

АРТЕМЬЕВСКИЕ дистанционные игры "ААХ, ТОЛКУЙДАА, СУОТТАА"

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

Разработчик игры: Артемьев Николай Петрович, к.п.н.
тел.: 89142851343, e-mail: nartem56@mail.ru, сайт:
<http://egesakha.su/Games.htm>

Рисунок 1.

АРТЕМЬЕВСКИЕ дистанционные игры "ААХ, ТОЛКУЙДАА, СУОТТАА"		ТӨНҮН ИП Артемьев Н.П. http://egesakha.su
Как играть - смотрите здесь	Контакты: 89142851343 e-mail: nartem56@mail.ru	Расчетный счет для платных игр. А здесь форма заявки на участие.
БАРЫЛЛАР		КҮРЭХТЭР
БОСХО Логин, пароль бэйэн бизр		ХАРЧЫГА Прием заявок: тел.: 89142851343 (смс, ватсап), e-mail: nartem56@mail.ru
АХСААН - 1 (6+) Сложение, вычитание до 30.	Первая интеллектуальная игра "Набери побольше баллов" (20 заданий). Задания содержат задачи и примеры по математике, русскому языку, информатике, логике. Игра для разных возрастов (6+) - (99+). Стоимость - 150 руб за 3 логина и пароля (3 попытки). Выдается цифровой сертификат участия от ИП Артемьев Н.П. - до 5 июля. Игра начата с 22 июня. Подробности	
АХСААН - 2 (7+) Сложение, вычитание до 100. Генератор заданий. Бонусы.		
АХСААН - 3 Сложение, вычитание, работа со скобкой, неизвестная. (8+)		
<small>©Nikolay Artemyev, 2018</small>		

Цель игры. Состоит в самостоятельном решении участником игры теоретических и практических задач и примеров по различным предметам и метапредметам, вводе своих ответов на специальном сайте и их компьютерной

проверке для получения рейтинга игрока. Задачи и примеры по разным предметам (метапредметам) разрабатываются (подбираются) автором игры, могут быть созданы отдельными творческими командами по согласованию с разработчиком.

Игра полностью анонимна для участников, поскольку игроки идентифицируются только по своему логину и паролю. Игра проводится по Интернет, могут быть задействованы не только персональные компьютеры, но и ноутбуки, смартфоны, планшеты, сотовые телефоны и т.п.

Целевая аудитория. Участниками могут быть люди всех возрастов в зависимости от тематики игры. Посредством этого шаблона игры можно проводить различные интеллектуальные соревнования: олимпиады, конкурсы, викторины и т.п. Время игры ограничено только правилами игры.

Подача заявки. Для участия в игре каждый игрок подает заявку по выше данным контактам. Каждому игроку выдается по три логина и пароля. Один логин и пароль действительны только в течение одного сеанса игры. Таким образом, каждый участник имеет 3 попытки для выигрыша.

Игра может быть бесплатной ("Барыллар" на рис. 1.) или платной ("Күрэхтэр"), что заранее оговаривается на страничке игр

<http://egesakha.su/Games.htm>. Для платных игр поле подачи заявки оплачивается оговоренная стоимость игры (на добровольной основе) на расчетный счет ИП Артемьев Н.П., отправляется копия квитанции оплаты. Могут быть другие формы оплаты, заранее согласованные и оговоренные обеими сторонами.

Реквизиты оплаты здесь:

ИП Артемьев Н.П.

Электронная почта: nartem56@mail.ru

Тел.: 89142851343 (в рабочее время)

ИНН: 143504122516 **ОГРНИП:** 310141516700050

БИК: 049805609 **КОРР. СЧЕТ:** 30101810400000000609

Расчетный счет: 40802810576260001858 в ОАО "Сбербанк России" Северо-Восточный банк Якутское отделение № 8603 Дополнительный офис № 0222.

Адрес: 678670, РС(Я) Чурапчинский улус С. Чурапча, ул. Ленина, 34.

После подачи заявки (и оплаты для платных игр) участник получает логины и пароли с выше данных контактов.

Рисунок 2.

The screenshot shows a web interface for a game. At the top, it says 'Артемьевские игры "ААХ, ТОЛКУЙДАА, СУОТТАА"'. Below that is a green banner with the text 'НАБЕРИ ПОБОЛЬШЕ БАЛЛОВ'. Underneath, it says 'Бросай кубик, выполни задания. Набери баллы.' and provides contact information: 'Прием заявок: тел.: 89142851343 (смс, ватсап), e-mail: nartem56@mail.ru'. There are two buttons: 'ВЫХОД' and 'ИТОГИ'. Below these is a 'РЕГИСТРАЦИЯ' section with input fields for 'Логин:' and 'Пароль:'. A note below the fields says 'Примечание: не забудь записать свои логин и пароль.'. At the bottom, there is a 'БРОСАЙ КУБИК:' button with a yellow die icon. A small copyright notice '©Nikolav Artemyev. 2018' is visible in the bottom right corner.

Процесс игры. После процедуры регистрации участником (см. рис. 2) и нажатия на игральный кубик на экран выдаются задания двух форм: первая форма – задания на выбор одного правильного

ответа из нескольких ответов.

Вторая форма - задания с кратким ответом. При этом каждое задание имеет поле для ввода кратких ответов. Правильный ответ на задание, в зависимости от сложности задания, оценивается в 1 или 2 балла. Для каждого задания, выводимого на экран, указываются баллы. Ввод кратких ответов производится в соответствии с правилами заполнения бланков ЕГЭ, ОГЭ, ВПР.

Нажатие игрального кубика задействует датчик случайных чисел для генерации набора заданий для конкретного участника. Таким образом, у каждого участника будет своя индивидуальная траектория выдаваемых в игре заданий.

После самостоятельного решения всех заданий и окончании ввода ответов участник обязан нажать на клавишу "Сохранение ответов, выход" для сохранения введенных игроком ответов и проверки их, которая находится после последнего задания внизу (см. рис. ниже).



На этом игра заканчивается. Проверяются введенные ответы и вычисляется рейтинг игрока.

Рейтинг игрока вычисляется как отношение суммы набранных баллов на сумму баллов выданных на экран заданий. Чем ближе это число к 1, тем лучше.

Итоги игры. Далее на экран выводятся итоги игры. Победители определяются по максимальным рейтингам после окончания игры. При согласии участника могут выводиться ФИО победителя (ей). Каждому участнику платных игр выдается цифровой сертификат от ИП Артемьев Н.П. с указанием полученных баллов.