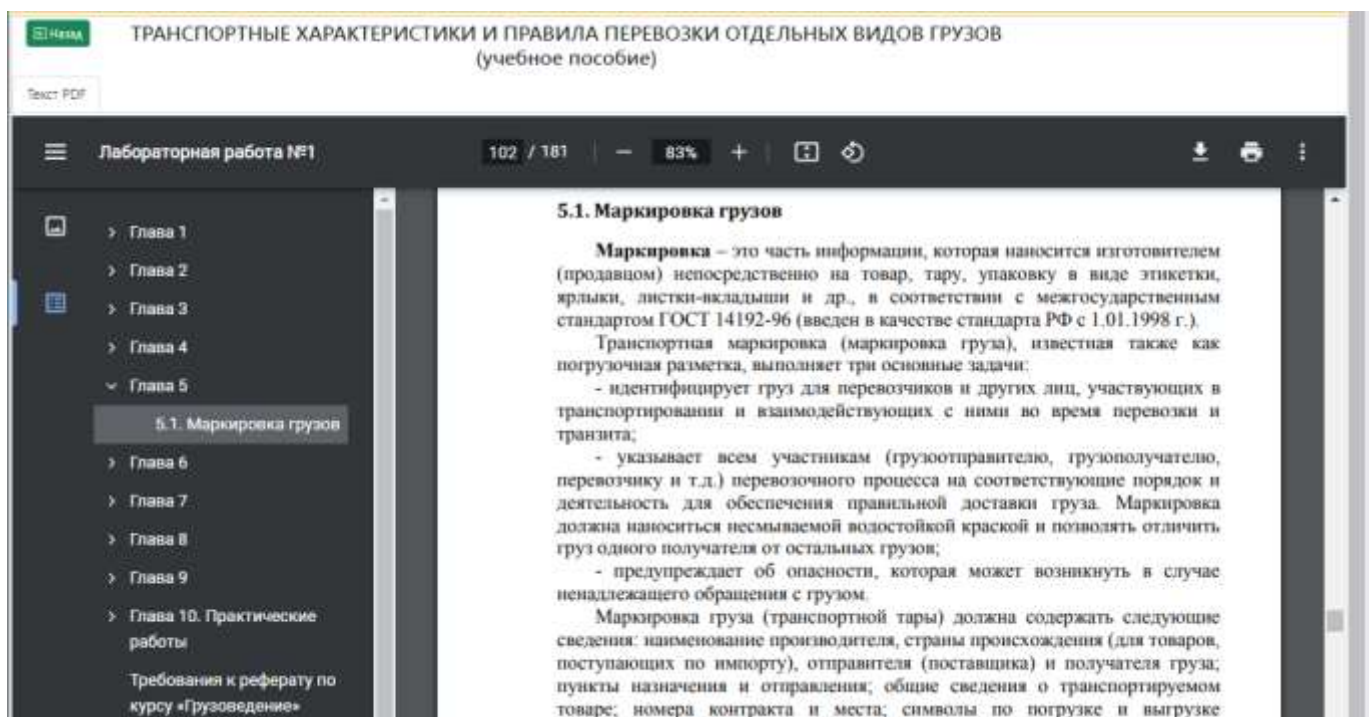
Вкладка «Текст PDF». Вкладка Текст PDF имеет титульную строку и две панели: левую и центральную. В левом углу титульной строки имеется кнопка в виде трех полосок. Эта кнопка позволяет скрыть/показать левую боковую панель, на которой находятся миниатюры страниц книги и две кнопки. Верхняя кнопка позволяет отобразить миниатюры страниц, нижняя кнопка показывает оглавление книги. Левая боковая панель служит для быстрого выбора нужной страницы книги, либо из миниатюр страниц, либо из оглавления. Сами страницы с текстом книги отображаются в центральной панели.

В центре титульной строки имеются две кнопки: «+» и «-». Кнопка со знаком «+» позволяет увеличить масштаб отображаемой страницы, а кнопка со знаком «-» уменьшить страницу. Правее находятся еще две кнопки: первая позволяет раскрыть страницу на всю ширину вкладки и свернуть ее до минимального размера, вторая – поворачивает страницу на угол 90 градусов.

В правом углу имеется еще три кнопки: скачать файл с книгой, вывести текст книги на печать, выполнить другие действия.

Левая и центральная панель имеют полосы прокрутки, которые позволяют быстро прокручивать страницы текста.

В левой боковой панели нижняя кнопка раскрывает оглавление книги. При выборе раздела оглавления в центральной странице сразу открывается первая страница выбранного раздела.



Использование других вкладок цифровых интерактивных книг приведено в следующих разделах данной инструкции.

Просмотр содержания загруженной книги (книга по программированию)

Если в карточке нажать на кнопку «Открыть книгу», то откроется страница с набором вкладок. Каждая вкладка будет содержать тот или иной контент книги. Рассмотрим пример с книгой по программированию на Python (полная версия).

Тип каталога

Статичный Дерево

Назад в каталог

Выбрана категория: Для студентов

Для студентов

Открыть книгу



[Основы программирования на Python \(интерактивное цифровое пособие\).](#)
Цена - ₰0,00, Просмотров - 0

Для студентов

Открыть книгу



[Основы программирования на Python \(интерактивное цифровое пособие\).](#)
Демо-версия, Цена - ₰0,00, Просмотров - 0

После нажатия на кнопку «Открыть книгу», откроется страница с набором вкладок, которые были созданы автором при загрузке книги.

Редактор "УМНИК" (Учебные Методические Научные Интерактивные Книги)

anatoly > Кабинет

Выход

Домашняя | Каталог | Загрузки | Контакты | О нас | Тесты

Меню


Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).

Текст PDF Разделы книги Листинги Редактор 1 Редактор 2 Редактор 3 Видео Аудио

txt_1.pdf 1 / 361 80% [Fullscreen] [Refresh]

1

2



Для данной книги система сгенерировала следующие вкладки:

- Текст PDF (содержание книги в формате PDF, вкладка создана автоматически);
- Разделы книги (сформированы автором);
- Листинги (листинги примеров программного кода, загружены автором);
- Видео (видео контент загружен автором);
- Аудио (аудио контент загружен автором).

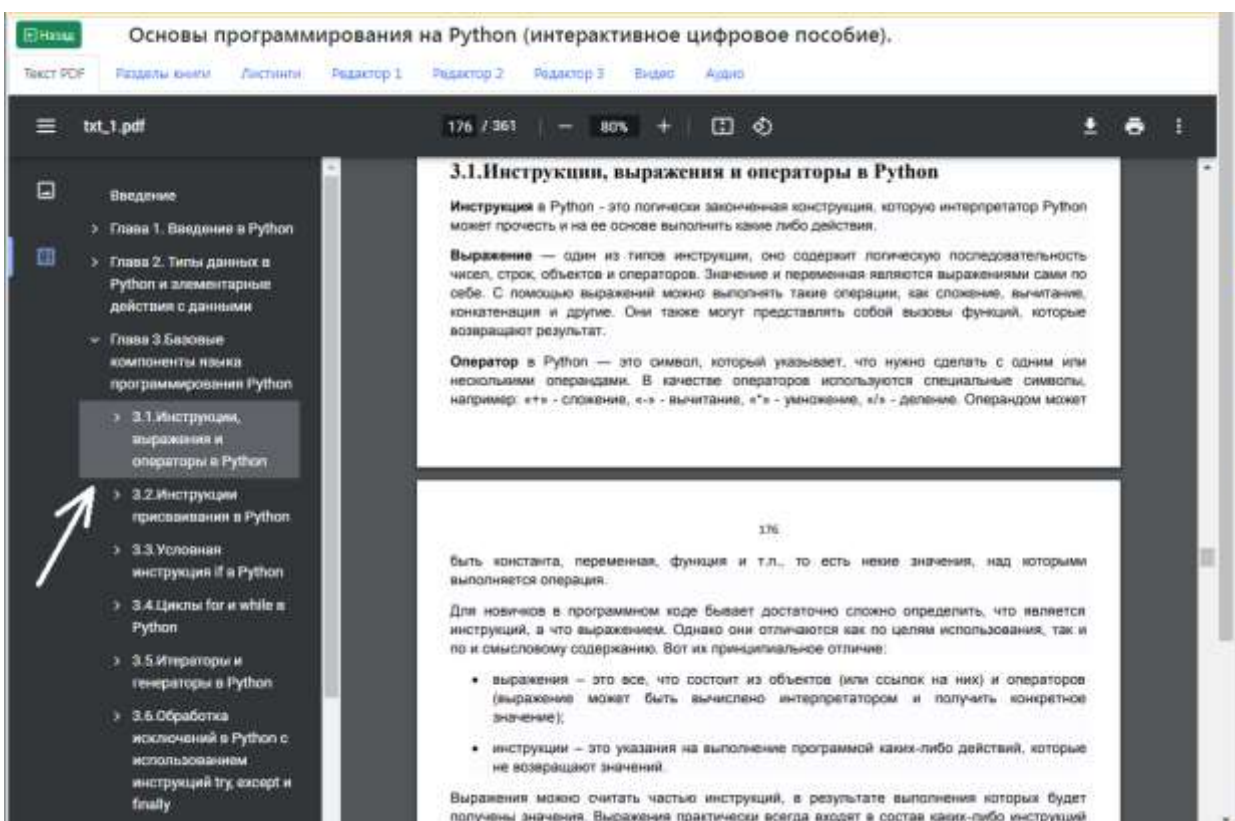
Вкладка «Текст PDF». Вкладка Текст PDF имеет титульную строку и две панели: левую и центральную. В левом углу титульной строки имеется кнопка в виде трех полосок. Эта кнопка позволяет скрыть/показать левую боковую панель, на которой находятся миниатюры страниц книги и две кнопки. Верхняя кнопка позволяет отобразить миниатюры страниц, нижняя кнопка показывает оглавление книги. Левая боковая панель служит для быстрого выбора нужной страницы книги, либо из миниатюр страниц, либо из оглавления. Сами страницы с текстом книги отображаются в центральной панели.

В центре титульной строки имеются две кнопки: «+» и «-». Кнопка со знаком «+» позволяет увеличить масштаб отображаемой страницы, а кнопка со знаком «-» уменьшить страницу. Правее находятся еще две кнопки: первая позволяет раскрыть страницу на всю ширину вкладки и свернуть ее до минимального размера, вторая – поворачивать страницу на угол 90 градусов.

В правом углу имеется еще три кнопки: скачать файл с книгой, вывести текст книги на печать, выполнить другие действия.

Левая и центральная панель имеют полосы прокрутки, которые позволяют быстро прокручивать страницы текста.

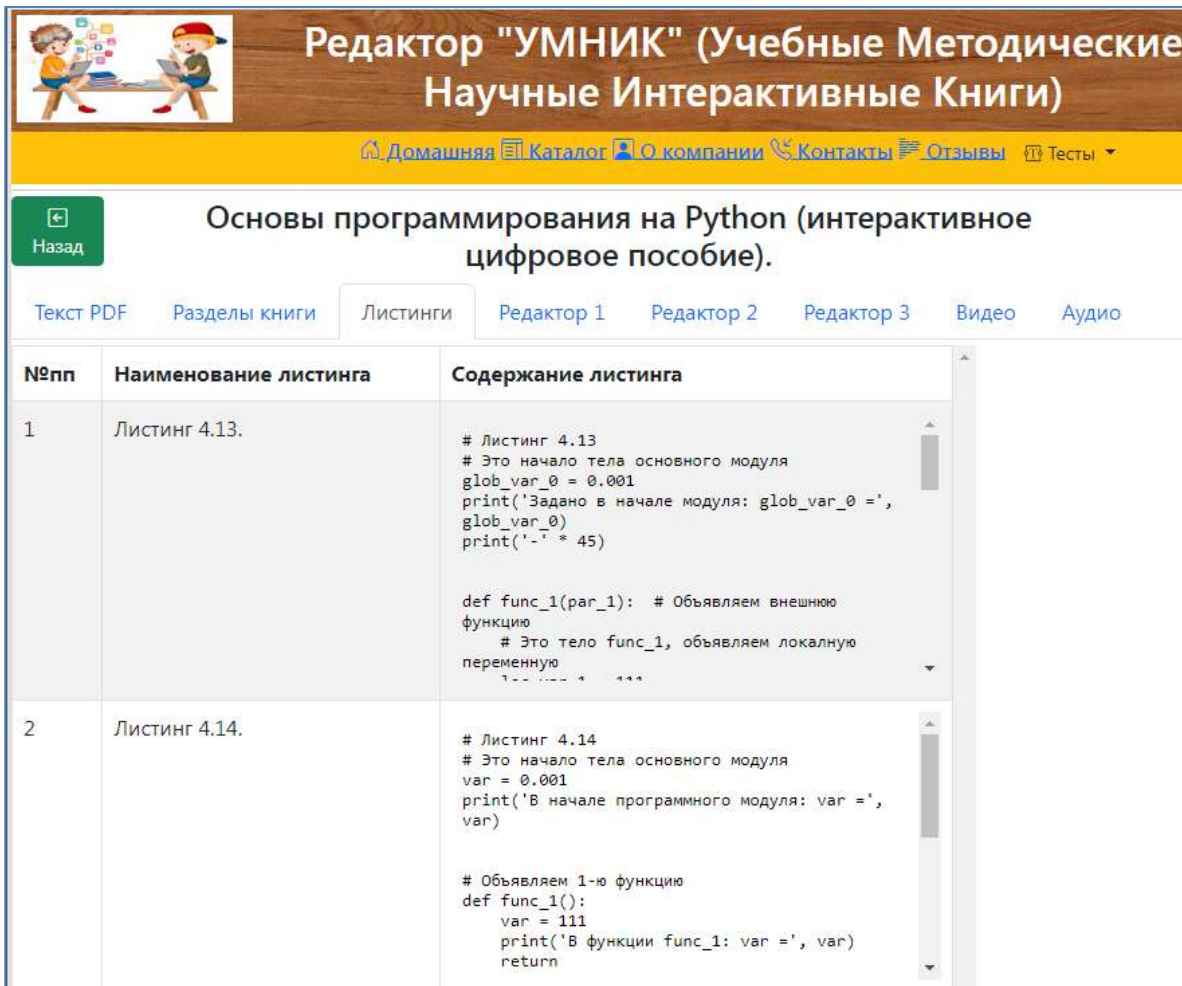
В левой боковой панели нижняя кнопка раскрывает оглавление книги. При выборе раздела оглавления в центральной панели сразу открывается первая страница выбранного раздела.



Вкладка «Разделы книги». Эта вкладка предназначена для выбора активного раздела. Здесь каждый раздел книги представлен в виде ссылки, нажав на которую пользователь делает выбранный раздел активным. При этом в остальные вкладки автоматически подгружается медиа контент активного раздела. Таким образом, читателю удобнее работать с медиа контентом, его не нужно искать по всей книги. В верхней строке имеется строка подсказки, какой раздел книги в данный момент является активным.



Вкладка «Листинги». Эта вкладка предназначена для показа листингов примеров программ активного раздела.



На данной вкладке имеется таблица, в строках которой находятся листинги программного кода. В таблице будет столько строк, сколько листингов автор загрузил в данный раздел книги. Читатель может скопировать любой листинг в буфер обмена и вставить его в один из предложенных редакторов программного кода.

Вкладка «Редактор 1». Эта вкладка предназначена для редактирования и запуска в работу программных модулей на Python.



```

1 # Заголовок k_24
2 # Это начало тела основного модуля
3 var = 0.001
4 print('В начале программного модуля: var =', var)
5
6
7 # Объявление 1-й функции
8 def func_1():
9     var = 111
10    print('В функции func_1: var =', var)
11    return
12
13
14 # Объявление 2-й функции
15 def func_2():
16    var = 222
17    print('В функции func_2: var =', var)
18    return
19
20
21 # Это продолжение тела основного модуля
22 func_1() # Вызов функции func_1
23 func_2() # Вызов функции func_2
24
25 print('В конце программного модуля: var =', var)
  
```

Run Clear History

Этот web редактор имеет две панели: левая – для программного кода, правая – для показа результатов работы программы. В нижней части левой панели имеется две кнопки: Кнопка «Run» – для запуска в работу программного модуля, кнопка «Clear History» – для очистки окна с результатами работы программы.

При нажатии на кнопку «Run» программный модуль, находящийся в левой вкладке, выполняется, и результаты его работы отображаются в правой вкладке.



```

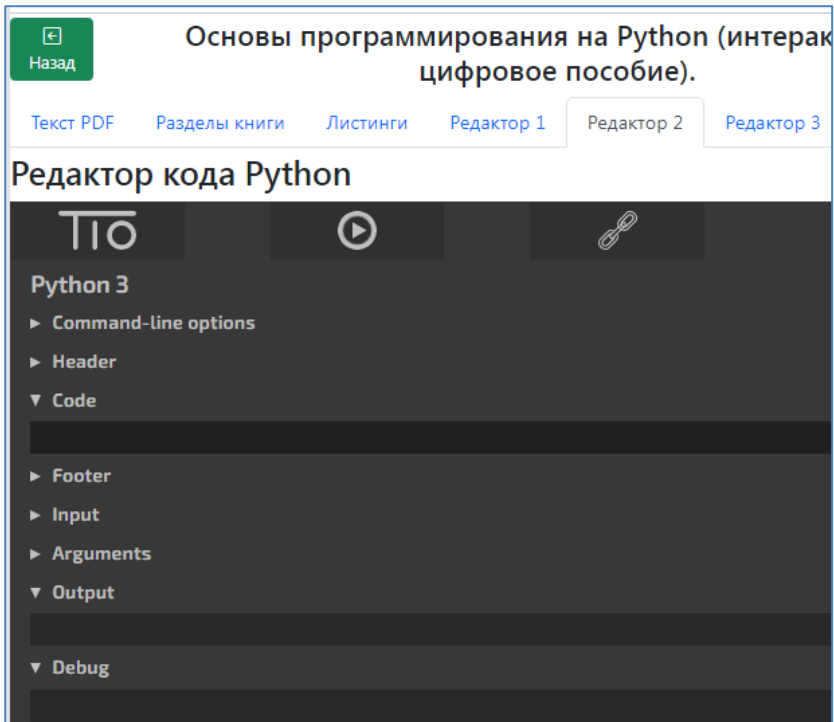
1 # Заголовок k_24
2 # Это начало тела основного модуля
3 var = 0.001
4 print('В начале программного модуля: var =', var)
5
6
7 # Объявление 1-й функции
8 def func_1():
9     var = 111
10    print('В функции func_1: var =', var)
11    return
12
13
14 # Объявление 2-й функции
15 def func_2():
16    var = 222
17    print('В функции func_2: var =', var)
18    return
19
20
21 # Это продолжение тела основного модуля
22 func_1() # Вызов функции func_1
23 func_2() # Вызов функции func_2
24
25 print('В конце программного модуля: var =', var)
  
```

```

>>>
В начале программного модуля: var = 0.001
В функции func_1: var = 111
В функции func_2: var = 222
В конце программного модуля: var = 0.001
  
```

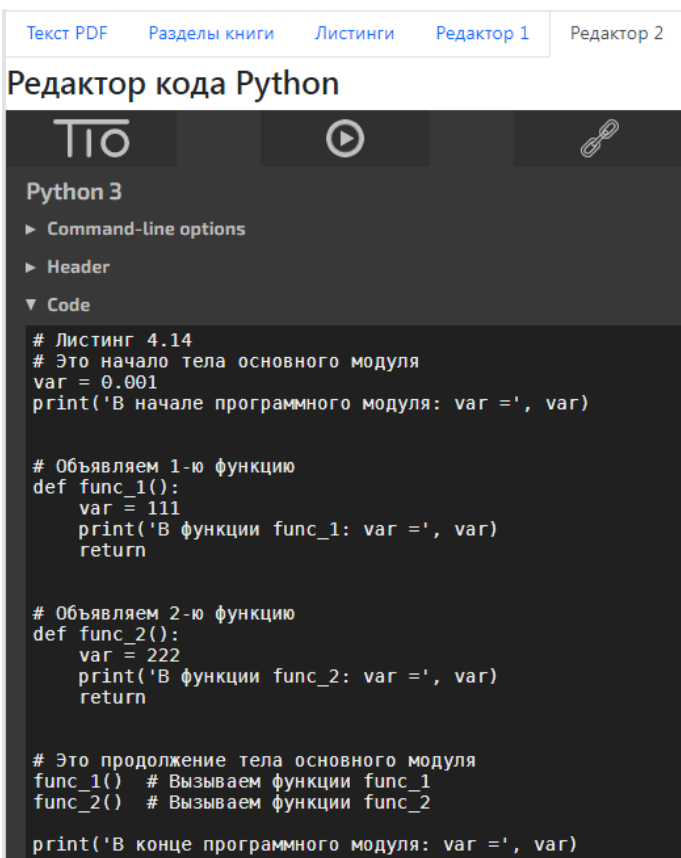
Run Clear History

Вкладка «Редактор 2». Эта вкладка предназначена для редактирования и запуска в работу программных модулей на Python. Здесь находится другая версия web редактора с другим интерфейсом, более компактным.



В этом редакторе имеется две строки: Code – для ввода программного кода, Output – для отображения результатов работы программы. В центре верхней строки имеется кнопка для запуска программного модуля в работу.

Пользователь может скопировать в буфер обмена любой программный код на вкладке «Листинги» и вставить его в строку Code web редактора.



После нажатия на кнопку в центре верхней строки (запуск в работу программного модуля), программа будет выполнена, а результаты ее работы будут показаны в строке Output.

```

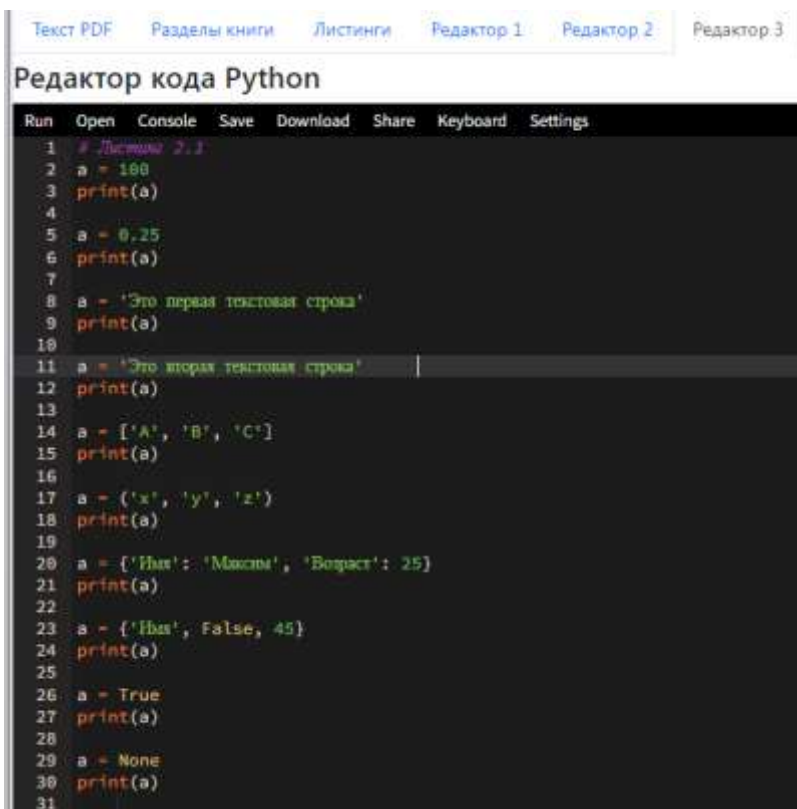
▼ Output
В начале программного модуля: var = 0.001
В функции func_1: var = 111
В функции func_2: var = 222
В конце программного модуля: var = 0.001

▼ Debug
Real time: 0.048 s
User time: 0.038 s
Sys. time: 0.010 s
CPU share: 98.70 %
Exit code: 0

```

При этом в строке Debug будут показаны временные характеристики работы программного модуля. Строки Code и Output автоматически расширяются по мере ввода и отображения информации в этих строках.

Вкладка «Редактор 3». Эта вкладка предназначена для редактирования и запуска в работу программных модулей на Python. Здесь находится другая версия web редактора с расширенным интерфейсом.



The screenshot shows a web-based Python code editor. At the top, there is a navigation bar with tabs for 'Текст PDF', 'Разделы книги', 'Листинги', 'Редактор 1', 'Редактор 2', and 'Редактор 3'. Below this is the title 'Редактор кода Python'. A menu bar contains 'Run', 'Open', 'Console', 'Save', 'Download', 'Share', 'Keyboard', and 'Settings'. The main area is a code editor with the following Python code:

```

1 # Листинг 2.1
2 a = 100
3 print(a)
4
5 a = 0.25
6 print(a)
7
8 a = 'Это первая текстовая строка'
9 print(a)
10
11 a = 'Это вторая текстовая строка'
12 print(a)
13
14 a = ['A', 'B', 'C']
15 print(a)
16
17 a = ('x', 'y', 'z')
18 print(a)
19
20 a = {'Имя': 'Михаил', 'Возраст': 25}
21 print(a)
22
23 a = {'Имя', False, 45}
24 print(a)
25
26 a = True
27 print(a)
28
29 a = None
30 print(a)
31

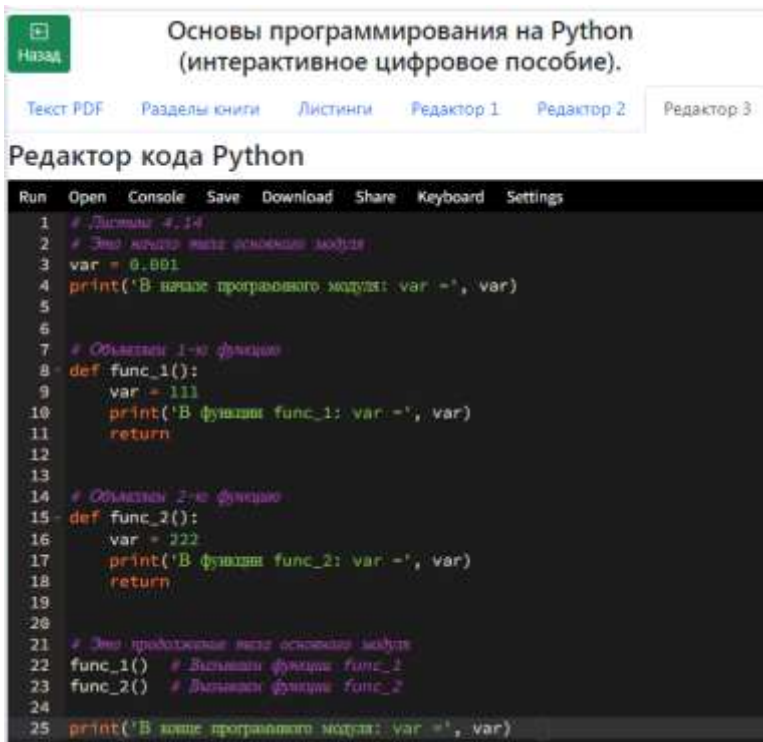
```

Здесь в верхней строке имеется меню с несколькими кнопками:

- Run – запустить программный код на выполнение;
- Open – открыть, то есть загрузить файл с программным кодом с компьютера пользователя;
- Save – сохранить код, набранный в редакторе;

- Download – скачать код из редактора на компьютер пользователя.

Пользователь может скопировать в буфер обмена любой программный код на вкладке «Листинги» и вставить его в web редактор.



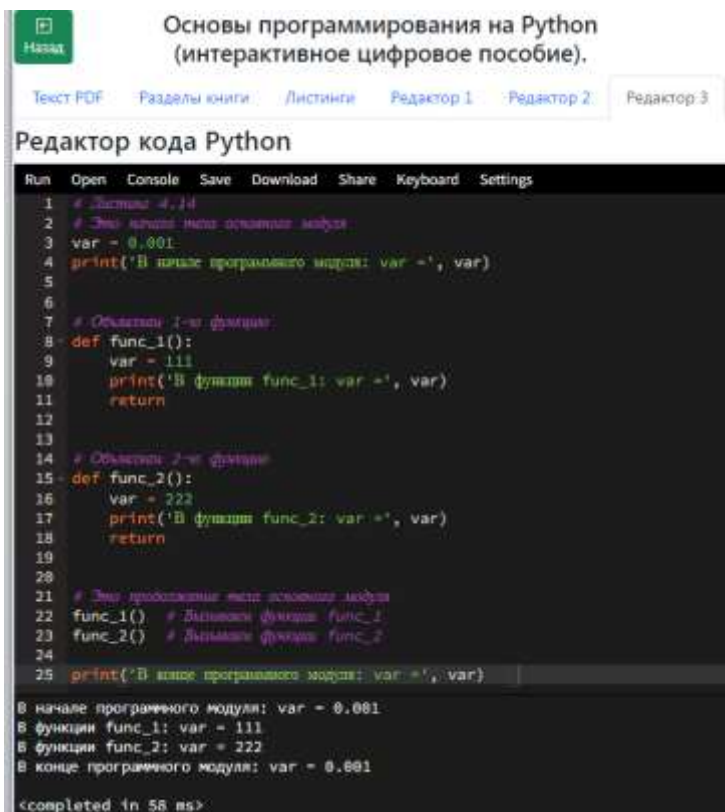
```

1 # Вспомогательный код
2 # Это начало основного модуля
3 var = 0.001
4 print('В начале программного модуля: var =', var)
5
6
7 # Объявление 1-й функции
8 def func_1():
9     var = 111
10    print('В функции func_1: var =', var)
11    return
12
13
14 # Объявление 2-й функции
15 def func_2():
16     var = 222
17     print('В функции func_2: var =', var)
18     return
19
20
21 # Это продолжение основного модуля
22 func_1() # Вызов функции func_1
23 func_2() # Вызов функции func_2
24
25 print('В конце программного модуля: var =', var)

```

Обратите внимание, в этом web редакторе цветом выделяются различные типы инструкций Python, что очень удобно для разработчиков.

После нажатия на кнопку Run программный код выполняется, и результаты его работы отображаются в нижней части окна редактора. Здесь же показано время выполнения программного модуля.



```

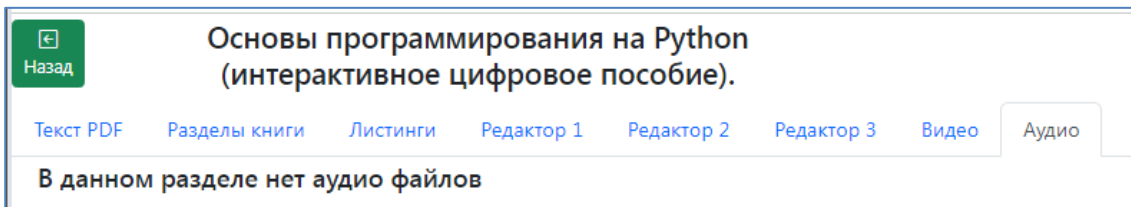
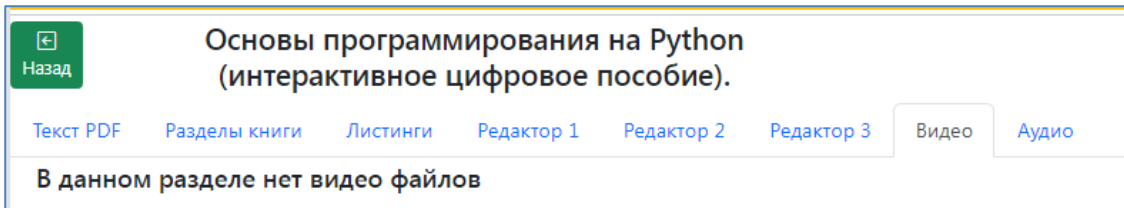
1 # Вспомогательный код
2 # Это начало основного модуля
3 var = 0.001
4 print('В начале программного модуля: var =', var)
5
6
7 # Объявление 1-й функции
8 def func_1():
9     var = 111
10    print('В функции func_1: var =', var)
11    return
12
13
14 # Объявление 2-й функции
15 def func_2():
16     var = 222
17     print('В функции func_2: var =', var)
18     return
19
20
21 # Это продолжение основного модуля
22 func_1() # Вызов функции func_1
23 func_2() # Вызов функции func_2
24
25 print('В конце программного модуля: var =', var)

```

В начале программного модуля: var = 0.001
В функции func_1: var = 111
В функции func_2: var = 222
В конце программного модуля: var = 0.001

<completed in 58 ms>

Вкладки «Видео» и «Аудио». Эти вкладки предназначены для показа видео и прослушивания аудио контента. Так как автор еще не загружал в эти вкладки медиа контент, то они пустые.



Возможности работы с видео и аудио контентом показаны в следующем разделе на примере книги для детей.

Просмотр содержания загруженной книги (книга для детей)

Если в карточке нажать на кнопку «Открыть книгу», то откроется страница с набором вкладок. Каждая вкладка будет содержать тот или иной контент книги. Рассмотрим пример с книгой для детей.

Тип каталога

Статичный | Дерево

Назад в каталог

Выбрана категория: Для детей

Для детей


Открыть книгу

Интерактивная Электронная Книга (ИЭК)

Анатолий Постолиит

Детям о птицах

(читай, слушай и рисуй)



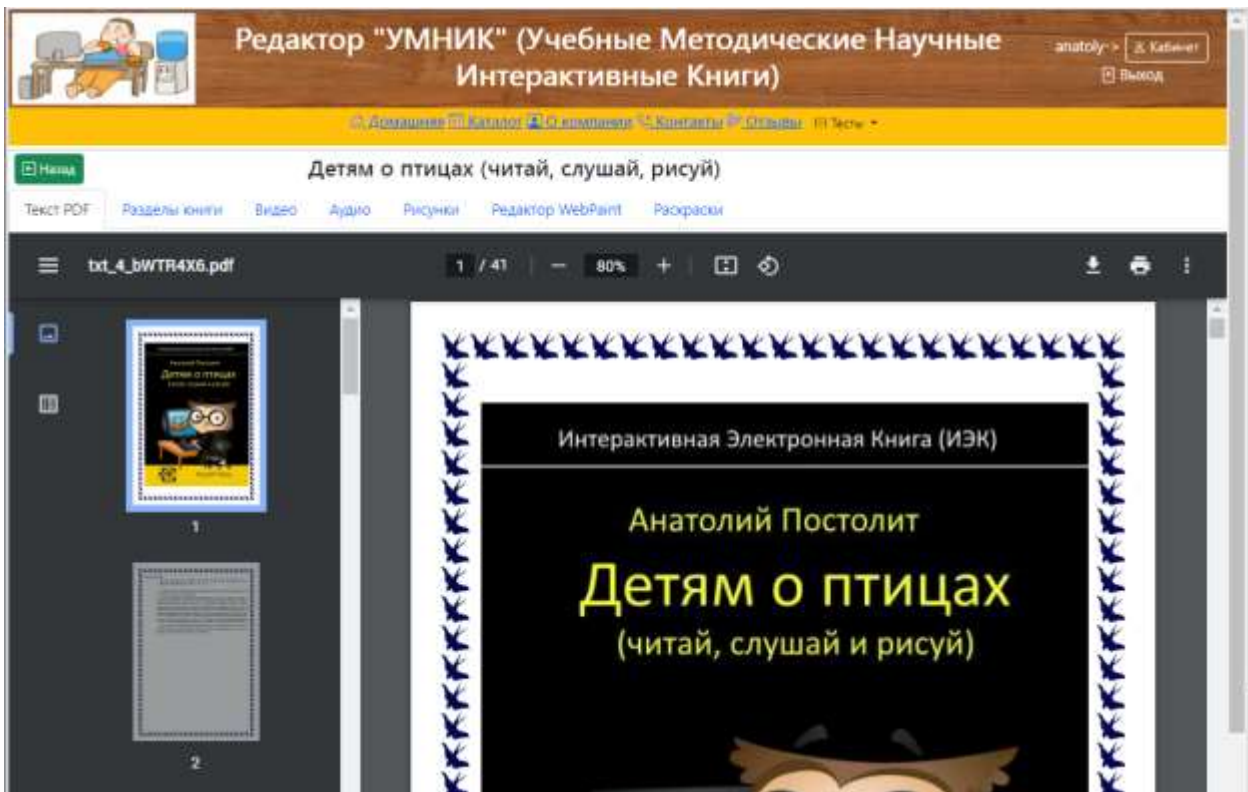
Postolit Press

[Детям о птицах \(читай, слушай, рисуй\)](#)

Цена - ¥0,00, Просмотров - 2

Стр. 1 из 1.

После нажатия на кнопку «Открыть книгу», откроется страница с набором вкладок, которые были созданы автором при загрузке книги.



Для данной книги система сгенерировала следующие вкладки:

- Текст PDF (содержание книги в формате PDF, вкладка создана автоматически);
- Разделы книги (сформированы автором);
- Видео (видео контент загружен автором);
- Аудио (аудио контент загружен автором);
- Рисунки (графический контент загружен автором);
- Редактор WebPaint (подключается автоматически);
- Раскраски (подключается автоматически).

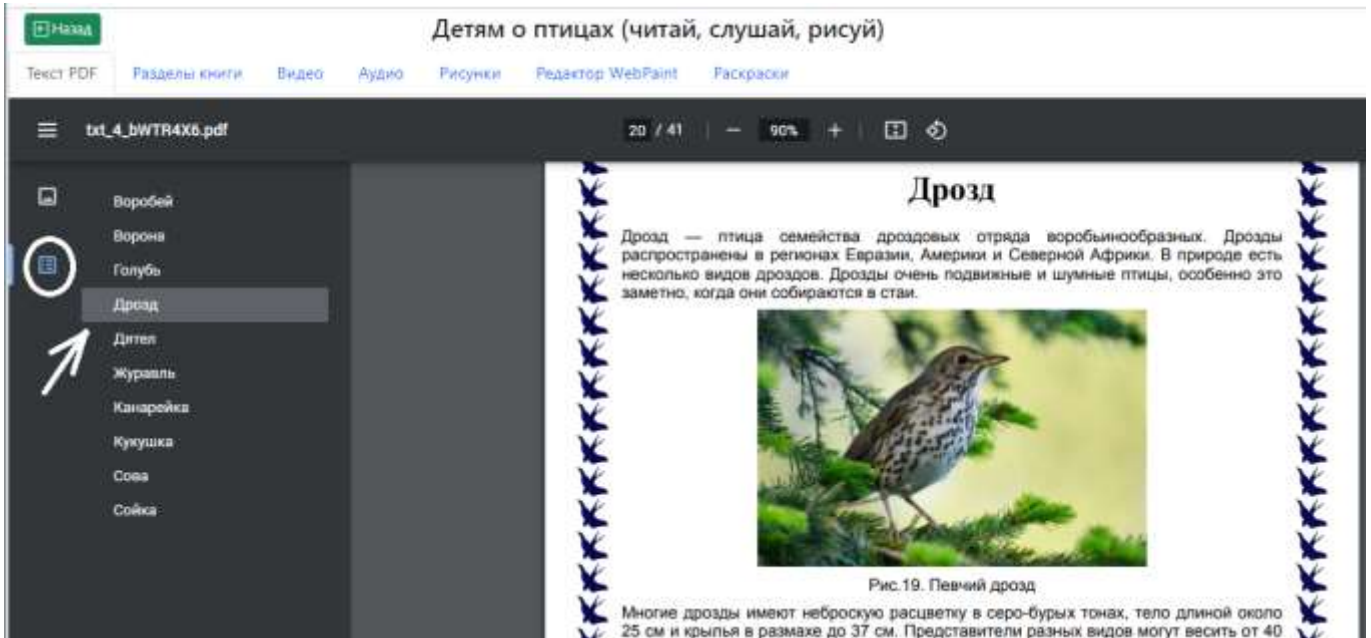
Вкладка «Текст PDF». Вкладка Текст PDF имеет титульную строку и две панели: левую и центральную. В левом углу титульной строки имеется кнопка в виде трех полосок. Эта кнопка позволяет скрыть/показать левую боковую панель, на которой находятся миниатюры страниц книги и две кнопки. Верхняя кнопка позволяет отобразить миниатюры страниц, нижняя кнопка показывает оглавление книги. Левая боковая панель служит для быстрого выбора нужной страницы книги, либо из миниатюр страниц, либо из оглавления. Сами страницы с текстом книги отображаются в центральной панели.

В центре титульной строки имеются две кнопки: «+» и «-». Кнопки со знаком «+» позволяет увеличить масштаб отображаемой страницы, а кнопка со знаком «-» уменьшить страницу. Правее находятся еще две кнопки: первая позволяет раскрыть страницу на всю ширину вкладки и свернуть ее до минимального размера, вторая – поворачивает страницу на угол 90 градусов.

В правом углу имеется еще три кнопки: скачать файл с книгой, вывести текст книги на печать, выполнить другие действия.

Левая и центральная панель имеют полосы прокрутки, которые позволяют быстро прокручивать страницы текста.

В левой боковой панели нижняя кнопка раскрывает оглавление книги. При выборе раздела оглавления в центральной панели сразу открывается первая страница выбранного раздела.



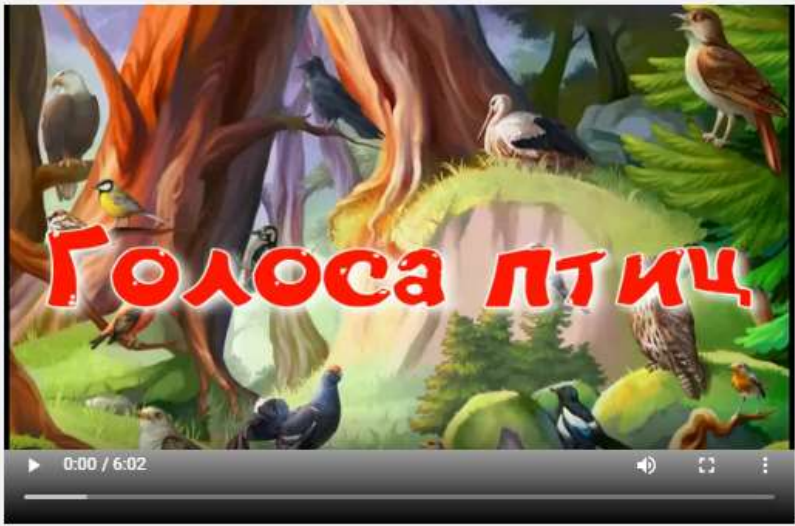
Вкладка «Разделы книги». Эта вкладка предназначена для выбора активного раздела. Здесь каждый раздел книги представлен в виде ссылки, нажав на которую пользователь делает выбранный раздел активным. При этом в остальные вкладки автоматически подгружается медиа контент активного раздела. Таким образом, читателю удобнее работать с медиа контентом, его не нужно искать по всей книги. В верхней строке имеется строка подсказки, какой раздел книги в данный момент является активным.



Вкладка «Видео». Эта вкладка предназначена для показа видео контента активного раздела.

Назад Детям о птицах (читай, слушай, рисуй)

Текст PDF Разделы книги Видео **Аудио** Рисунки Редактор WebPaint Раскраски

№пп	Наименование темы	Смотреть видео
1	Видео с голосами птиц	

На данной вкладке имеется таблица, в строках которой находится видео плеер с подгруженными видео файлами. В таблице будет столько строк, сколько видео файлов автор загрузил в данный раздел книги. Читатель может запустить проигрывание любого видео файла, либо непосредственно в таблице, либо раскрыв видеопроигрыватель на всю страницу.


Вкладка «Аудио». Эта вкладка предназначена для прослушивания аудио контента активного раздела.

Редактор "УМНИК" (Учебные Методы Интерактивные Книжки)

Домашняя Каталог О компании Контакты

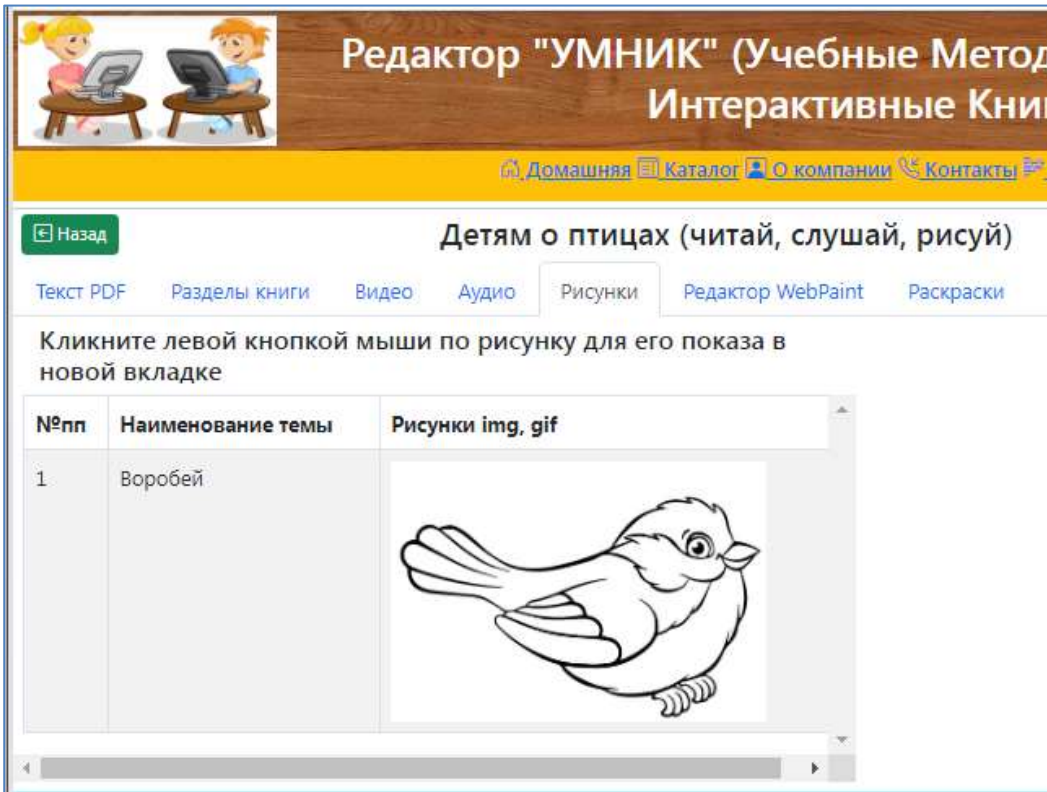
Назад Детям о птицах (читай, слушай, рисуй)

Текст PDF Разделы книги Видео **Аудио** Рисунки Редактор WebPaint Раскраски

№пп	Наименование темы	Слушать аудио
1	Воробей	

На данной вкладке имеется таблица, в строках которой находится аудио плеер с подгруженными аудио файлами. В таблице будет столько строк, сколько аудио файлов автор загрузил в данный раздел книги. Читатель может запустить прослушивание любого аудио файла непосредственно в таблице.

Вкладка «Рисунки». Эта вкладка предназначена для показа графического контента активного раздела (рисунки форматов gif, jpg, png). Здесь могут быть показаны анимированные рисунки (gif изображения), а также большие рисунки с мелкими деталями форматов jpg и png, которые плохо смотрятся в тексте книги.

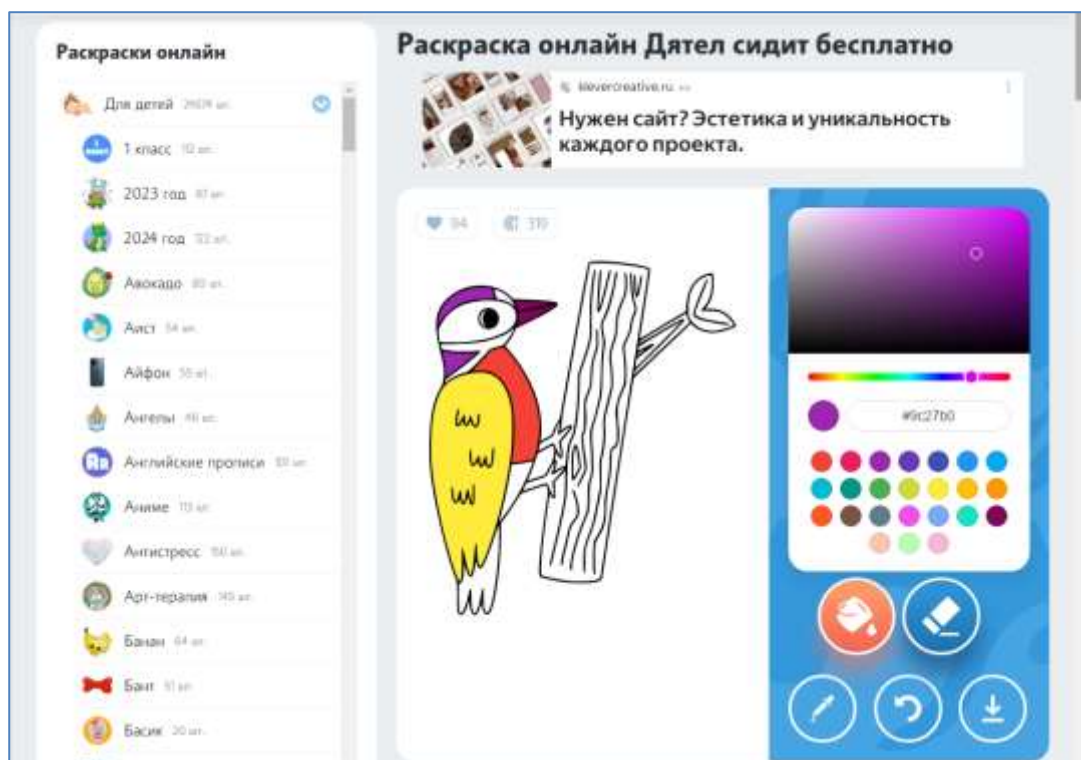


Рисунки, показанные на данной вкладке, можно по правой кнопке мыши сохранить на своем компьютере, а затем загрузить в редактор WebPaint для того, чтобы дорисовать или раскрасить.

Вкладка «Редактор WebPaint». В эту вкладку автоматически подгружается web редактор графического контента.

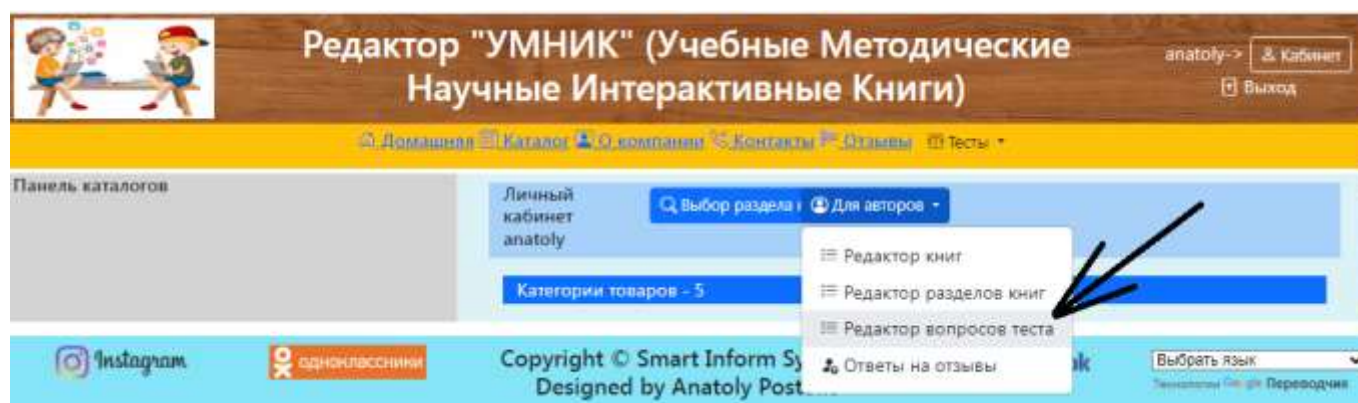


Вкладка «Раскраски». В эту вкладку автоматически подгружается развлекательная страница, на которой ребенок может раскрашивать не только рисунки с птицами, но и порядка тысячи других изображений.



Создание тестов для контроля знаний

Для любой интерактивной цифровой книги автор может создать раздел для тестирования знаний. Для этих целей используется редактор тестов. Для открытия редактора тестов автор в меню личного кабинете должен выбрать опцию - «Редактор вопросов теста».



После это откроется страница со списком книг автора, которые он загрузил на образовательную платформу.

Личный кабинет
anatoly

Выбор раздела кабинета

Для авторов

Книги пользователя - anatoly

Список книг в БД

№пп	Автор (авторы)	Название	Вопросы теста
1	Анатолий Постолиит	Детям о птицах (читай, слушай, рисуй)	Редактор вопросов
2	Анатолий Постолиит	Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие).	Редактор вопросов
3	Анатолий Постолиит	Основы программирования на Python (интерактивное цифровое пособие). Демо-версия	Редактор вопросов
4	Анатолий Постолиит	Разработка web-приложений на Python, Django и Bootstrap (интерактивное цифровое пособие).	Редактор вопросов
5	Филиппова Н.А., Саломзода Р.С., Бабаев Р.М.	ТРАНСПОРТНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРАВИЛА ПЕРЕВОЗКИ ОТДЕЛЬНЫХ ВИДОВ ГРУЗОВ (учебное пособие)	Редактор вопросов

В каждой строке с информацией о книге будет кнопка «Редактор вопросов». При нажатии на данную кнопку откроется страница со списком вопросов теста (при первой загрузке этот список пуст).

< Назад

Тестовые вопросы к книге - ТРАНСПОРТНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРАВИЛА ПЕРЕВОЗКИ ОТДЕЛЬНЫХ ВИДОВ ГРУЗОВ (учебное пособие)

Добавить вопрос

№пп	Текст вопроса	Рисунок к вопросу	Редактировать вопрос	Редактор ответов
1	Что такое груз?	Нет изображения	Изменить Удалить	Ответы
2	Что изучает Грузоведение?	Нет изображения	Изменить Удалить	Ответы
3	Транспортная характеристика груза - совокупность свойств груза, определяющая:	Нет изображения	Изменить Удалить	Ответы
4	Какой символ является показателем регистрации товарного знака?	Нет изображения	Изменить Удалить	Ответы

Для того чтобы сформировать новый вопрос нужно нажать на кнопку «Добавить вопрос». После этого будет загружена форма для ввода вопроса.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета ▾ Для авторов ▾

Текст вопроса:

Файл с изображением: Выберите файл Файл не выбран

Отмена Сохранить

В этой форма автор может ввести текст вопроса и выбрать файл с изображением, который сопровождает данный вопрос (если это необходимо). После нажатия на кнопку «Сохранить» параметры вопроса будут записаны в БД.

Для того чтобы внести корректировки в уже загруженные вопросы нужно нажать на кнопку «Изменить». После этого из БД будет загружена форма с содержанием вопроса.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета ▾ Для авторов ▾

Текст вопроса:

Что представлено на отредактированной картинке?

Файл с изображением: На данный момент: [vop_img/img_31_oxSwNgY.jpg](#) Очистить
Изменить: Выберите файл Файл не выбран

Отмена Сохранить

Автор может скорректировать текст вопроса или загрузить другой поясняющий рисунок. После нажатия на кнопку «Сохранить» параметры скорректированного вопроса будут записаны в БД.

Для того чтобы удалить вопрос из БД нужно нажать на кнопку «Удалить». После этого из БД будет загружена форма с содержанием вопроса.

Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета ▾ Для авторов ▾

Будет удален вопрос

Что изучает Грузоведение?

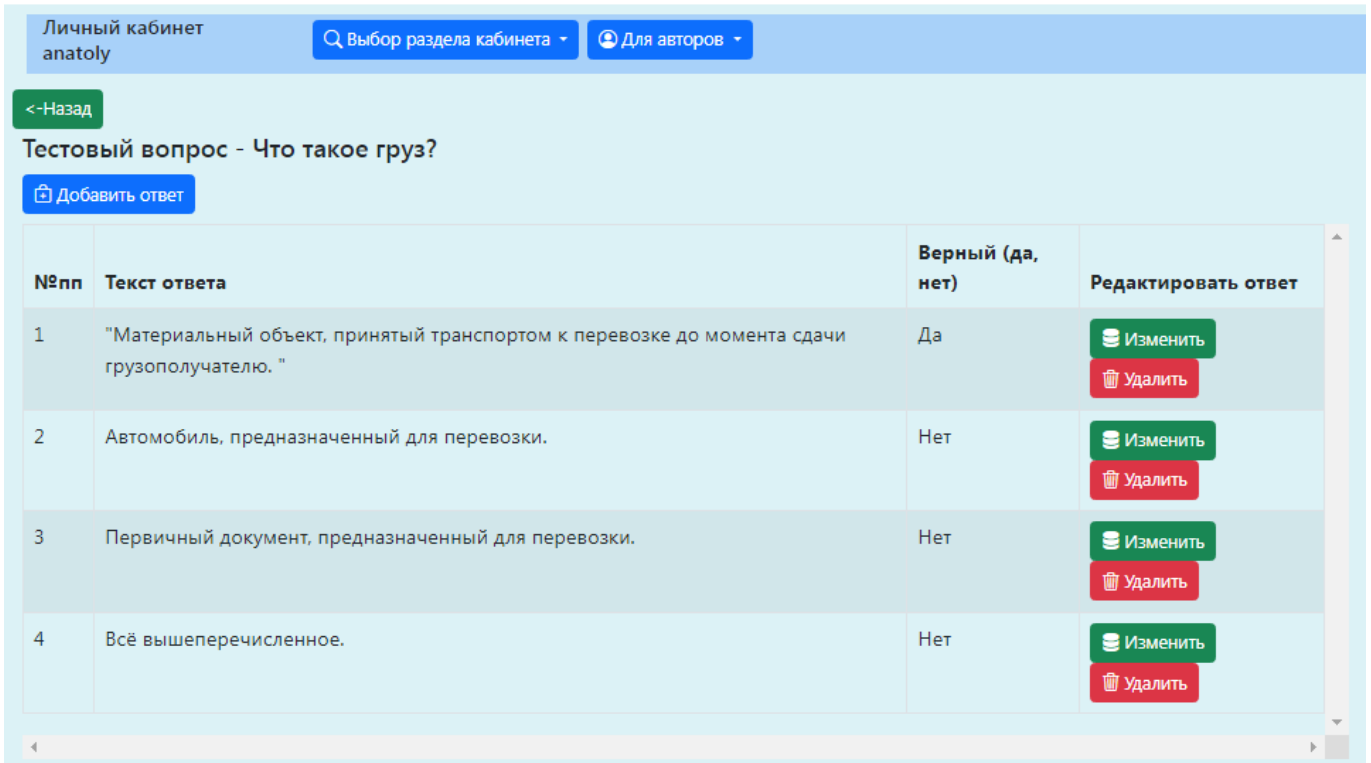
Удалить запись из БД?

Отмена Удалить

После нажатия на кнопку «Удалить» вопроса будет удален из БД.

Вопросы не имеют нумерацию, так в этом нет никакого смысла – в процессе тестирования вопросы в каждом сеансе будут выдаваться в случайном порядке.

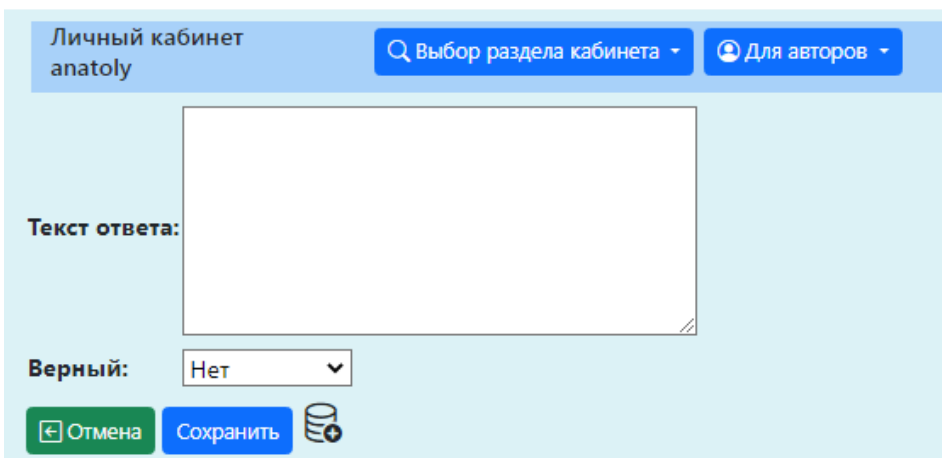
В каждой строке с вопросом имеется кнопка «Ответы», она предназначена для ввода возможных ответов на вопрос. При нажатии на данную кнопку откроется страница с редактором ответов на вопросы.



№пп	Текст ответа	Верный (да, нет)	Редактировать ответ
1	"Материальный объект, принятый транспортом к перевозке до момента сдачи грузополучателю. "	Да	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>
2	Автомобиль, предназначенный для перевозки.	Нет	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>
3	Первичный документ, предназначенный для перевозки.	Нет	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>
4	Всё вышеперечисленное.	Нет	<input type="button" value="Изменить"/> <input type="button" value="Удалить"/>

На этой странице имеется таблица со списком ответов на вопрос (при первой загрузке этот список пуст).

Для формирования нового ответа нужно нажать на кнопку «Добавить ответ». После этого откроется форма для ввода ответа.



Личный кабинет anatoly

Выбор раздела кабинета

Для авторов

Текст ответа:

Верный: Нет

Отмена Сохранить

Здесь автор может ввести текст ответа и выбрать признак верности ответа (Нет/Да). По умолчанию этот признак имеет значение «Нет», поскольку он соответствует большинству ответов. Для правильного ответа этому признаку нужно присвоить значение «Да». После нажатия на кнопку «Сохранить» информация об ответе будет записана в БД.

Для корректировки ответа, загруженного в БД, нужно нажать на кнопку «Изменить». После этого откроется форма с содержанием ответа.

Личный кабинет
anatoly

Выбор раздела кабинета ▾ Для авторов ▾

Текст ответа: "Материальный объект, принятый транспортом к перевозке до момента сдачи грузополучателю."

Верный: Да ▾

Отмена Сохранить

Здесь автор может ввести корректировки в текст ответа и сменить признак верности ответа (Нет/Да). После нажатия на кнопку «Сохранить» информация об ответе будет записана в БД.

Для удаления ответа из БД, нужно нажать на кнопку «Удалить». После этого откроется форма с содержанием ответа.

Личный кабинет
anatoly

Выбор раздела кабинета ▾ Для авторов ▾

Будет удален ответ

"Материальный объект, принятый транспортом к перевозке до момента сдачи грузополучателю."

Удалить запись из БД?

Отмена Удалить

После нажатия на кнопку «Удалить» ответ будет удален из БД.

Ответы не имеют нумерации, так как в этом нет никакого смысла. В каждом сеансе ответы будут выдаваться в случайной последовательности.

Информация о том, как пройти тестирование, приведена в инструкции для читателей интерактивных цифровых книг.