



PROGRAMLAB
INNOVATIVE DIGITAL SYSTEMS

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**ВИРТУАЛЬНЫЙ ТРЕНАЖЕР
«ПРОЦЕДУРНЫЙ СИМУЛЯТОР СУДЕБНОГО ЗАСЕДАНИЯ VR»**



ОГЛАВЛЕНИЕ

Общая информация	3
Подключение и настройка системы виртуальной реальности	5
Устранение проблем и ошибок	8
Запуск и управление в программе	11
Управление в режиме виртуальной реальности	13
Работа в программе.....	14
Редактирование сценариев.....	15
Рекомендации к работе	25
Прохождение сценариев	28
Сетевой режим работы.....	35

Общая информация

Учебный комплекс «Процедурный симулятор судебного заседания по гражданским делам» обеспечивает подготовку специалистов юридических факультетов и предназначен для обучения будущих адвокатов и судей по гражданским делам, студентов юридического профиля. Данный учебный комплекс-процедурный симулятор позволяет с помощью трехмерной графики и системы создания иммерсионной виртуальной реальности моделировать процедуры, связанные с проведением судебного заседания, с полноценной отработкой процесса взаимодействия и прения сторон в ходе виртуальных слушаний. Система позволяет смоделировать сценарии слушаний на основе фабулы реальных гражданских дел по нескольким направлениям с высокой долей вариативности. Механика работы комплекса заключается в имитации взаимодействия виртуальных участников слушания с четким разделением ролей с отработкой взаимодействия и общения сторон в рамках УПК. Пользователю предлагается взять на себя роль одной из сторон и в диалоговом режиме в рамках виртуального окружения последовательно пройти сценарий, выбирая варианты ответов и действий непосредственно по ходу заседания. Пользователь свободно выбирает любого участника процесса в рамках задействованного этапа и меняет ответы. Все виртуальные участники процесса, не управляемые пользователем, контролируются искусственным интеллектом, в рамках логики работы по сценарию и с соблюдением норм УПК.

Пользователь на практике отрабатывает различные варианты действий и решений для каждой роли на практике с возможностью наглядной демонстрации результатов принятых решений, ходатайств, ответов и вопросов. По окончании виртуального заседания система генерирует подробный отчет для преподавателя для анализа правильности выполнения сценария с возможностью ретроспективного анализа ошибок и неверных действий с пояснениями и ссылками на нормы УПК. В учебном комплексе реализованы высоко детализированные трехмерные модели окружения реального зала судебных заседаний, а также реалистичные анимированные модули участников процесса. Все рабочие сценарии и варианты ответов, а также тексты обращений и ходатайств озвучены соответствующими голосами с соблюдением орфоэпических норм и акцентов. В режиме виртуальной реальности ученик взаимодействует с виртуальным окружением с помощью специального оборудования (шлем и контроллеры виртуальной реальности). Комплекс имеет два основных модуля: модуль-конструктор и модуль обучения и практики (экзамена).

Программа позволяет изучать и оценивать полученные знания: реализованы режим контрольного экзамена с возможностью отработки сценария с последующей оценкой правильности действий и ответов. В состав программы входит модуль справочной информации с подробными

описаниями и изображениями, а также разобранными сценариями для теоретической подготовки. Также программное обеспечение комплекса поддерживает работу в системе виртуальной реальности, а также на сенсорной демонстрационной панели.

Перечень задач, решаемых с помощью комплекса:

- 1) Изучения порядка и процедур проведения судебного 1 заседания;
- 2) Отработка навыков взаимодействия со сторонами заседания;
- 3) Отработка реальных учебных сценариев в режиме процедурной отработки;
- 4) Создание собственных сценариев.

Подключение и настройка системы виртуальной реальности

Порядок подключения шлема виртуальной реальности:

Регистрация на Facebook

Если вы не использовали систему раньше, то для доступа к устройству, приложениям и магазину Oculus вам потребуется аккаунт Facebook.

Скачивание приложения Oculus на смартфон

Откройте ПлейМаркет на своем смартфоне, скачайте приложение Oculus. После установки логинимся аккаунтом ФБ.

Далее можно настроить приватность. Для этого заходим в нижнем меню «Настройки», далее «Настройки конфиденциальности» и там выбираем, кто будет видеть ваше имя с ФБ, вариант «Только я».

Распаковка

Откройте коробку, проверьте комплектность. Не протирайте линзы спиртом, т.к. это пластиковые линзы. Для протирки подойдет тряпочка из микрофибры для очков. Шлем желательно зарядить, т.к. сразу после запуска он начнет качать обновление. Подключите кабель питания к гарнитуре Oculus Quest 2 и к источнику питания, чтобы начать зарядку. Когда устройство полностью зарядится, загорится зеленый индикатор. Советуем не отключать гарнитуру от источника питания, пока она обновляется.

Настройка ремешка

Наденьте шлем на голову, попробуйте, как он прилегает к лицу. Затем отрегулируйте боковые ремни. Для этого переместите два ползунка по обе стороны от соединения с верхним ремнем.

1. Чтобы ослабить боковые ремни, переместите ползунки ближе к соединению с верхним ремнем, а чтобы затянуть их туже, — дальше от соединения.

2. Переместив ползунки, отрегулируйте верхний ремень между ползунками так, чтобы он находился по центру, а боковые ремни были одинаковой длины, когда вы надеваете гарнитуру.

3. Чтобы отрегулировать боковые ремни с помощью ползунков, нужно снять гарнитуру.

Первое включение

Запускаем шлем плоской кнопкой справа. Длинное нажатие включает или выключает шлем, короткое нажатие гасит экран. После того, как шлем включится и вы наденете его, вам будет предложено отрегулировать изображение. Для этого сначала аккуратно отрегулируйте линзы, сдвинув их влево, а затем вправо, пока они не станут в положение, в котором будет отчетливо видно изображение на экране. Если картинка в шлеме всё равно мутная, проверьте, что шлем у вас надет удобно и вы смотрите точно в центр линз. Муть по краям вполне допустима, но общую часть вы должны видеть четко.

Далее, шлем предложит вам запустить приложение на телефоне. Не забудьте для этого включить Bluetooth на телефоне. Если что-то пойдет не так, шлем на экране покажет вам пин-код, который нужно будет ввести на смартфоне для сопряжения.

Подключение шлема к ПК

1. Откройте приложение Oculus на компьютере.
2. Включите гарнитуру Quest или Quest 2.
3. Подключите один конец кабеля USB 3 к порту USB 3.0 на компьютере, а другой — к гарнитуре.

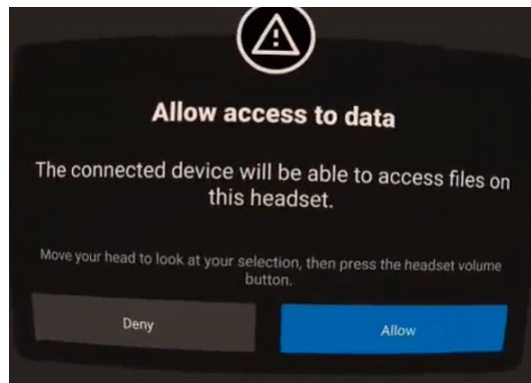


Подключение к ПК к голубому порту USB 3.0



Подключение к гарнитуре

4. В VR вы увидите сообщение **Разрешить доступ к данным**. Выберите **Отклонить**.



5. Если вы по ошибке выбрали "Разрешить", отключите кабель USB от гарнитуры Quest и снова подключите его.

6. На экране Включение Oculus Link выберите Включить, чтобы начать передавать изображение с компьютера на гарнитуру с помощью кабеля Oculus Link.

Подробно ознакомиться с работой шлемом виртуальной реальности вы можете на сайте: www.oculus.com

Устранение проблем и ошибок

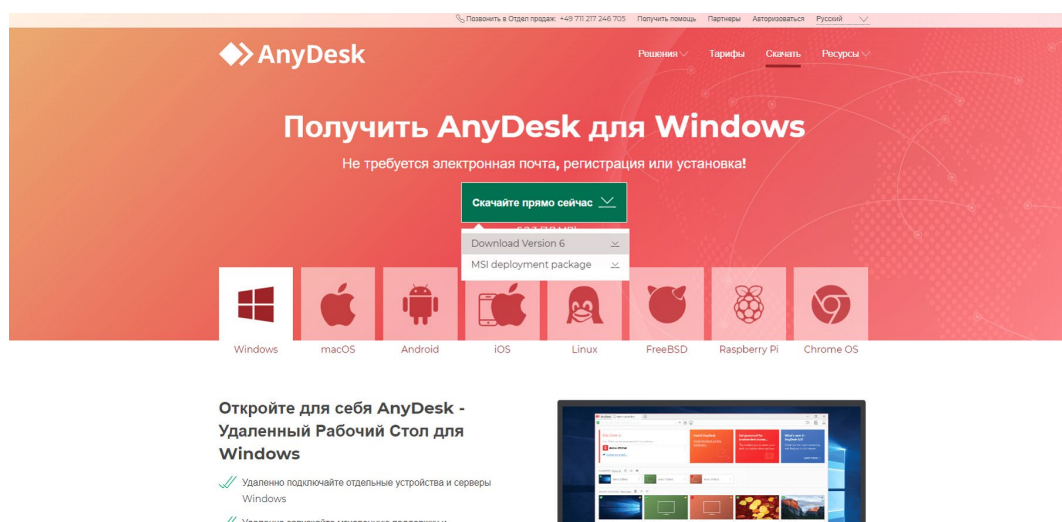
При возникновении ошибок в работе с программным обеспечением свяжитесь со специалистом поддержки «Програмлаб». Для этого опишите вашу проблему в письме на почту support@pl-lbc.ru либо позвоните по телефону 8 800 550 89 72.

Для того чтобы специалист смог подключиться к вашему ПК и устранить проблемы вам необходимо запустить ПО для дистанционного управления ПК Anydesk и сообщить данные для доступа.

Anydesk – приложение для удаленного администрирования.

Приложение Anydesk можно найти на USB-носителе с дистрибутивом. Вставьте USB-носитель в ПК и запустите файл с названием Anydesk.exe и перейдите к пункту «Краткая инструкция по запуску и предоставлению доступа».

Если приложения нет на USB-носителе вы можете скачать его по ссылке с официального сайта разработчика: <https://anydesk.com/ru/downloads>.



Загрузка приложения Anydesk с сайта разработчика

Инструкции по использованию программы есть на сайте разработчика (на английском языке): <https://anydesk.com/ru/installation>

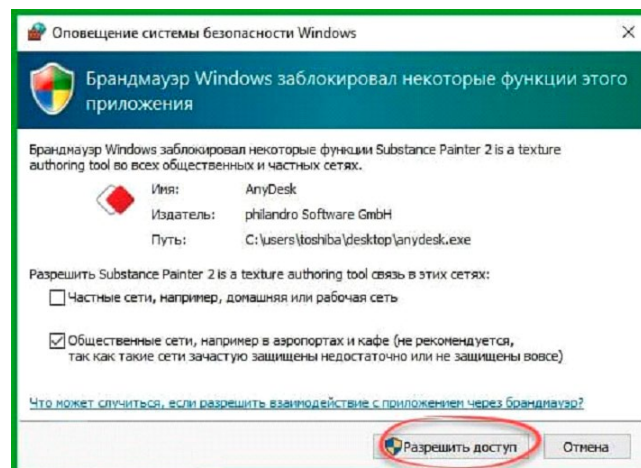
Для того чтобы устранить проблему нет необходимости производить полную установку программы, достаточно выполнить действия, описанные в инструкции ниже:

Краткая инструкция по запуску и предоставлению доступа

После того как приложение скачано нужно запустить его. Необходимый файл называется **AnyDesk.exe** и лежит папке «Загрузки».

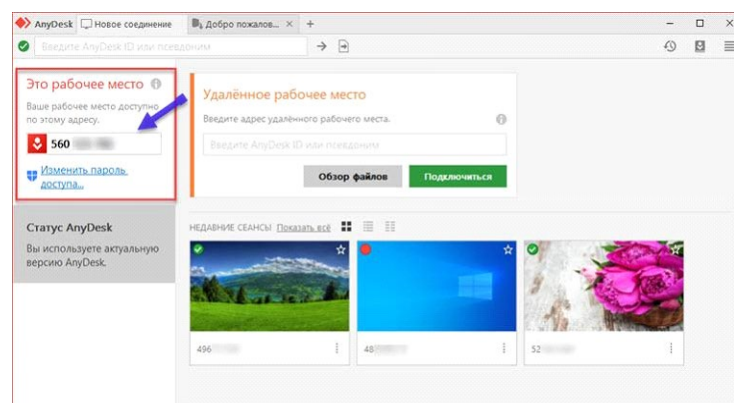
Приложение откроется в портативном режиме (в этом режиме приложение имеет ограниченный, но достаточный для наших задач функционал)

При первом запуске может возникнуть окно с требованием предоставить разрешение. Необходимо нажать на кнопку **Разрешить доступ**.



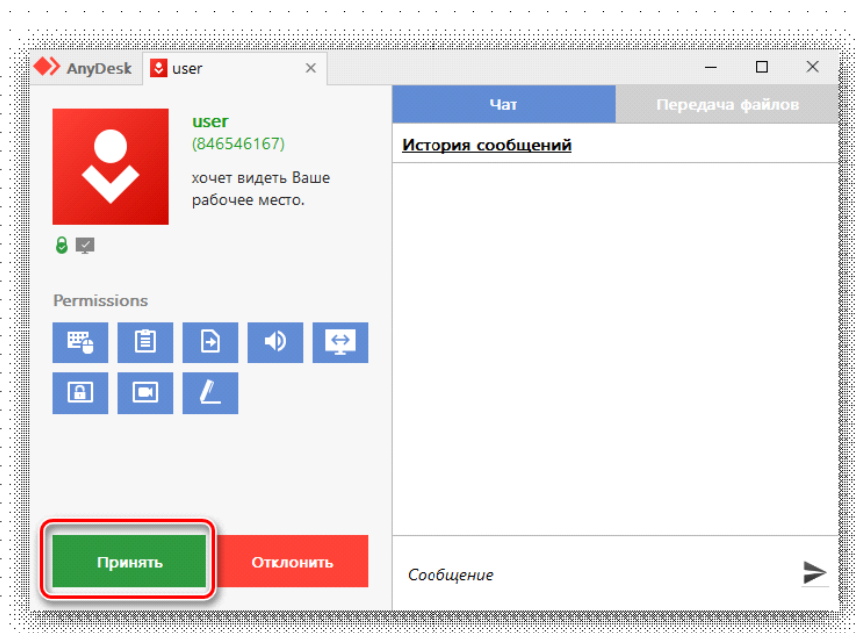
Окно для предоставления доступа приложению

Для того, чтобы к вашему компьютеру мог подключиться другой пользователь, необходимо ему передать специальный адрес, который называется «Это рабочее место». Сообщите этот адрес специалисту.



Окно Anydesk с адресом

После того как специалист введет переданный вами адрес вам нужно будет подтвердить разрешение на доступ к вашему ПК. Откроется табличка с вопросом «Принять» или «Отклонить» удаленное соединение. Нажмите «Принять».



Окно Anydesk Принять/Отклонить

На этом настройка удаленного соединения завершена: специалист получил доступ к вашему ПК. В случае необходимости продолжайте следовать инструкциям специалиста.

Запуск и управление в программе



— Левая кнопка мыши – действие, выбор объекта;



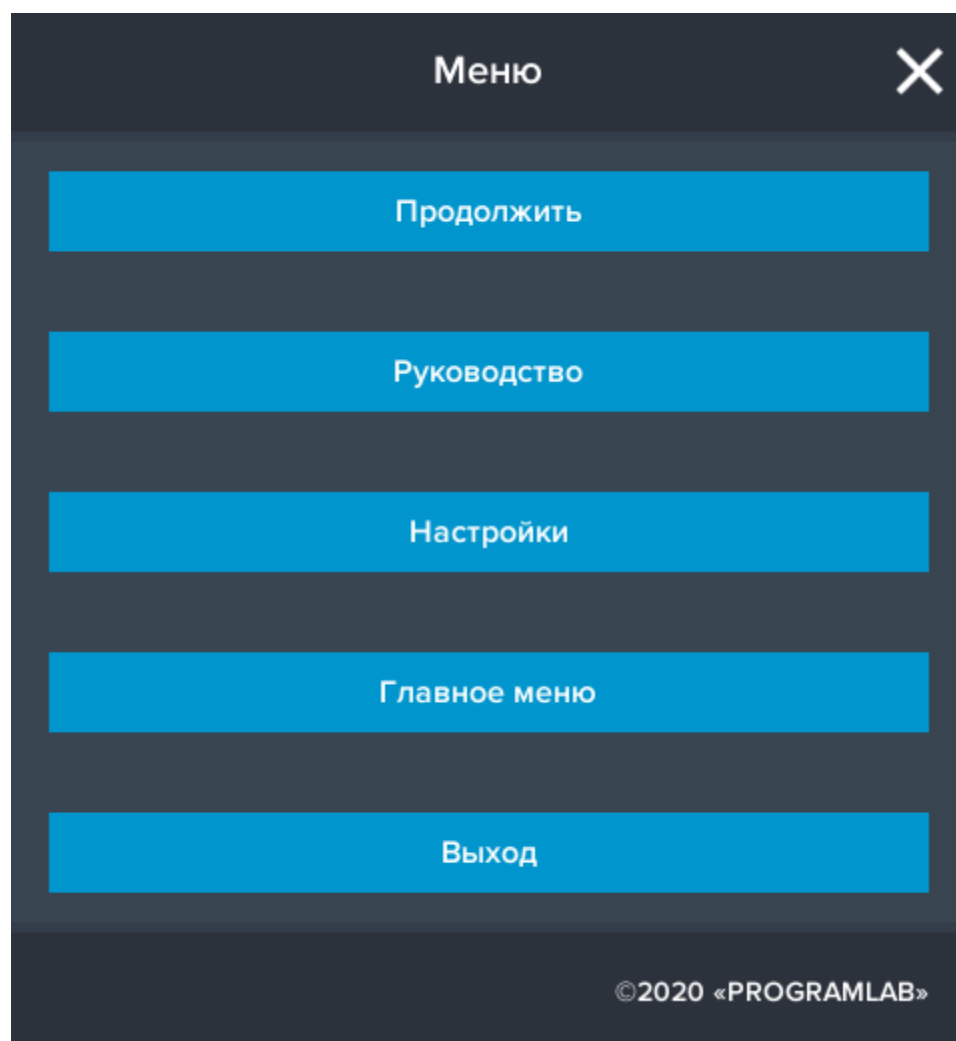
— Правая кнопка мыши – вращение камеры;



— Вращение колеса мыши – приближение\отдаление от экранной плоскости;



— Вызов меню программы.



Кнопка **«Продолжить»** – вернуться в программу;

Кнопка **«Руководство»** – вызвать руководство пользователя;

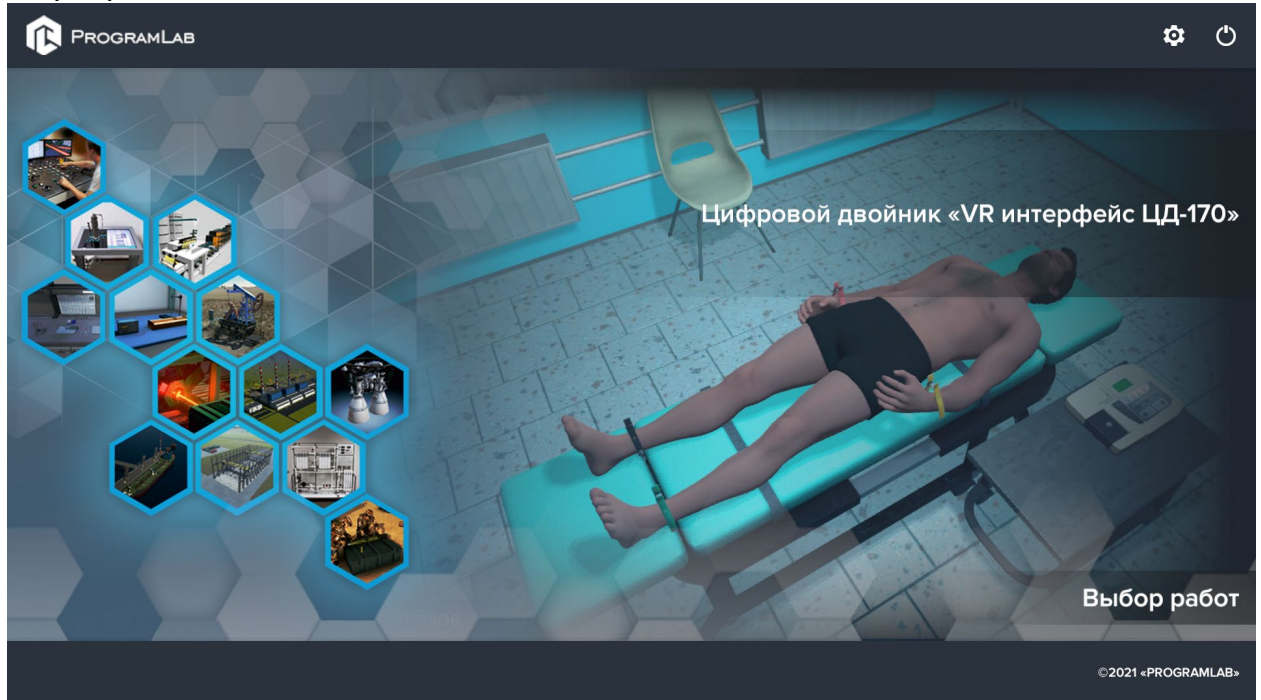
Кнопка **«Настройки»** – настройки параметров графики;

Кнопка **«Главное меню»** – выход в главное меню;

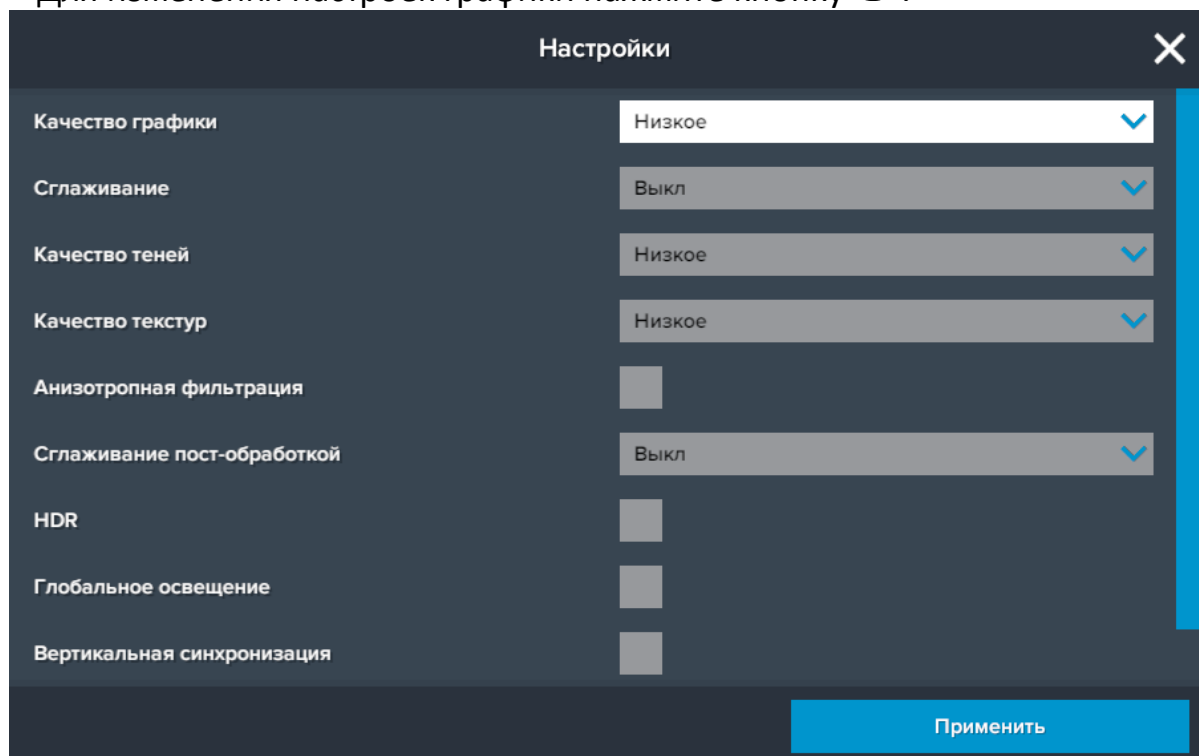
Кнопка **«Выход»** – выход из программы.

Для запуска программы нажмите **«Выбор работы»**. Откроется меню с выбором режимов работы, кликните дважды по одному из режимов чтобы перейти к нему.

В случае, если предусмотрена защита посредством USB-ключа, то перед запуском нажмите **«Запросить сессию по USB-ключу»** для активации доступа к программе.



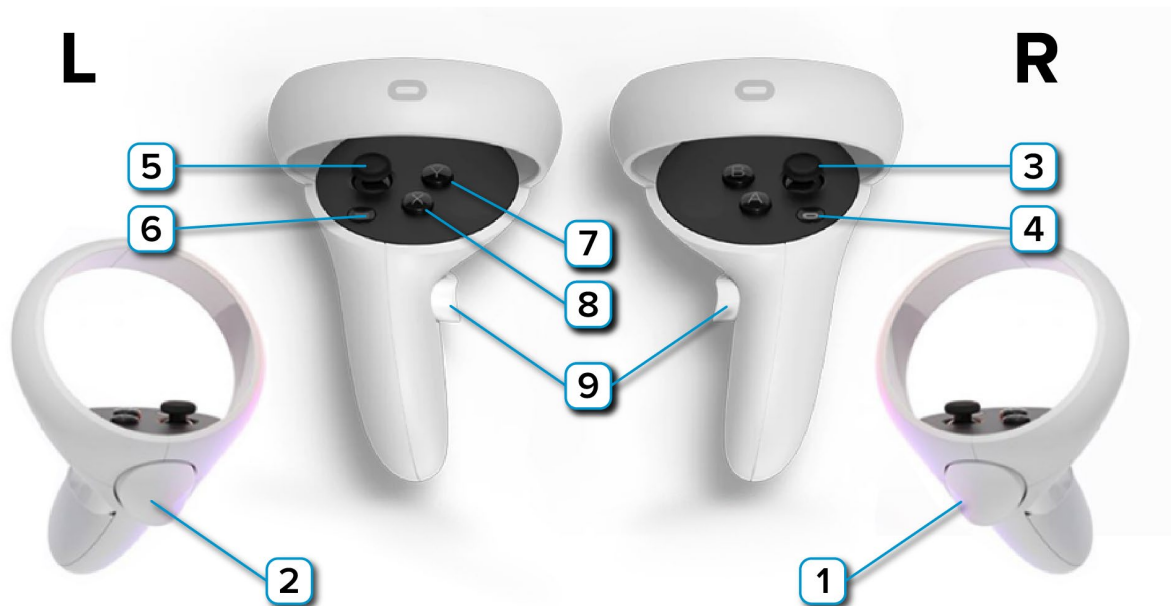
Для изменения настроек графики нажмите кнопку .



Нажмите **«Применить»** для закрытия окна.

Для выхода из программы нажмите .

Управление в режиме виртуальной реальности



1 – Курок правого контроллера. При нажатии (либо зажатии) выполняется действие либо взаимодействие с интерфейсом правой рукой;

2 – Курок левого контроллера. При нажатии (либо зажатии) выполняется действие либо взаимодействие с интерфейсом левой рукой

3 – Перемещение. Опустите стик чтобы плавно переместиться в соответствующую сторону.

4 – Зарезервированная системой кнопка, нажмите для вызова меню Oculus, в котором можно выйти из приложения;

5 – Поворот. Опустите стик чтобы повернуться вокруг своей оси в соответствующую сторону;

6 – Открыть меню SteamVR;

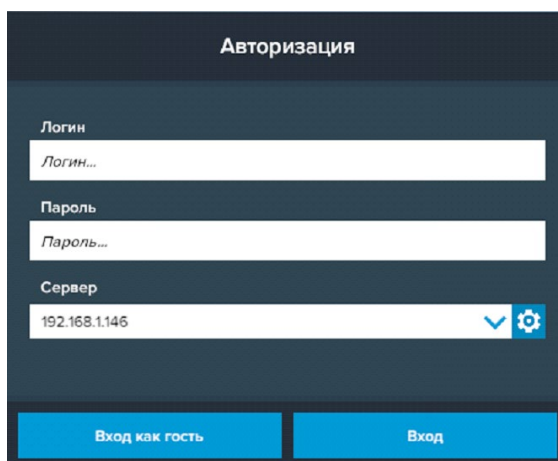
7 – Открыть/скрыть планшет с интерфейсом;

8 – Закрепить планшет с интерфейсом на руке/Закрепить планшет в пространстве;

9 – Телепорт. Нажмите на кнопку, наведите на точку, после этого отпустите кнопку чтобы мгновенно переместиться в выбранную точку.

Работа в программе

Перед входом программа запросит логин, пароль, а также сервер для подключения

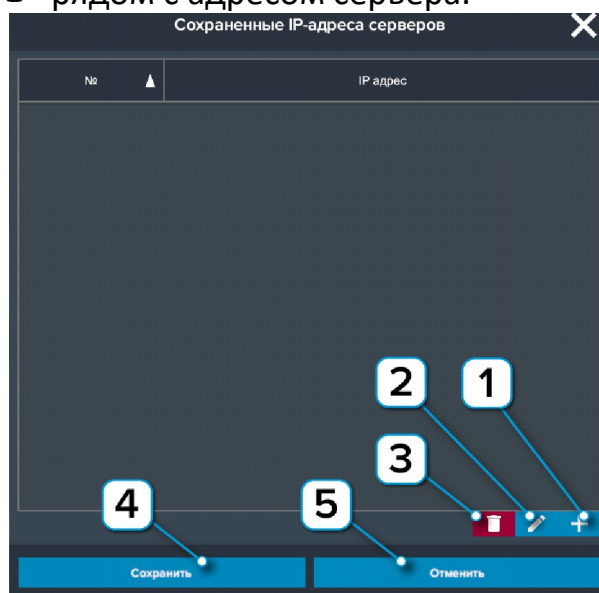


Окно авторизации

Введите необходимые логин, и пароль и нажмите на кнопку **Вход**.

Также вы можете войти в режиме гостя. Для этого нажмите на кнопку **Вход как гость**.

Вы можете создавать и сохранять IP-адреса серверов. Для этого нажмите на иконку шестерни  рядом с адресом сервера.

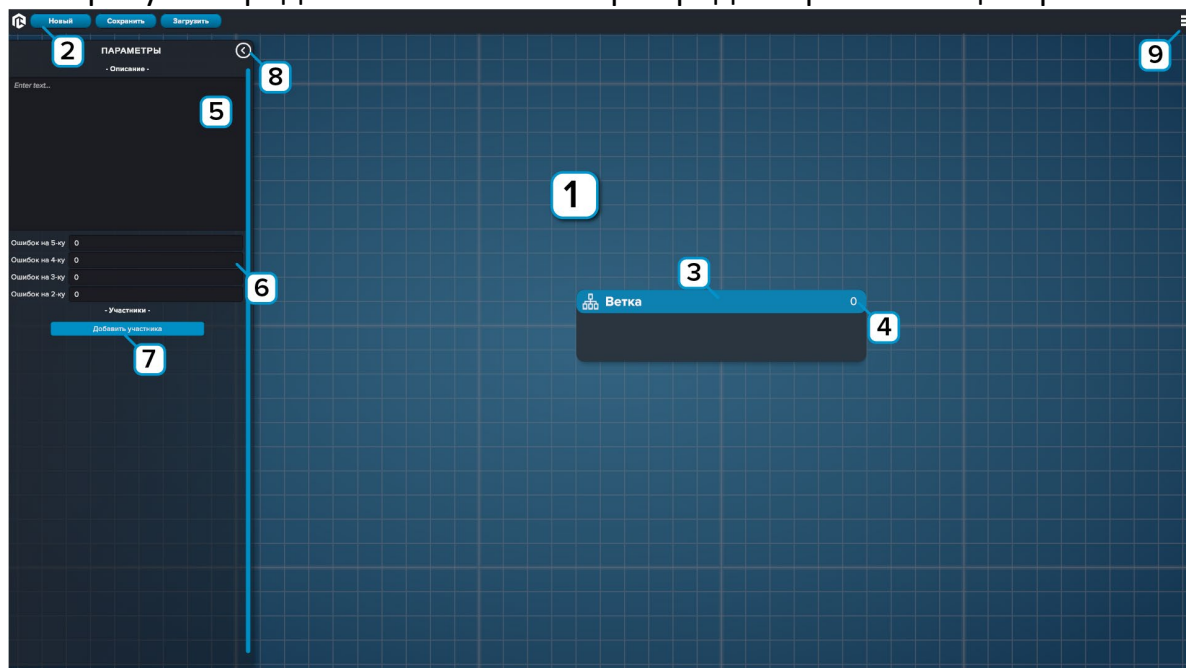


Настройки сервера

- 1** – Нажмите чтобы создать новое подключение;
- 2** – Нажмите чтобы отредактировать выбранное подключение;
- 3** – Нажмите чтобы удалить выбранное подключение;
- 4** – Нажмите чтобы сохранить настроенные IP-адреса;
- 5** – Нажмите чтобы отменить все изменения IP-адресов.

Редактирование сценариев

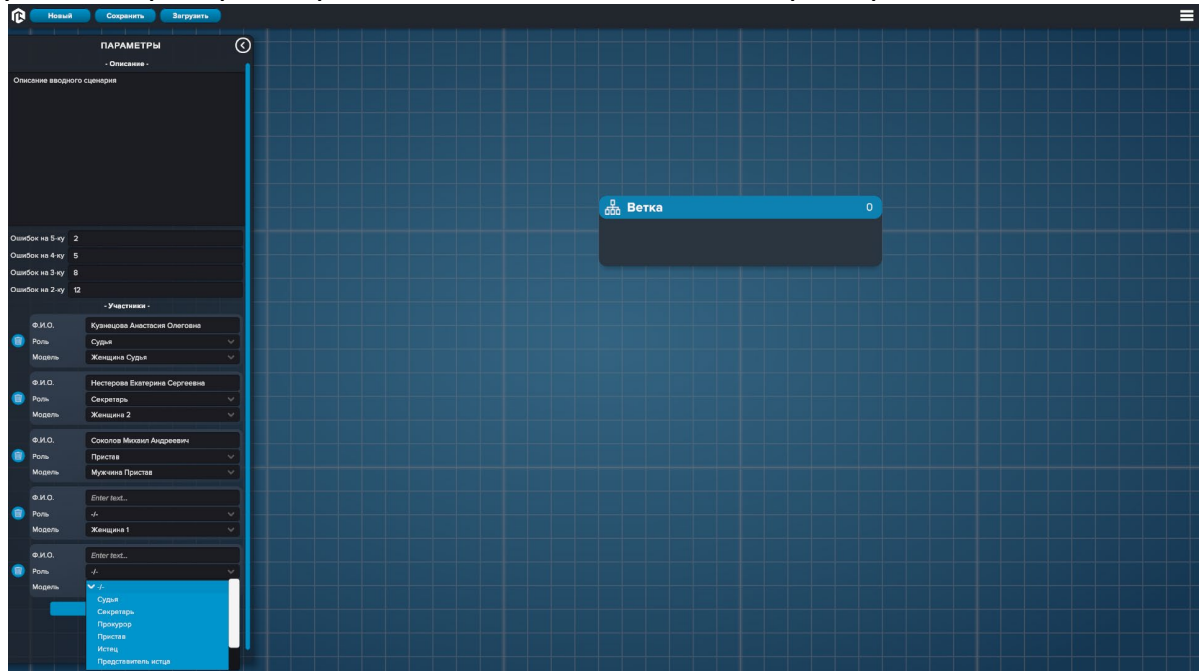
На рисунке представлен главный экран редактирования сценариев.



Редактирование сценариев

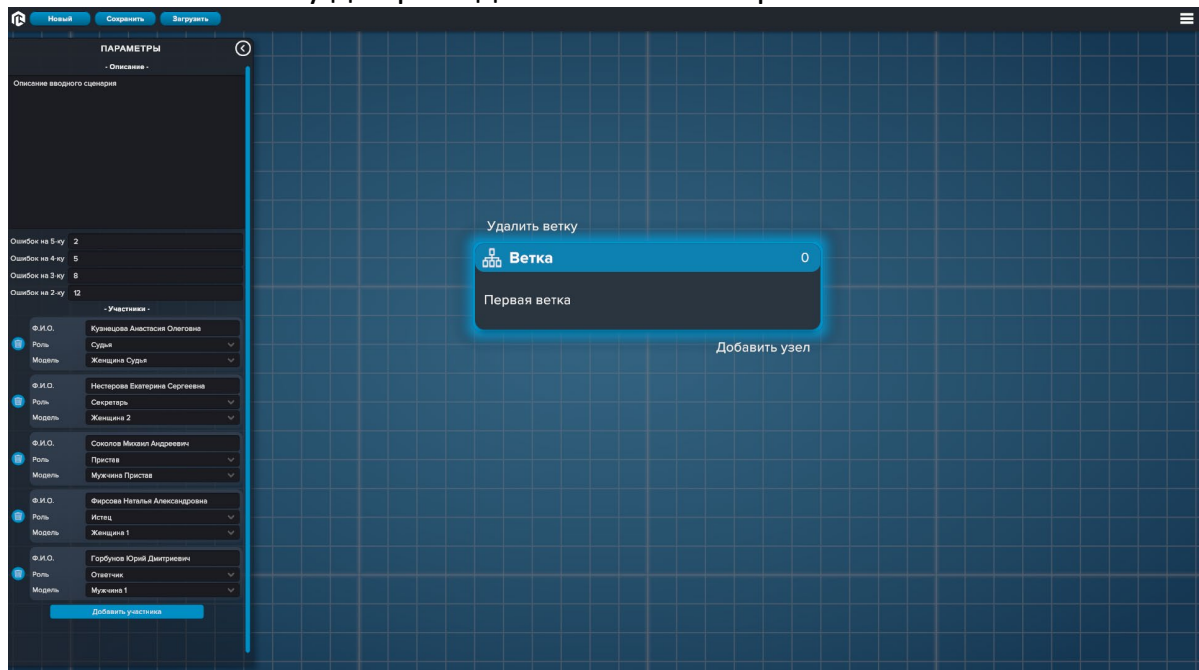
- 1 – Рабочее поле;
- 2 – Нажмите **«Новый»** для создания нового сценария; нажмите **«Сохранить»** для сохранения сценария; нажмите **«Загрузить»** для загрузки сценария;
- 3 – Ветка сценария;
- 4 – Порядковый номер ветки/узла;
- 5 – Окно параметров сценария, введите описание сценария;
- 6 – Введите допустимое количество ошибок на соответствующую оценку;
- 7 – Нажмите для добавления участников сценария;
- 8 – Скрыть/показать параметры сценария;
- 9 – Вызов меню программы.

Заполните описание, добавьте участников. Обязательные участники: Судья, Секретарь и Пристав. Заполните ФИО, выберите роль и модель.



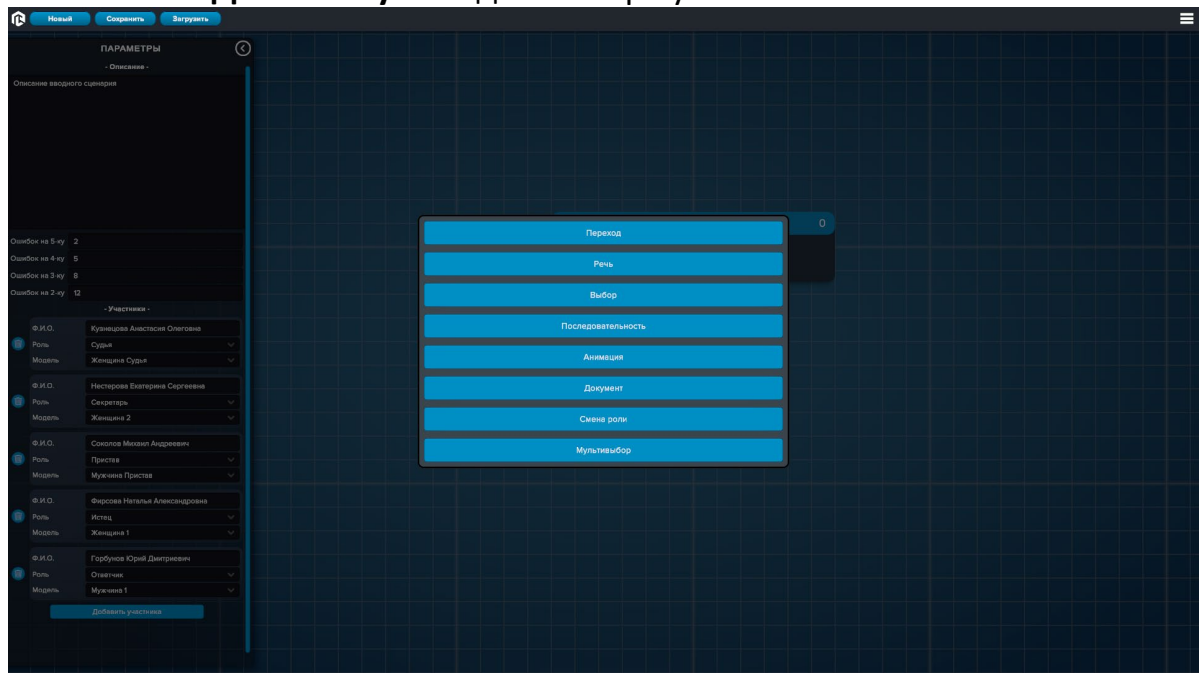
Заполнение участников

Нажмите на ветку два раза для заполнения краткого описания ветки.



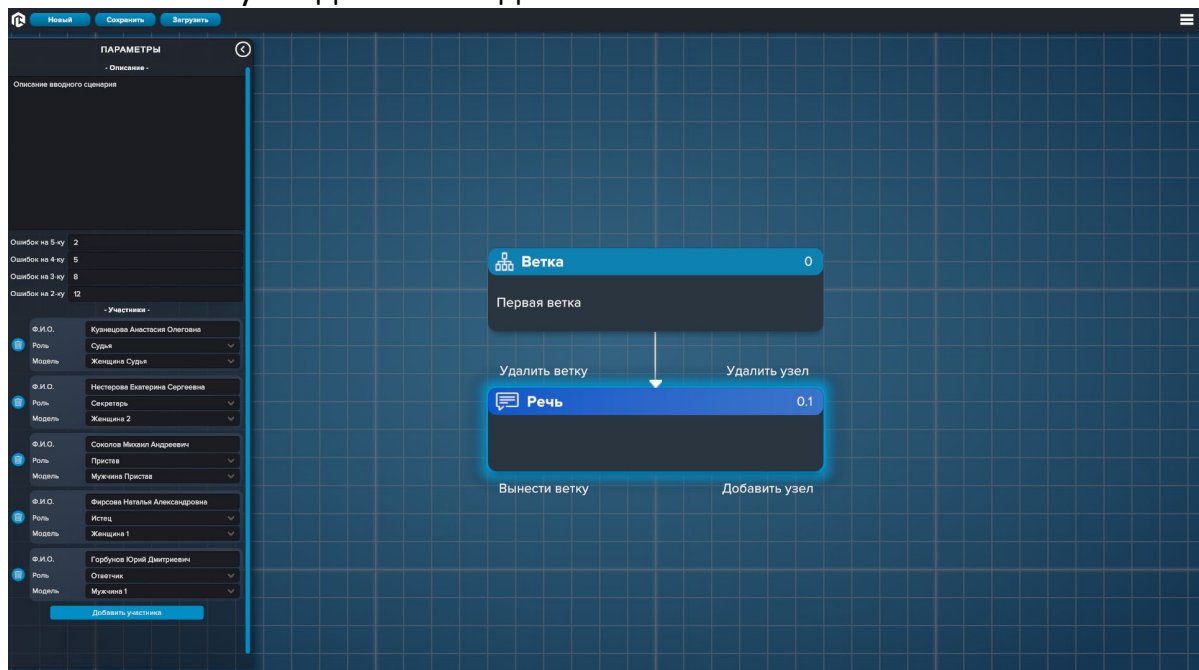
Ветка

Нажмите «Добавить узел» для выбора узла.



Узлы

Нажмите на узел для взаимодействия.



Узел

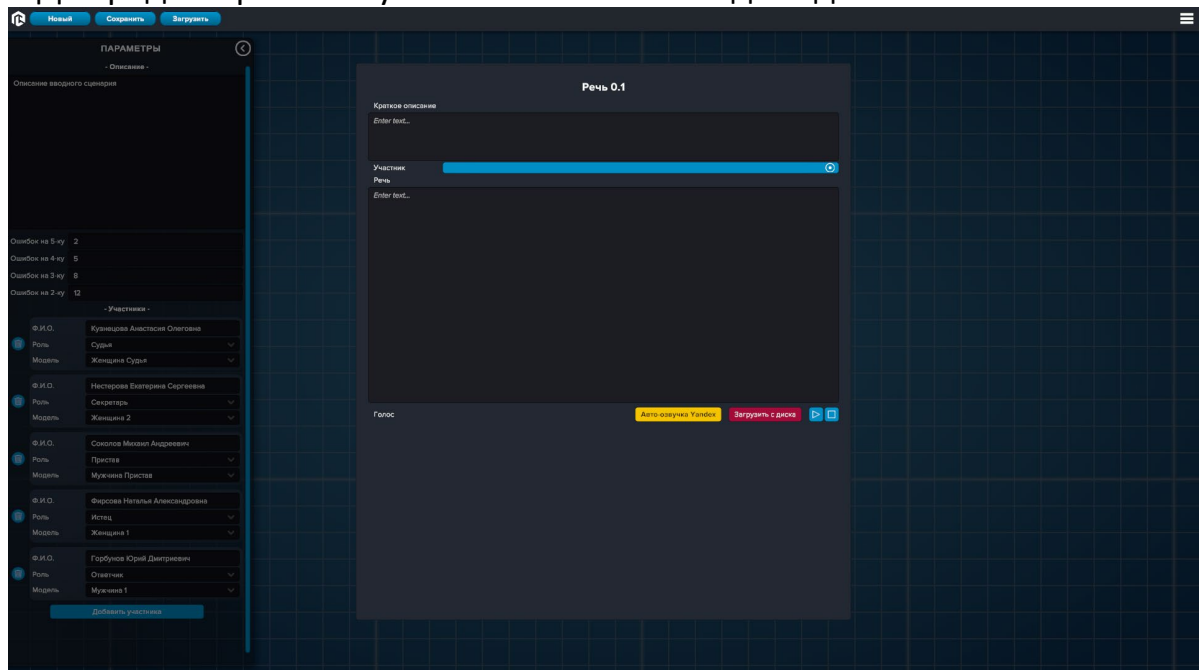
«Удалить ветку» удалить всю ветку.

«Удалить узел» удалить только выбранный узел.

«Вынести ветку» вынести в новую ветку/создание новой ветки.

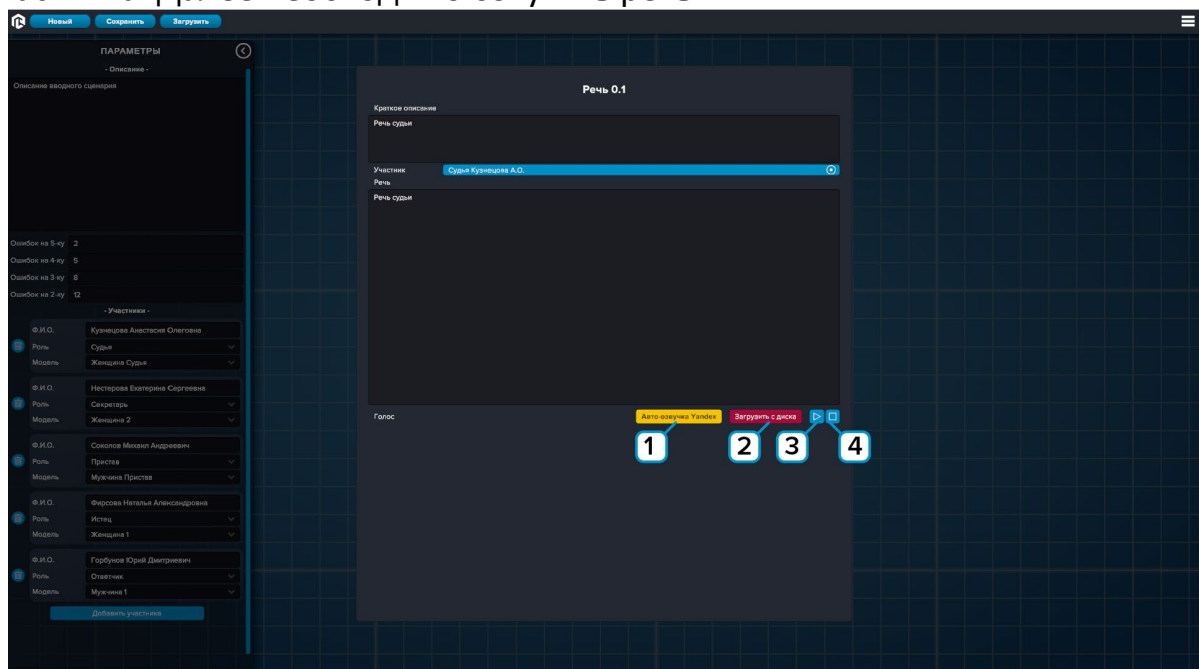
«Добавить узел» добавляет следующий узел.

Для редактирования узла нажмите на него дважды.



Узел «Речь»

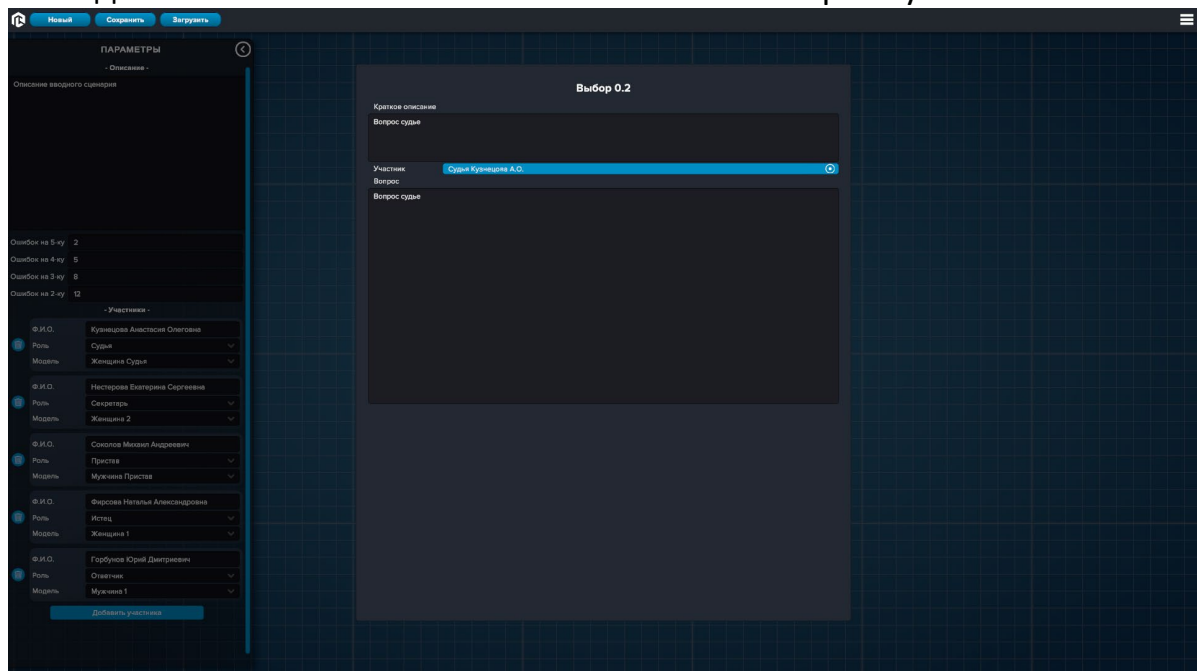
В Узле **«Речь»** необходимо ввести непосредственно речь, которая продублируется в краткое описание. Если необходимо ввести другое краткое описание, то необходимо ввести его самостоятельно. После выберите участника. Далее необходимо озвучить речь.



Озвучка в узле «Речь»

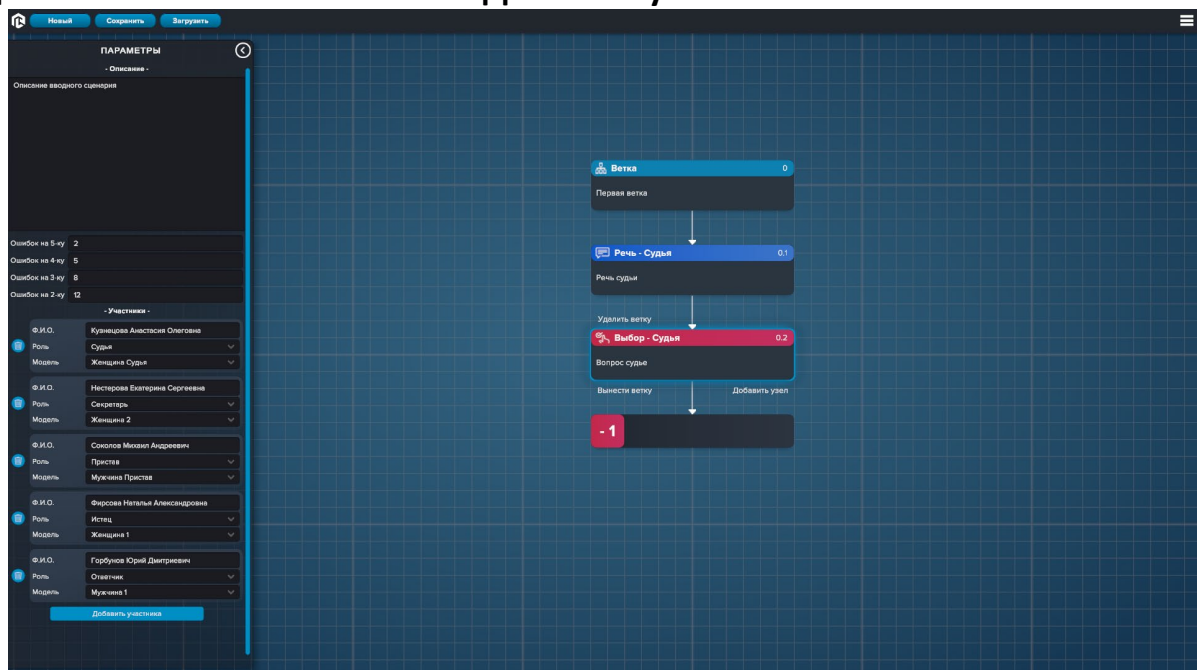
- 1 – Нажмите на **«Автоматическая озвучка Yandex»** для автоматической озвучки;
- 2 – Нажмите **«Загрузить с диска»** для загрузки озвучки с компьютера в формате **WAV**;
- 3 – Нажмите для проигрывания речи;
- 4 – Нажмите для паузы речи.

В узле **«Выбор»** необходимо ввести вопрос, который продублируется в краткое описание. Если необходимо ввести другое краткое описание, то необходимо ввести его самостоятельно. После выберите участника.



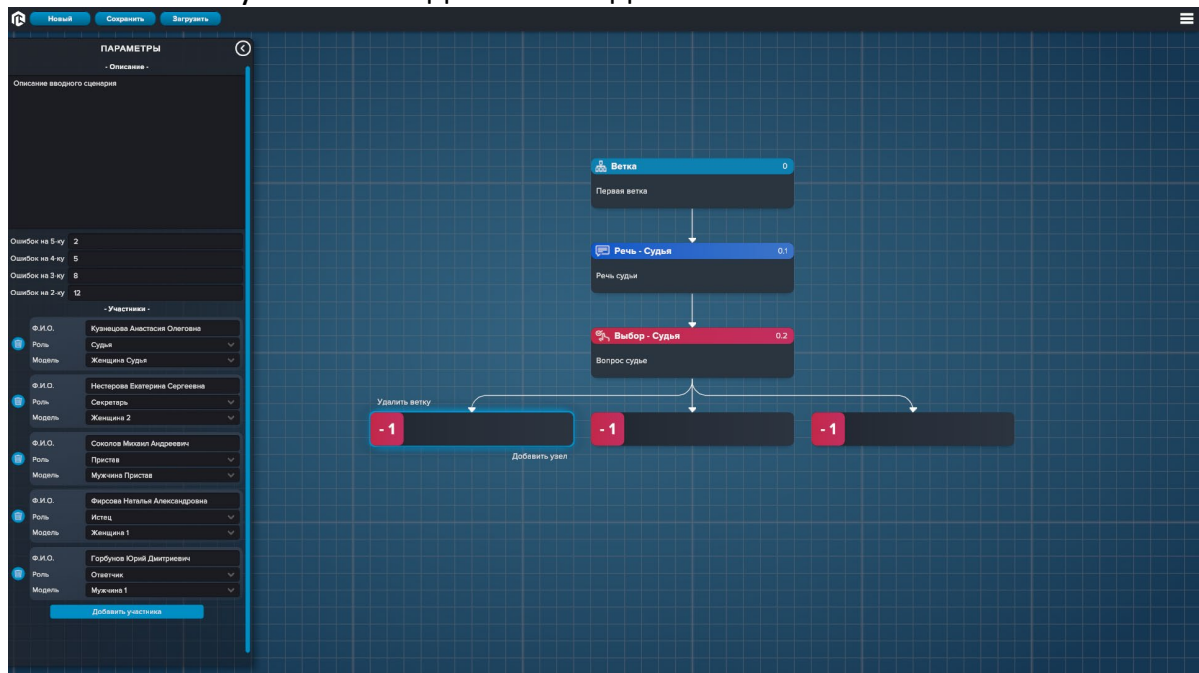
Узел «Выбор»

При создании узла **«Выбор»** создается один ответ на вопрос, для добавления ответов нажмите **«Добавить узел»**.



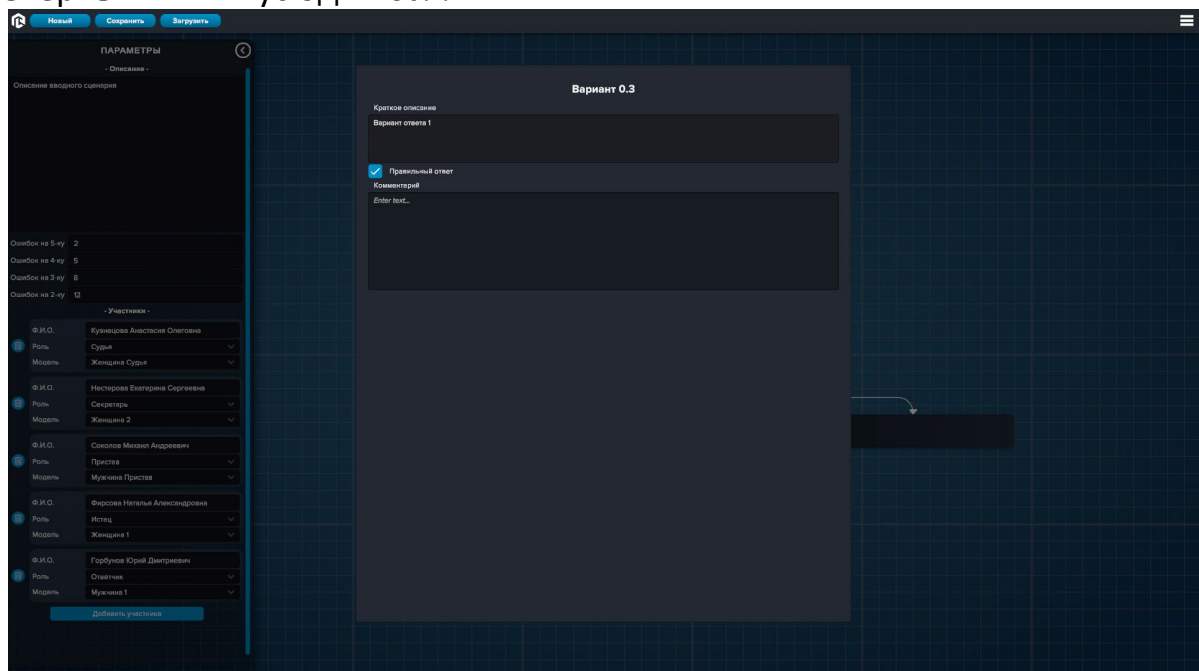
Узел «Выбор» с одним ответом

Нажмите на узел ответа для взаимодействия.



Узел «Выбор» с несколькими ответами

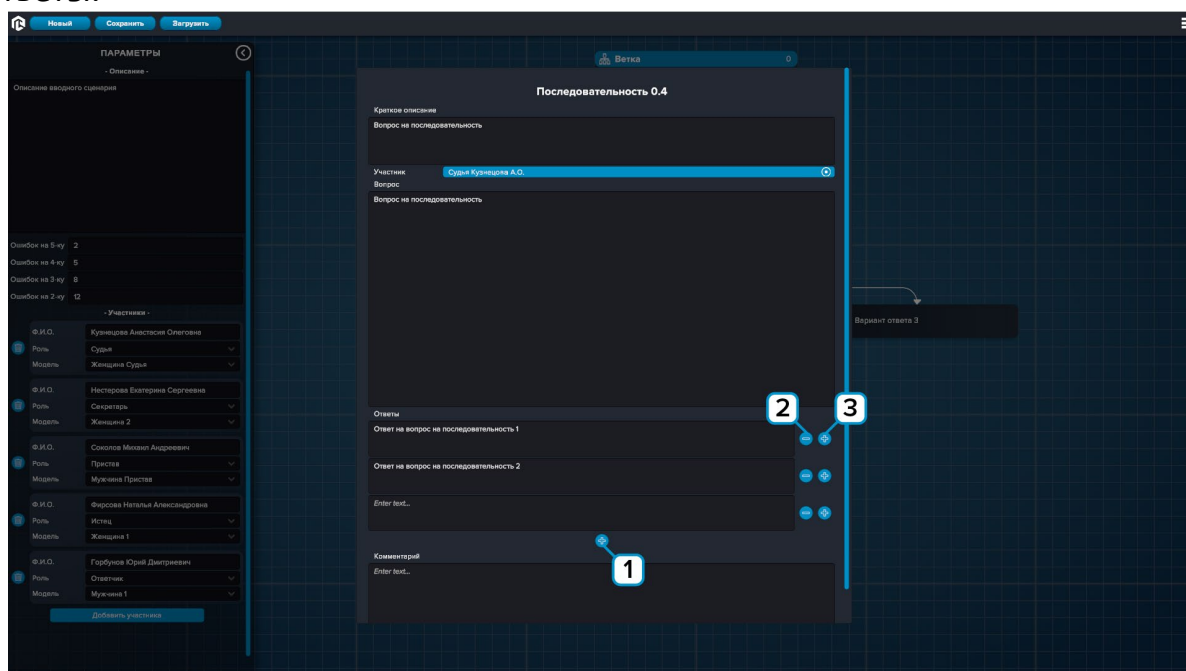
В «**Ответе**» необходимо ввести краткое описание (ответ), по необходимости ввести комментарий. Для отметки правильного ответа поставит галочку в графе «**Правильный ответ**». «-1» означает что ответ неверный — минус один балл.



The screenshot shows the same software interface as before, but with a form titled 'Вариант 0.3' open. The form has a 'Краткое описание' field, a 'Вариант ответа 1' field, a 'Правильный ответ' checkbox (which is checked), and a 'Комментарий' field. The form is positioned over the flowchart, partially obscuring it.

Заполнение ответа в узле «Выбор»

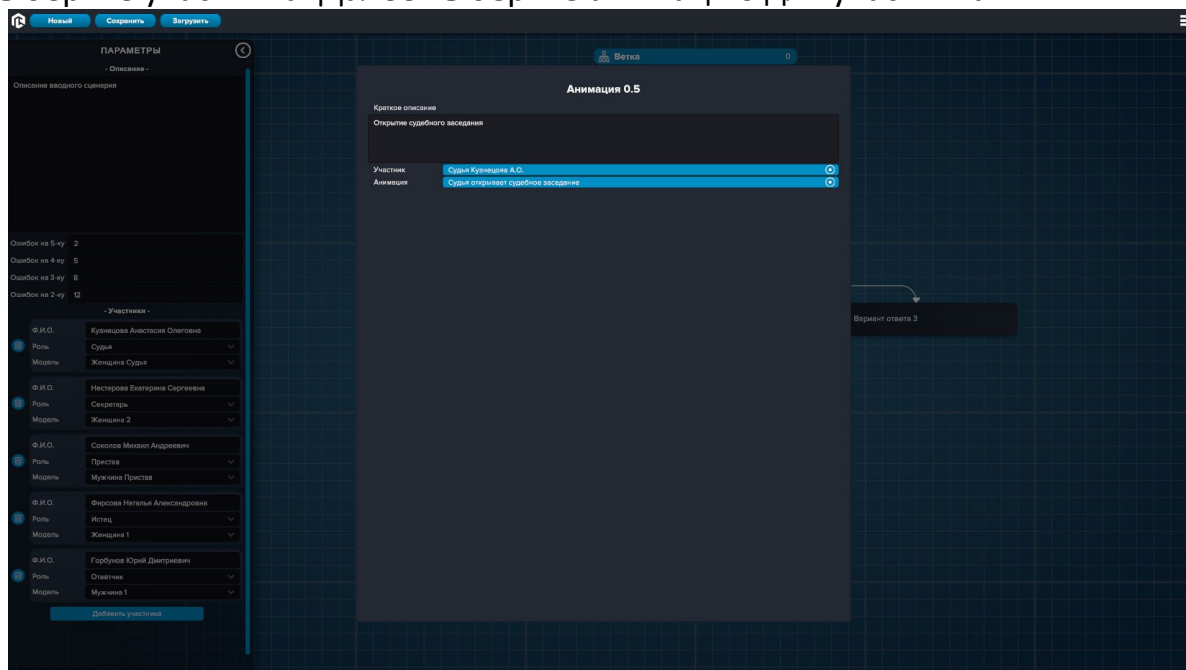
В узле «Последовательность» необходимо ввести вопрос, который продублируется в краткое описание. Если необходимо ввести другое краткое описание, то необходимо ввести его самостоятельно, по необходимости ввести комментарий. После выберите участника. Далее создайте и введите ответы.



Узел «Последовательность»

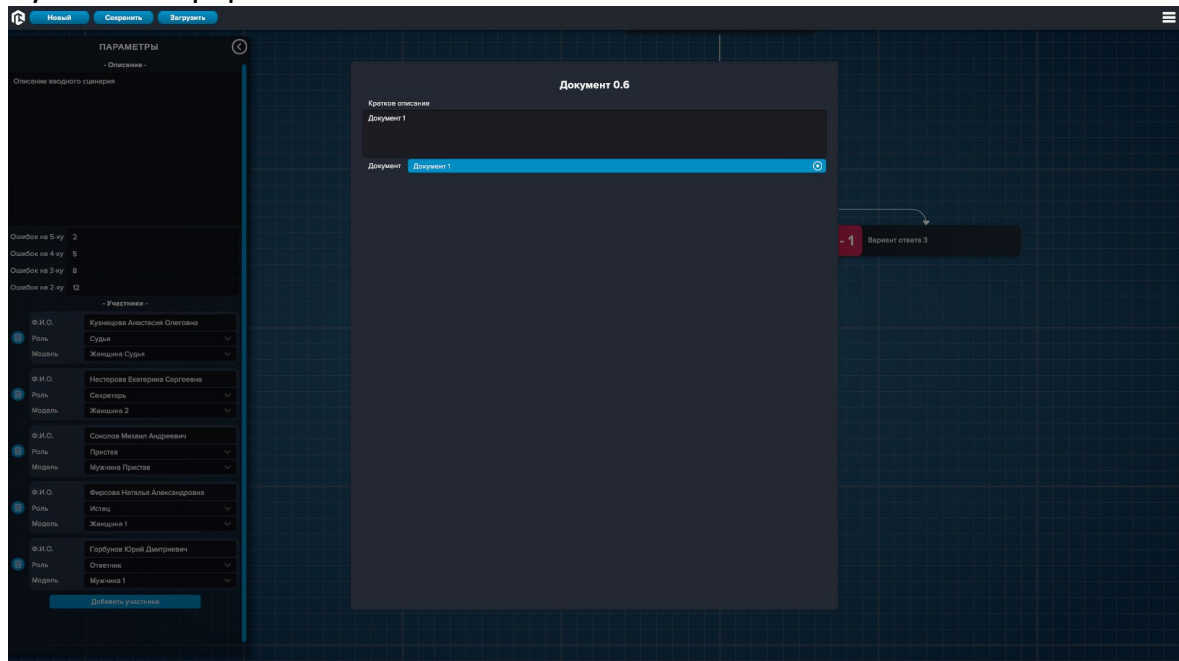
- 1 – Нажмите для создания ответа в конце списка;
- 2 – Нажмите для удаления ответа;
- 3 – Нажмите для создания следующего ответа.

В узле «Анимация» необходимо ввести краткое описание. После выберите участника. Далее выберите анимацию для участника.



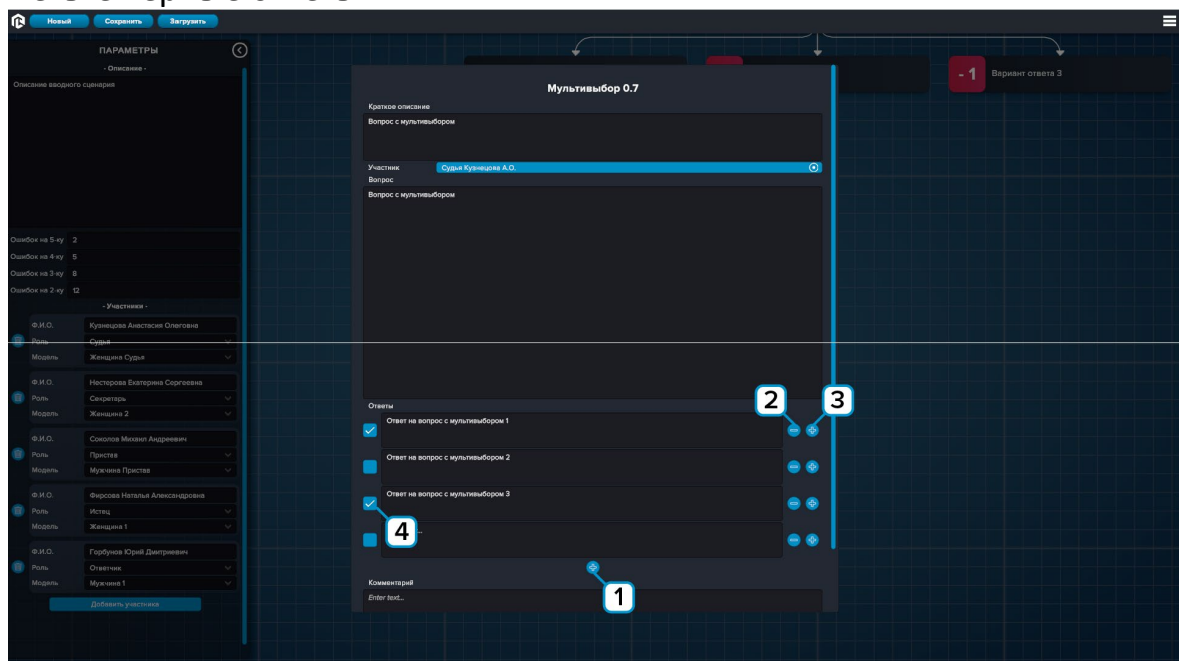
Узел «Анимация»

В узле **«Документ»** необходимо ввести краткое описание и прикрепить документы в формате **PDF**.



Узел «Документ»

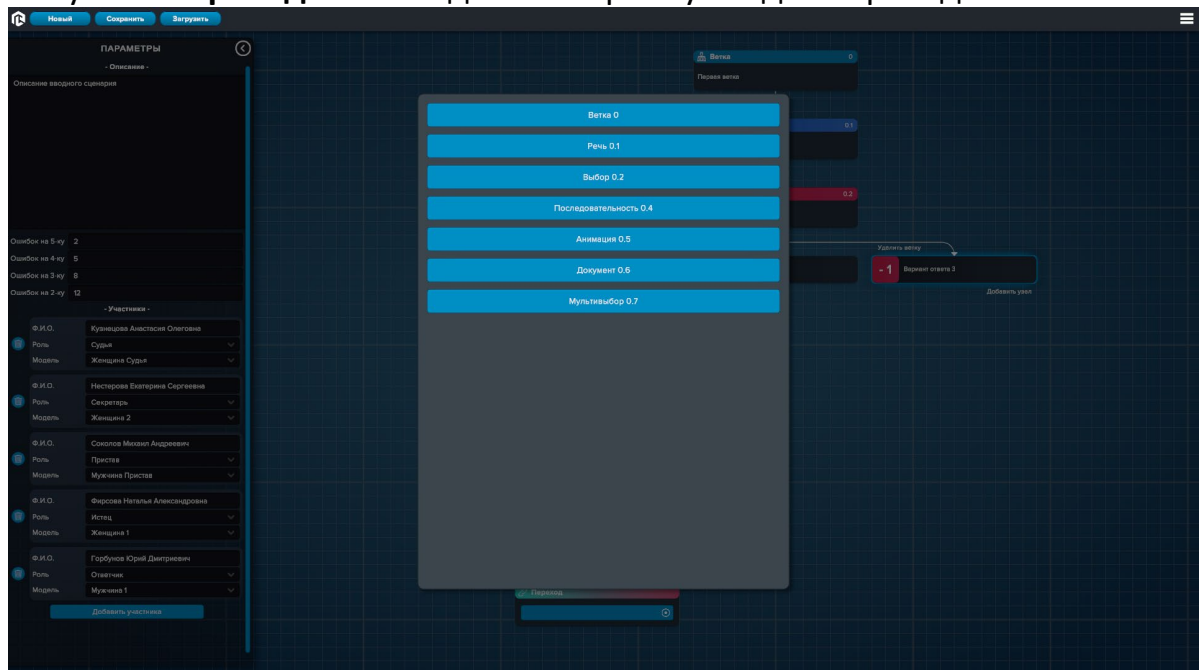
В узле **«Мультивывбор»** необходимо ввести вопрос, который продублируется в краткое описание. Если необходимо ввести другое краткое описание, то необходимо ввести его самостоятельно, по необходимости ввести комментарий. После выберите участника. Далее создайте, введите и отметьте верные ответы.



Узел «Мультивывбор»

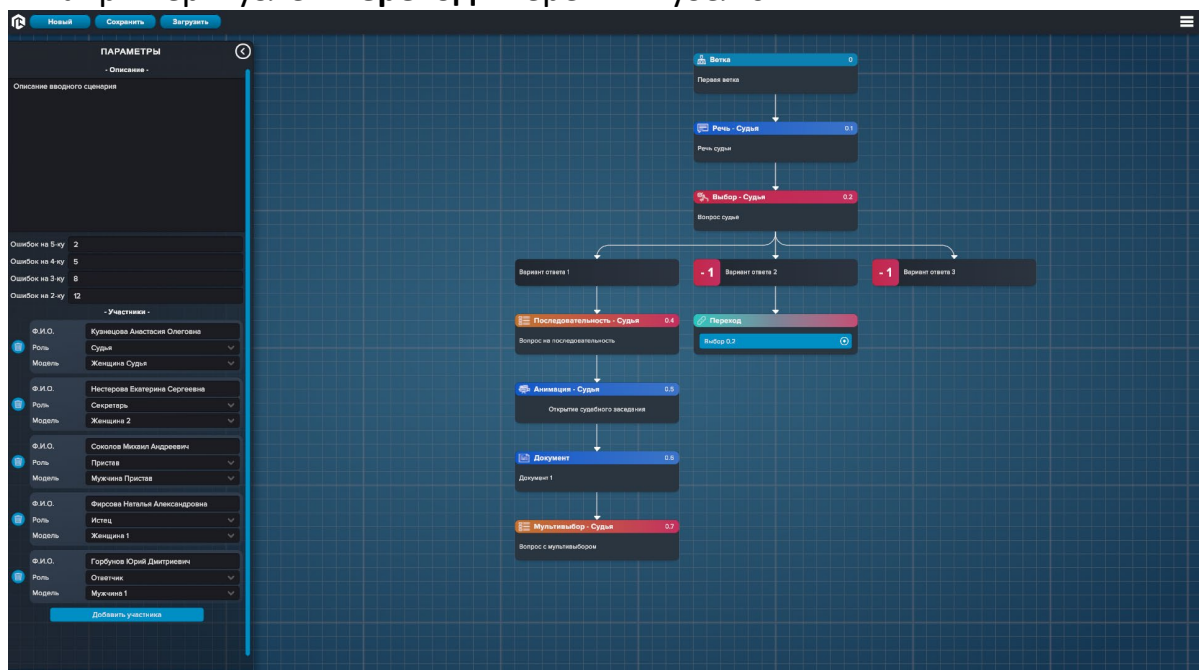
- 1 – Нажмите для создания ответа в конце списка;
- 2 – Нажмите для удаления ответа;
- 3 – Нажмите для создания следующего ответа;
- 4 – Для отметки правильного ответа поставит галочку напротив верного ответа.

В узле «Переход» необходимо выбрать узел для перехода.



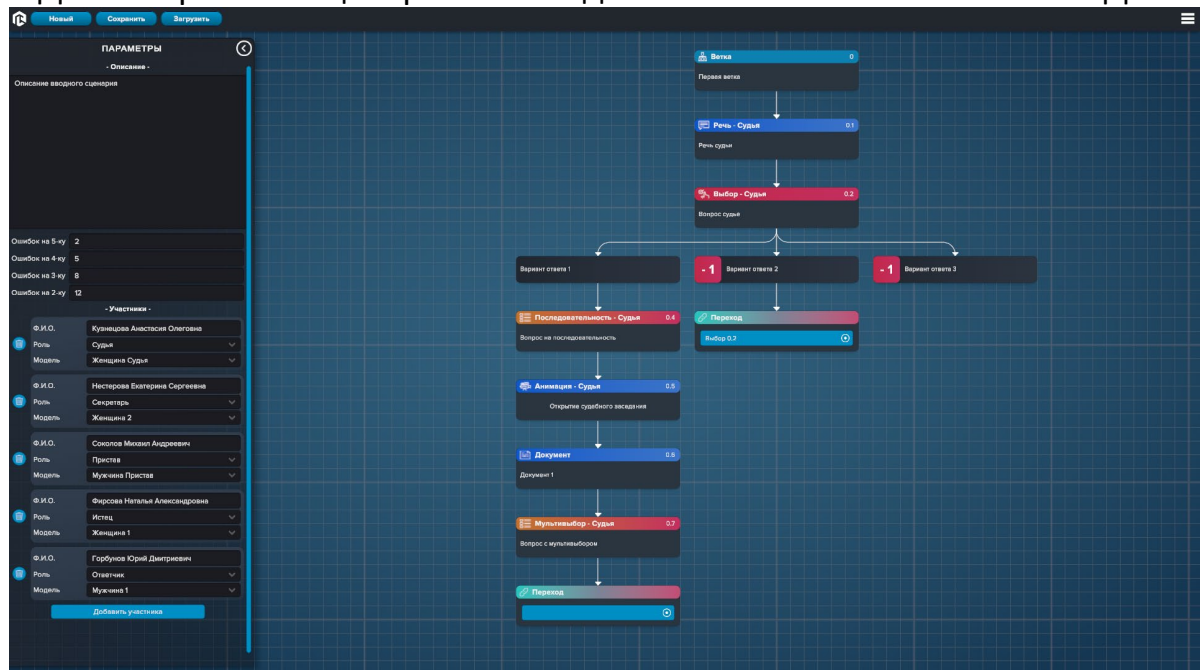
Узел «Переход»

Например в узле «Переход» перейти в узел 0.2.



Узел «Переход» в узел «Выбор» для попытки прохождения сценария после выбора неверного варианта ответа

Для завершения сценария необходимо поставить ПУСТОЙ ПЕРЕХОД.



Завершенный сценарий

Рекомендации к работе

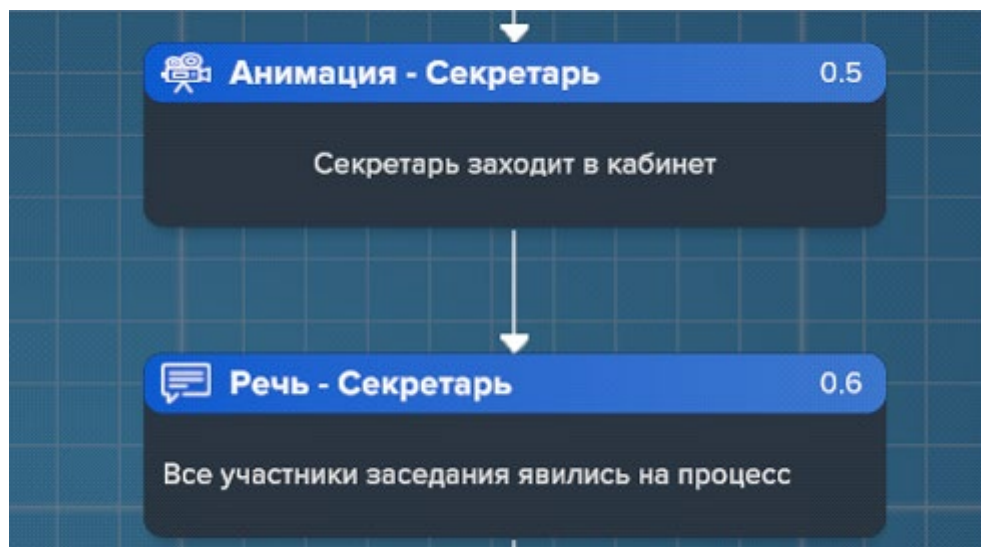
Обязательные рекомендации

Обязательное присутствие следующих узлов:

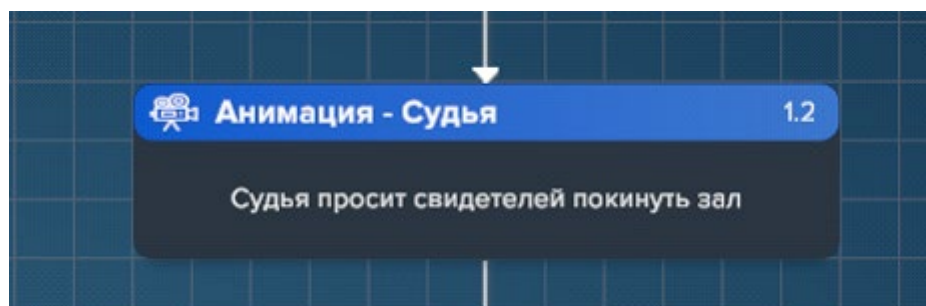
- Судья сидит в кабинете – анимация (перемещает весь процесс в кабинет судьи на этапе рассмотрение заявления). На данном этапе принимается мотивированное решение о начала судебного заседания.

В кабинете судьи могут быть только секретарь (по вызову) и судья.

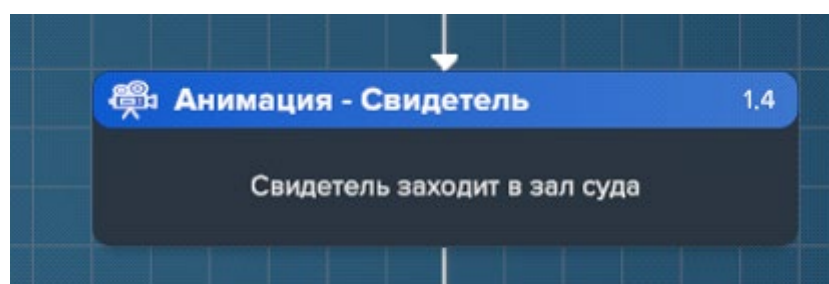
- Речь участника заседания будет воспроизводится, только при присутствии самого участника (вызов участника происходит через анимацию).



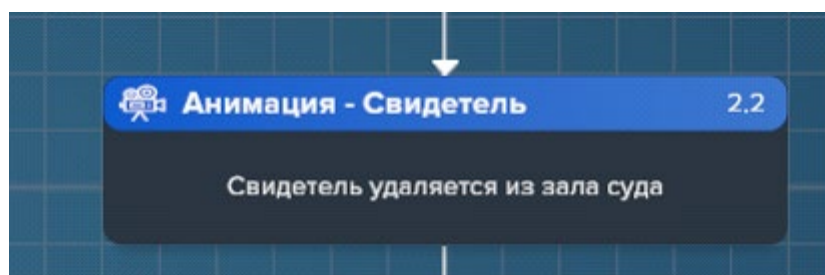
- Судья открывает судебное заседание – анимация (Обязательный блок для перехода ко второму этапу «Заседание»).
- Если в сценарии есть свидетели, то на для их удаления из зала необходимо использовать анимацию.



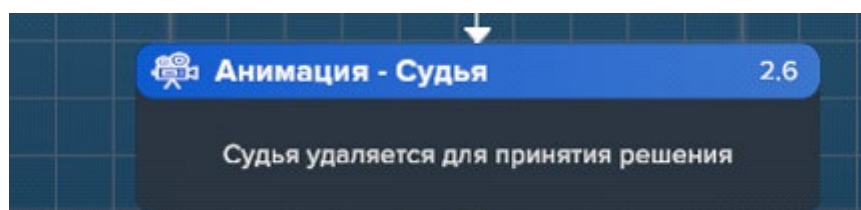
- Для вызова свидетеля в зал необходимо использовать анимацию.



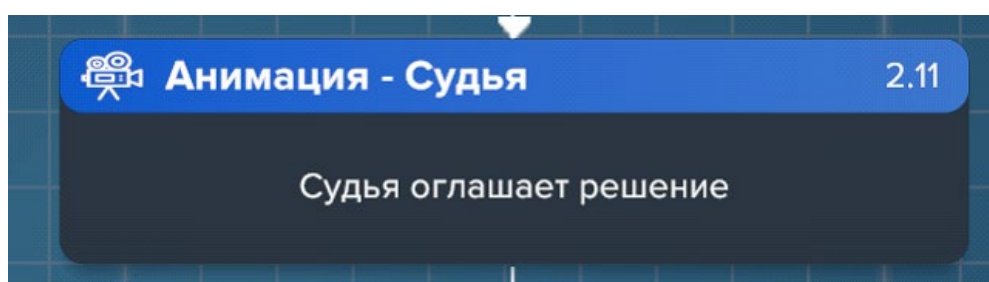
- Взаимодействие со свидетелями в ходе заседания возможно только по одному (в текущей версии). Поэтому перед вызовом следующего свидетеля необходимо удалить предыдущего из зала заседания – анимацией.



- Для окончания этапа «Заседание», необходимо воспользоваться блоком – анимация.



- Для открытия этапа «Оглашение решения», необходимо воспользоваться блоком- анимация.



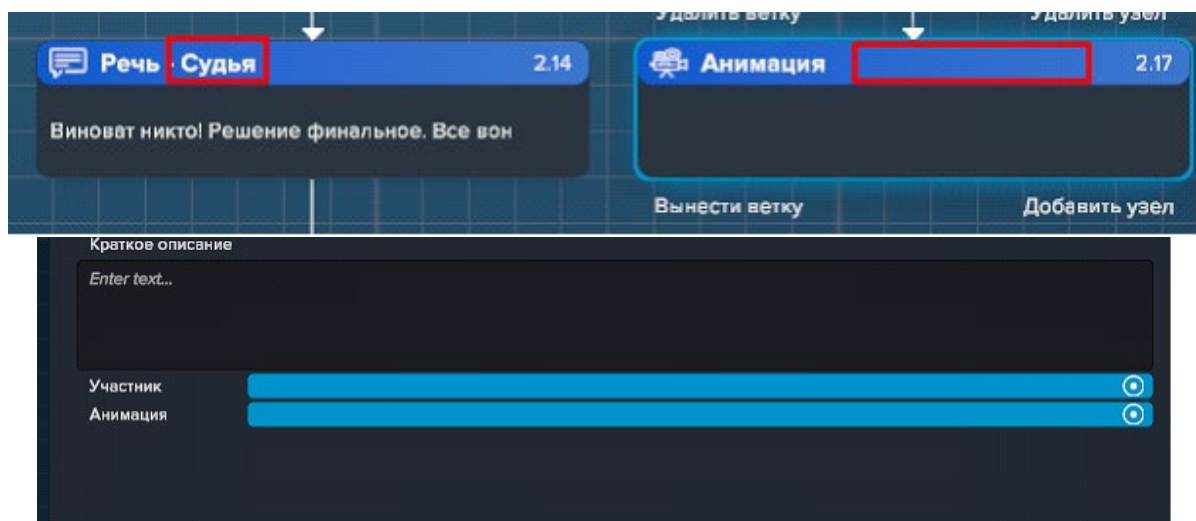
Общие рекомендации

1. Перед написанием сценария определите круг участников и продумайте ход событий, т.к. удаление участников из готового сценария может привести к ошибкам в логике сценария.
2. При создании сценария ориентируйтесь на блок заготовок «Стартовый шаблон». Рекомендуется создать резервную копию стартового шаблона на случай повреждения и/или утери.
3. Дать хорошо отличимые имена участникам в соответствии с ролью и полом.
4. Установите допустимое количество ошибок по сложности сценария.
5. Составьте осознанное описание сценария – данное описание поможет вам сориентироваться по основной фабуле.
6. Настоятельно рекомендуется в узле выбор варианта писать конкретное описание вопроса. Данное описание позволит визуально ориентироваться в редакторе сценария (3 строчки из описания будут видны в блоке).
7. Если вы используете автозвучку яндекс, убедитесь, что аудиофайл успешно

сгенерирован, нажав кнопку play. При редактировании текста, проверьте совпадение озвучки и текста.

Рекомендации по редактированию

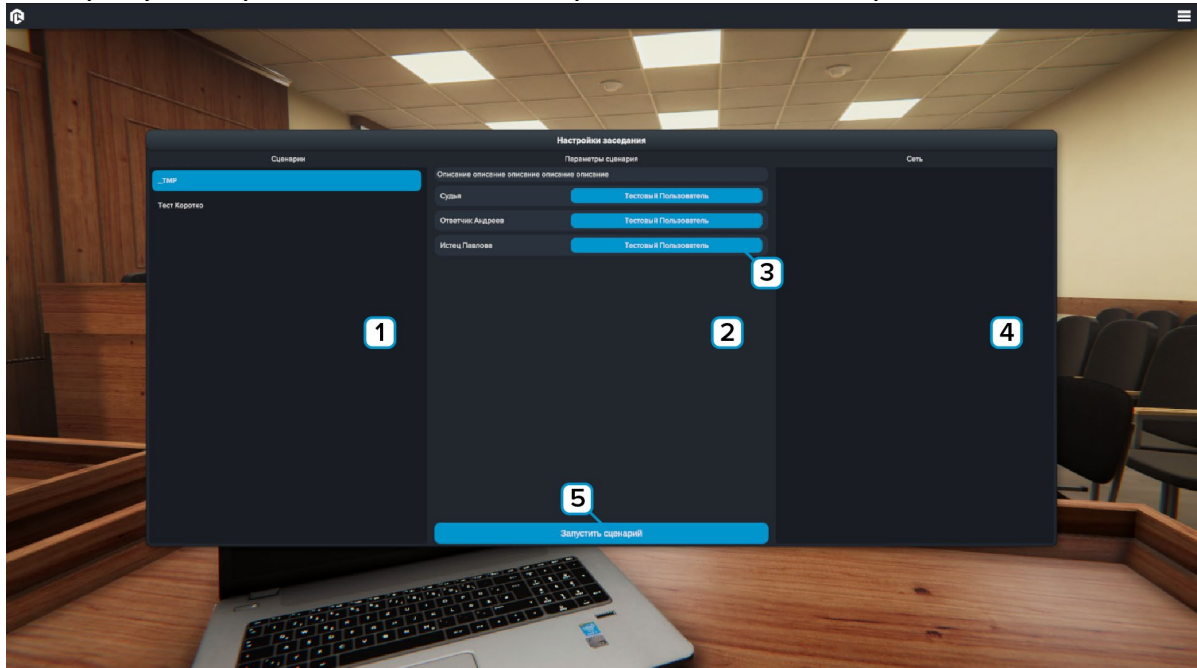
- Соблюдайте строгий порядок блоков и не меняйте его в дальнейшем.
- Старайтесь не менять последовательность веток после завершения редактирования.
- Убедитесь, что в блоке «Участники» все поля заполнены. Блоки с отсутствующим участником могут блокировать работоспособность всего сценария.



- При необходимости удаления блока с ответвлением рекомендуются удалить все блоки под удаляемым блоком.

Прохождение сценариев

На рисунке представлен начало прохождения сценариев.

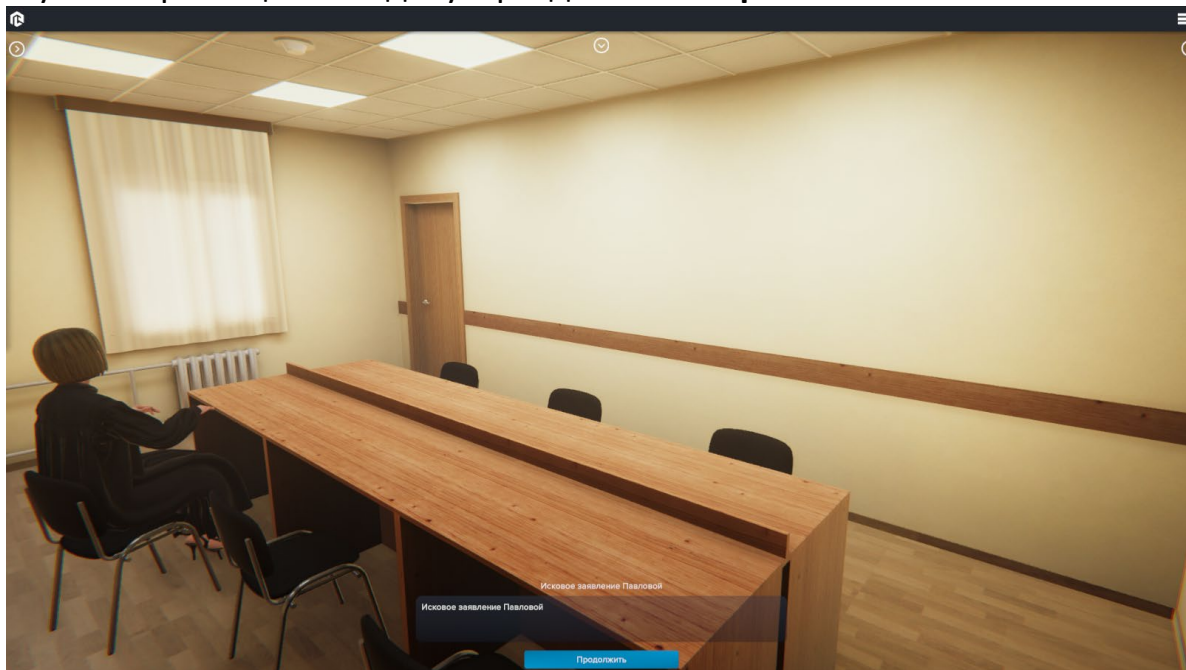


Прохождение сценариев

- 1 – Выбор сценариев;
- 2 – Параметры сценария: описание сценария и участники, за которых можно играть (не все, а за которых можно играть);
- 3 – Нажмите для выбора пользователей (в сети);
- 4 – Пользователи в сети;
- 5 – После назначения пользователей, нажмите **«Загрузить сценарий»**.

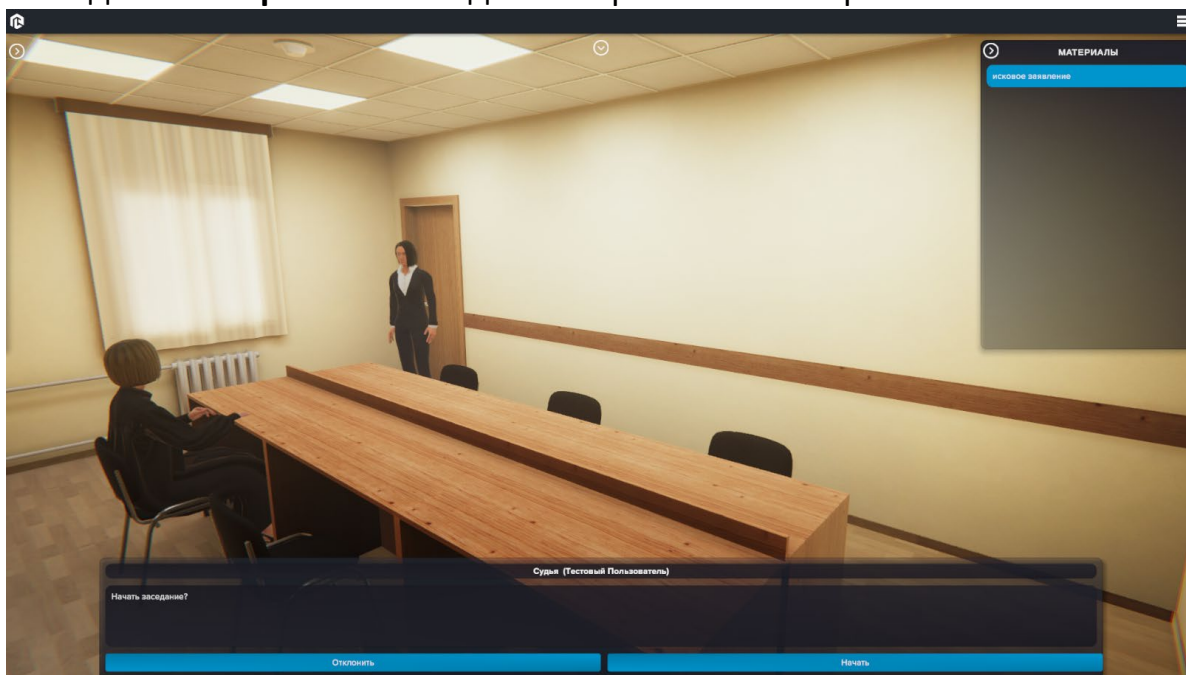
Узлы **«Анимация»** и **«Переход»** визуального представления не имеют.

На рисунке представлен узел «Документ». После нажатия «Продолжить» документ приобщается к делу в разделе «Материалы».



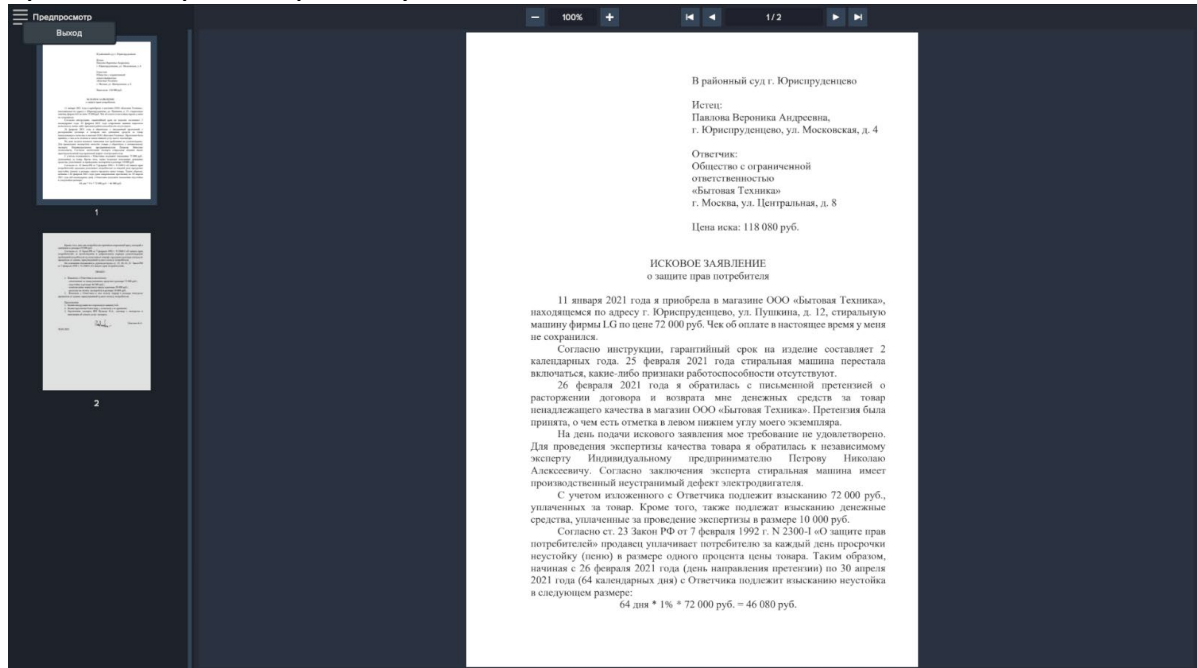
Узел «Документ»

Раздел «Материалы» находится в правой части экрана.



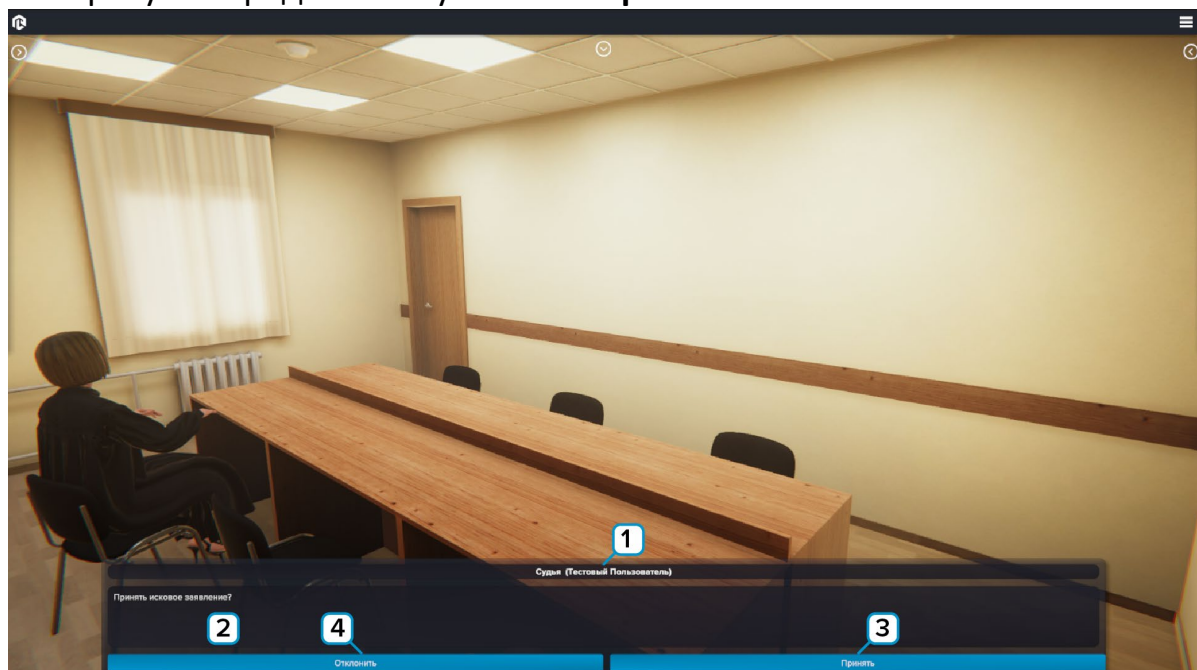
Материалы

При нажатии на документ появится просмотрщик документов. Для выхода из режима просмотра документов нажмите **«Выход»**.



Просмотрщик документов

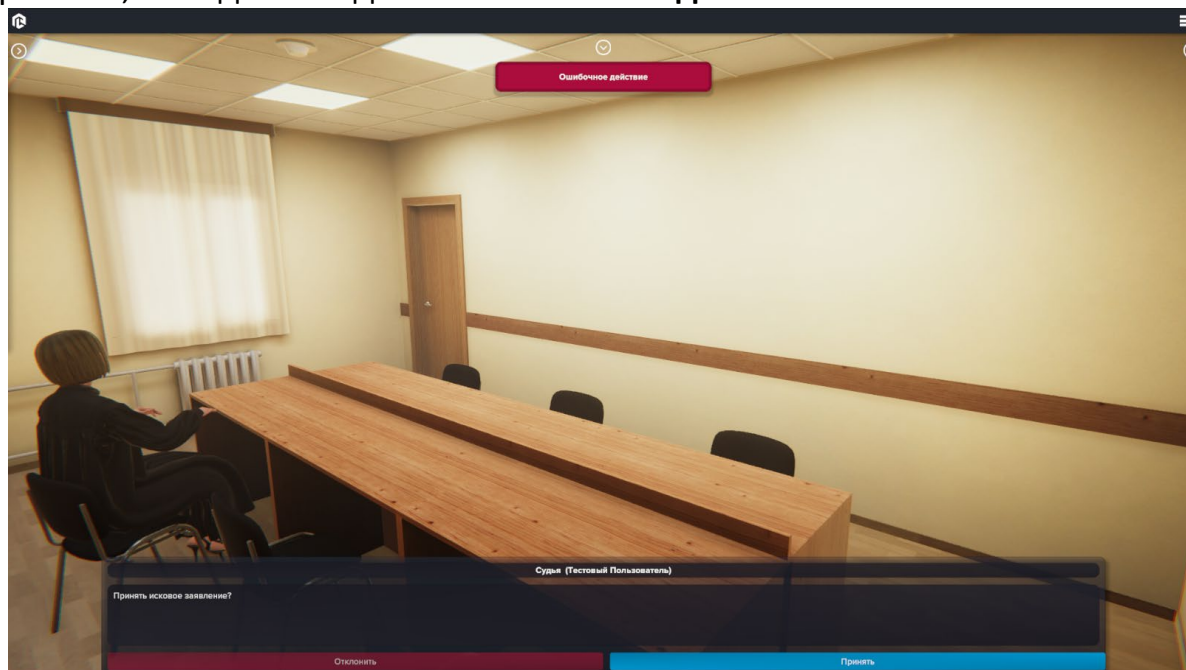
На рисунке представлен узел **«Выбор»**.



Узел «Выбор»

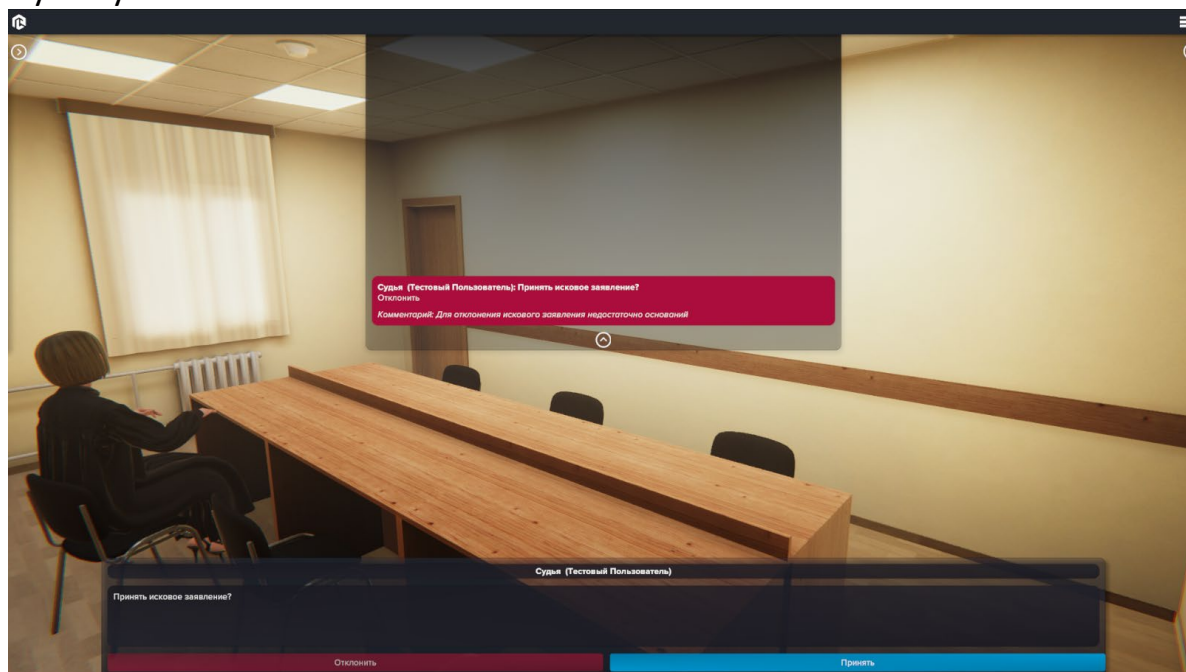
- 1** – Кому предоставляется выбор;
- 2** – Поле вопроса;
- 3** – Нажмите для утвердительного ответа;
- 4** – Нажмите для отрицательного ответа.

Если действие не верное, кнопка с неверный ответом блокируется красным, выходит надпись «**Ошибочное действие**».



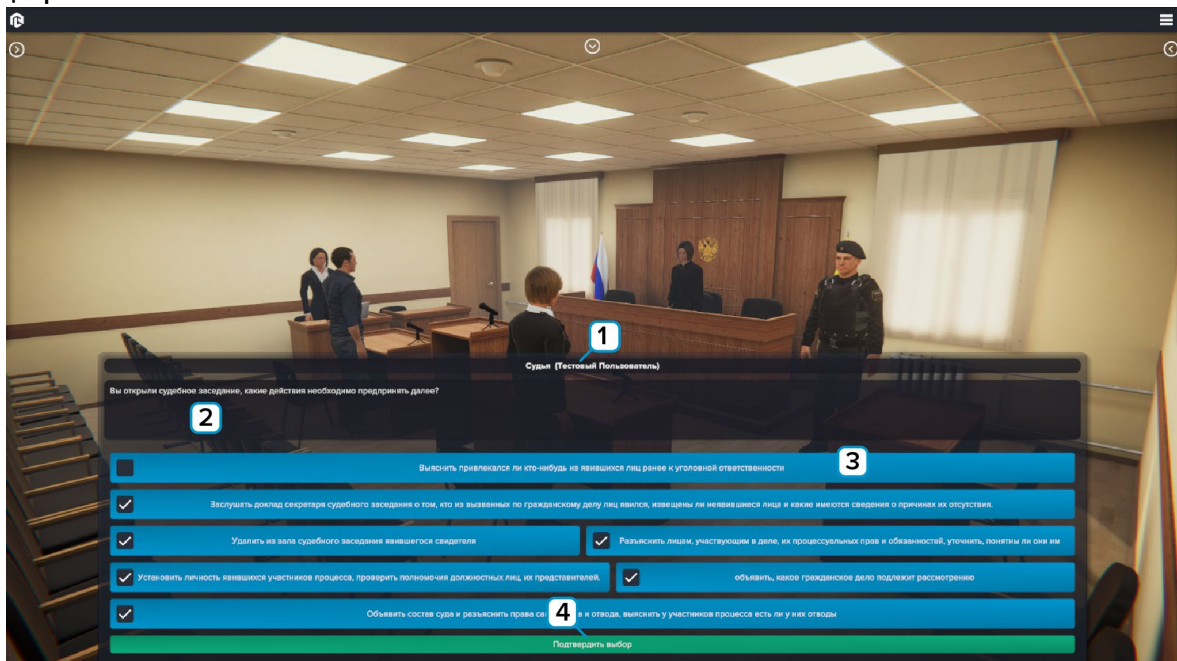
Ошибочное действие

Дополнительно, для преподавателя (администратора), доступен раздел «**Подробные результаты**», находящийся в верхней части экрана. В него записываются все действия с комментариями. У студентов данный раздел отсутствует.



Подробные результаты

На рисунке представлен узел «Мультивыбор». Неверное нажатие показывает надпись «Ошибочное действие» и предлагается сделать выбор ещё раз.



Узел «Мультивыбор»

- 1 – Кому предоставляется выбор;
- 2 – Поле вопроса;
- 3 – Доступные варианты ответов;
- 4 – Нажмите для подтверждения выбора.

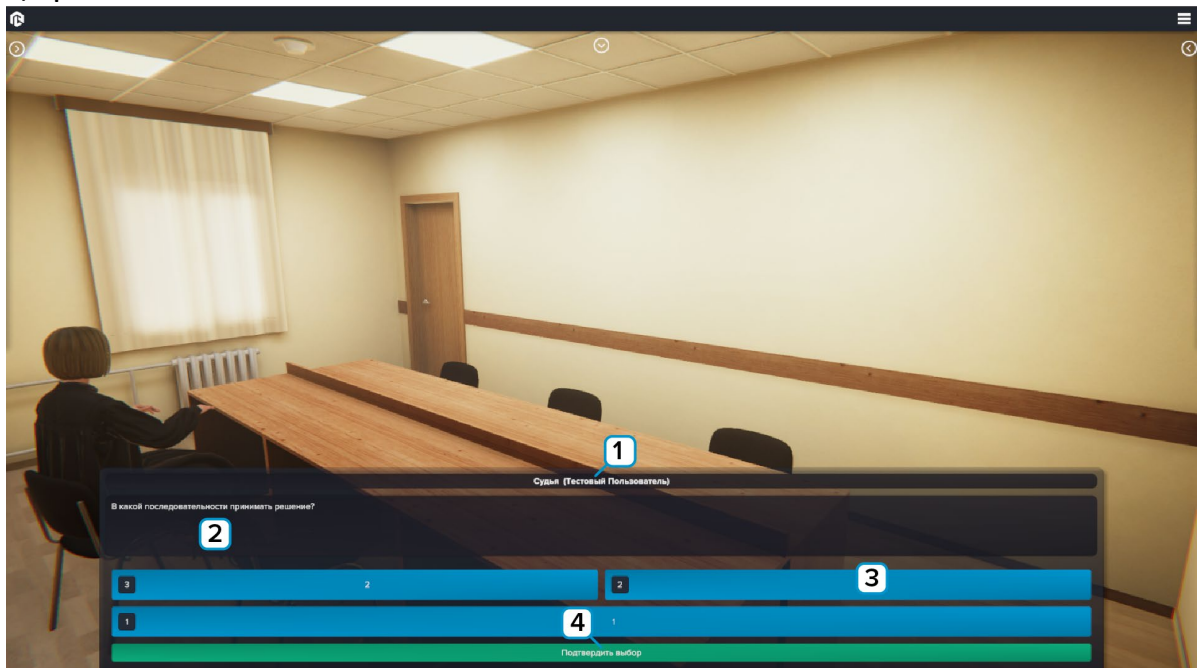
На рисунке представлен узел «Речь».



Узел «Речь»

- 1 – Кто произносит речь;
- 2 – Текст речи;
- 3 – Нажмите для пропуска воспроизведения речи.

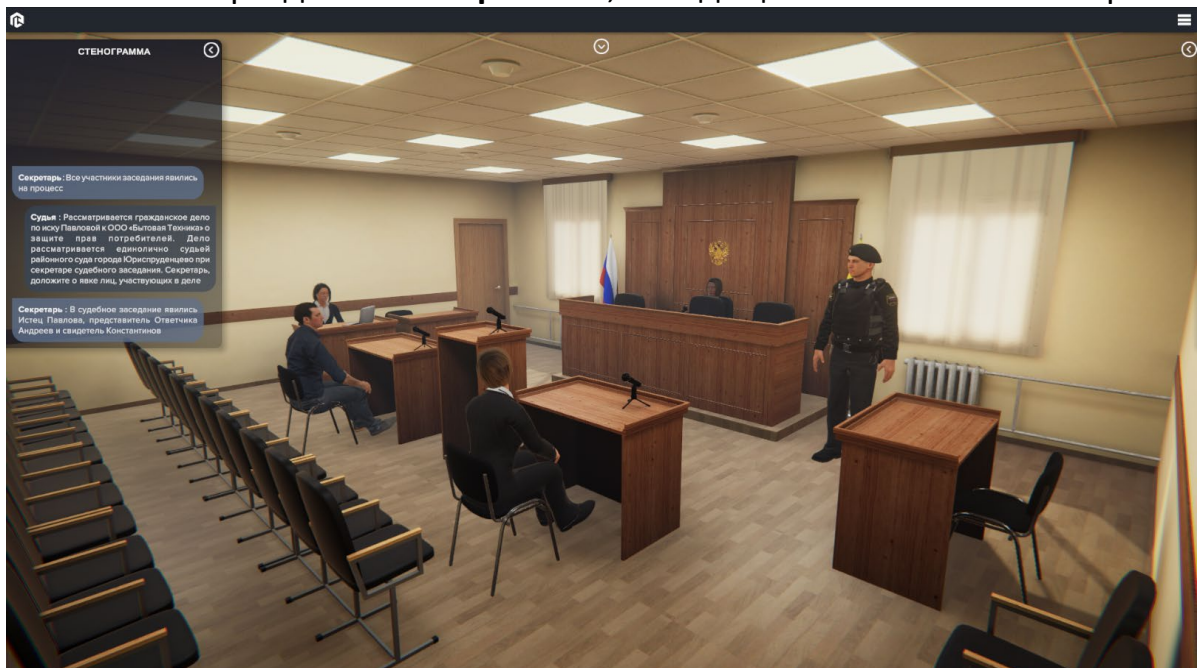
На рисунке представлен узел «**Последовательность**». Неверное нажатие показывает надпись «**Ошибочное действие**» и предлагается сделать выбор ещё раз.



Узел «Последовательность»

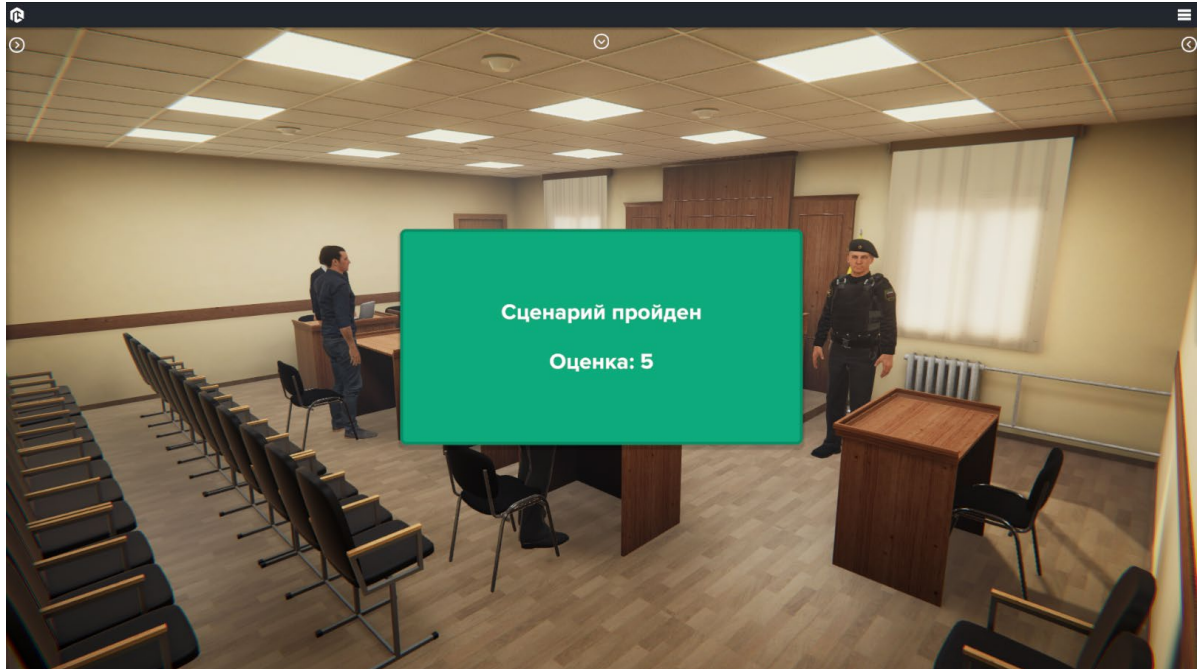
- 1** – Кому предоставляется выбор;
- 2** – Поле вопроса;
- 3** – Варианты ответа, которые нужно расположить в правильном порядке;
- 4** – Нажмите для подтверждения выбора.

На заседании ведётся стенограмма, после узла «**Речь**», содержимое речи записывается в раздел «**Стенограмма**», находящийся в левой части экрана.



Стенограмма

После прохождения сценария показывается общая оценка за прохождение. Оценка ставится одна для всех участников процесса.



Оценка

Отчет прохождения сценария сохраняется в PLStudy.

Сетевой режим работы

Данный комплекс поддерживает сетевое взаимодействие между пользователями для проведения учебных сессий и совместной отработки сценариев. Работа в сетевой режиме возможна в след ролях:

1. Администратор сессий – он же преподаватель (администратор в PL-Study) – данный пользователь может создавать игровую сессию, то есть быть "ХОСТОМ" также ему доступны след права:

- определение ролей подключившихся пользователей (назначение пользователя на роль судьи, ответчика, свидетеля и тд);
- участвовать в заседании в любой выбранной роли, в том числе и в качестве наблюдателя;
- просматривать рекомендации, записанные в сценарии для каждого блока в случае ошибочного действия, таким образом администратор видит полный вывод ошибки и ее описание, что может быть полезным для проведения демонстрационных учебных сессий.

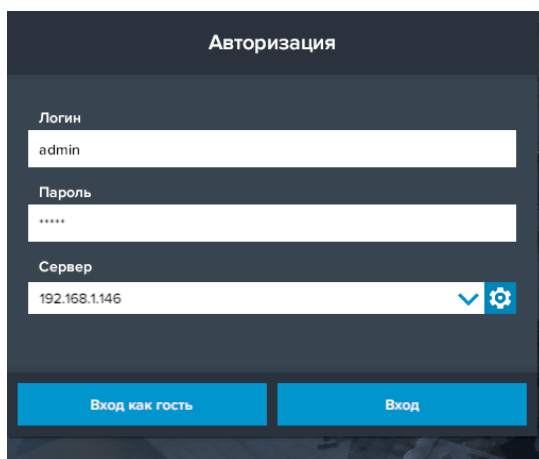
2. Клиент сессии – он же обучаемый (ученик в PL-Study) данный пользователь не имеет возможности создавать игровые сессии и менять их настройки, а лишь подключаться к уже созданным преподавателем сессиям. Доступны след права:

- подключение к сессии в роли, определенной преподавателем;
- прохождение сценария без вывода пояснения к ошибкам;
- участие в принятии решений если это предусмотрено ролью в сценарии, а также если администратор назначил пользователя на активную роль;
- прохождение сценария в роли наблюдателя без возможности участия принятия решения.

К созданной сессии может подключиться определенное сценарием количество активных игроков (по количеству участников сценария). Все подключившиеся игроки сверх данного лимита автоматически становятся наблюдателями с пассивной ролью.

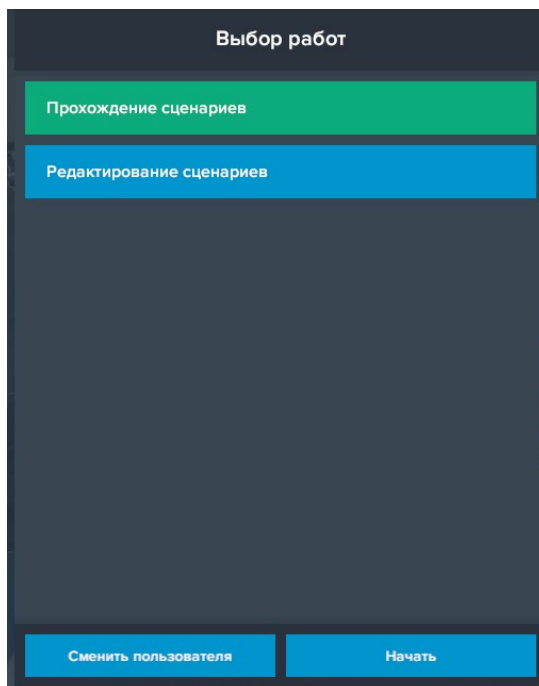
Настройка сетевого режима со стороны администратора

1. Убедитесь, что вы авторизованы как администратор.

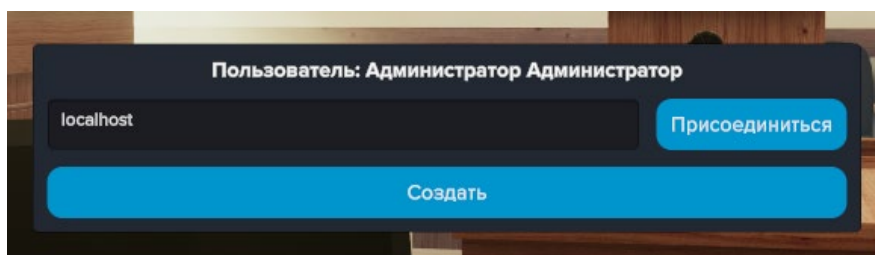


2. Убедитесь, что вы подключены к серверу базы данных пользователей (это может быть и ваш компьютер).

3. Нажмите кнопку **«Вход»** и выберите прохождение сценариев.



4. В следующем меню вам предложено создать сессию или присоединиться к уже созданной (в системе возможно наличие нескольких администраторов).



5. Если вы хотите создать сессию, то оставьте поле адреса без изменений (localhost – адрес вашего компьютера).

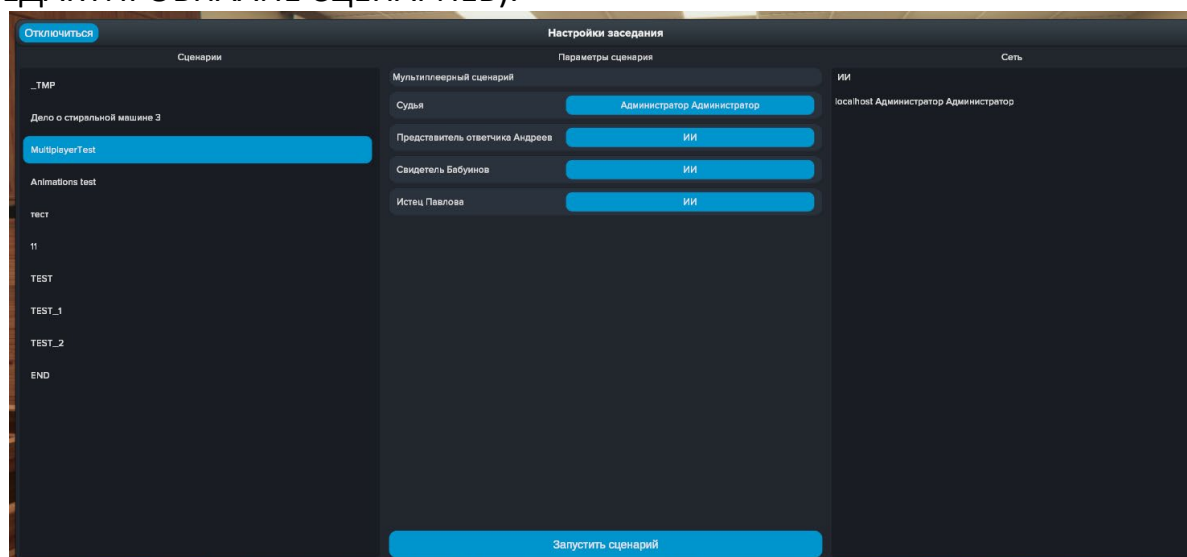
6. После нажатия кнопки **«Создать»** откроется меню настроек игровой сессии.

На данном экране в левой панели список доступных сценариев (обратите внимание что для полноценно сетевой игры сценарий должен подразумевать несколько активных участников).

В центральной панели администратор может назначать игроков из списка, подключившихся на определенные роли в сценарии.

Также администратор может самостоятельно пройти сценарий за все роли выбрав одного игрока (себя) для всех ролей, или же напротив выбрать в качестве участников искусственный интеллект (ИИ), то есть провести одиночный сеанс с отработкой одной роли в партнерстве с искусственным интеллектом, в таком случае ИИ на все предложенные вопросы или варианты дальнейших действий будет автоматически выбирать наиболее оптимальный и верный ответ передавая ход далее.

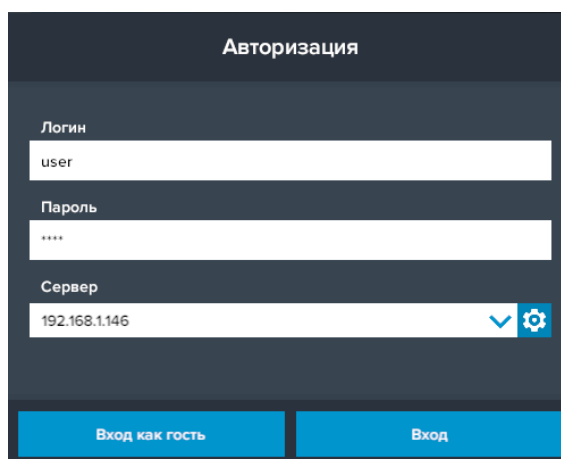
Данный вариант работы также удобен для отладки сценариев (см. пункт РЕДАКТИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЕВ).



7. Дальнейшее прохождение сценария для администратора ничем не отличается от одиночного режима работы.

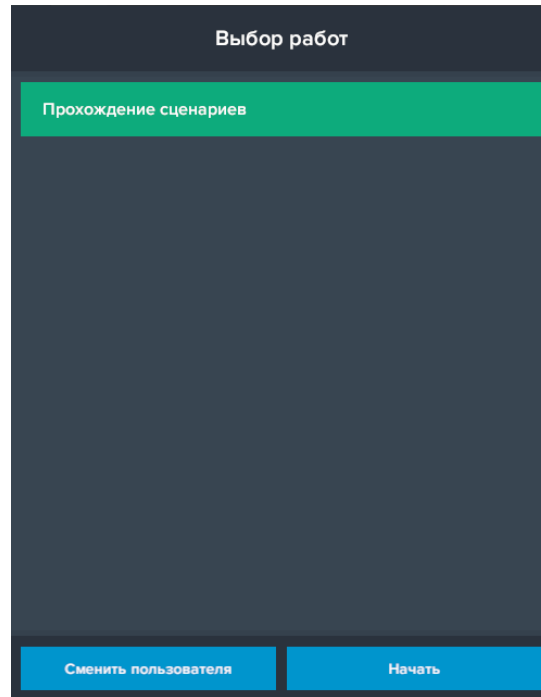
Настройка сетевого режима со стороны клиента

1. Убедитесь, что вы авторизованы под клиентом.



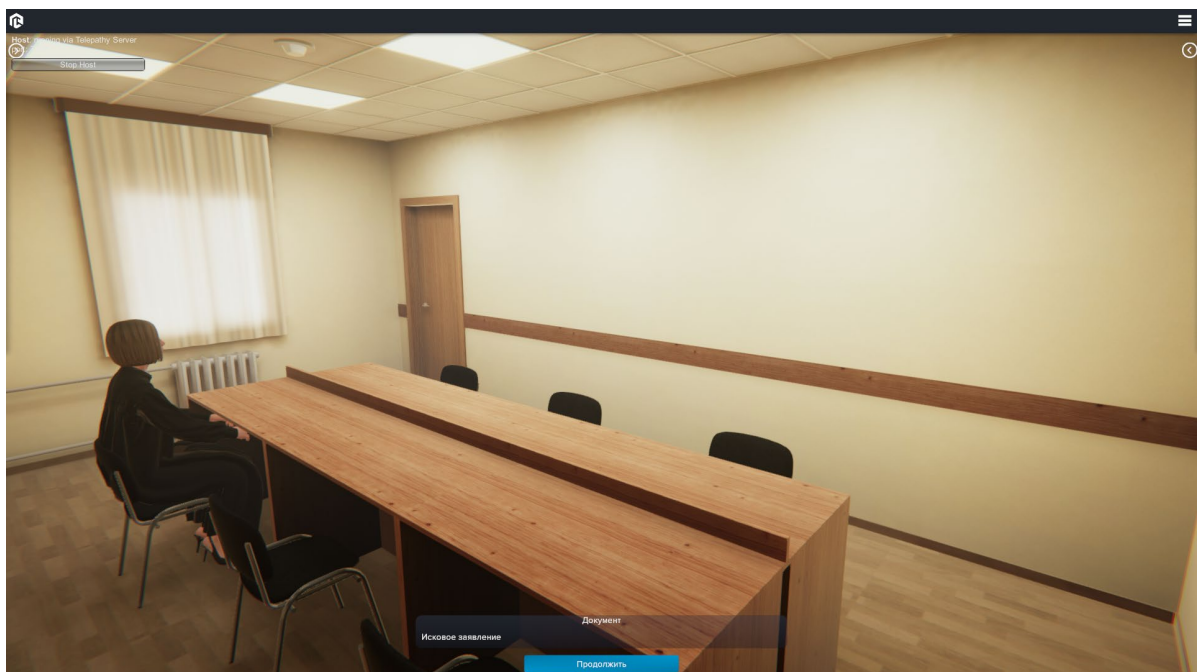
2. Убедитесь, что вы подключены к серверу базы данных пользователей.

3. Нажмите кнопку вход и выберите прохождение сценариев.

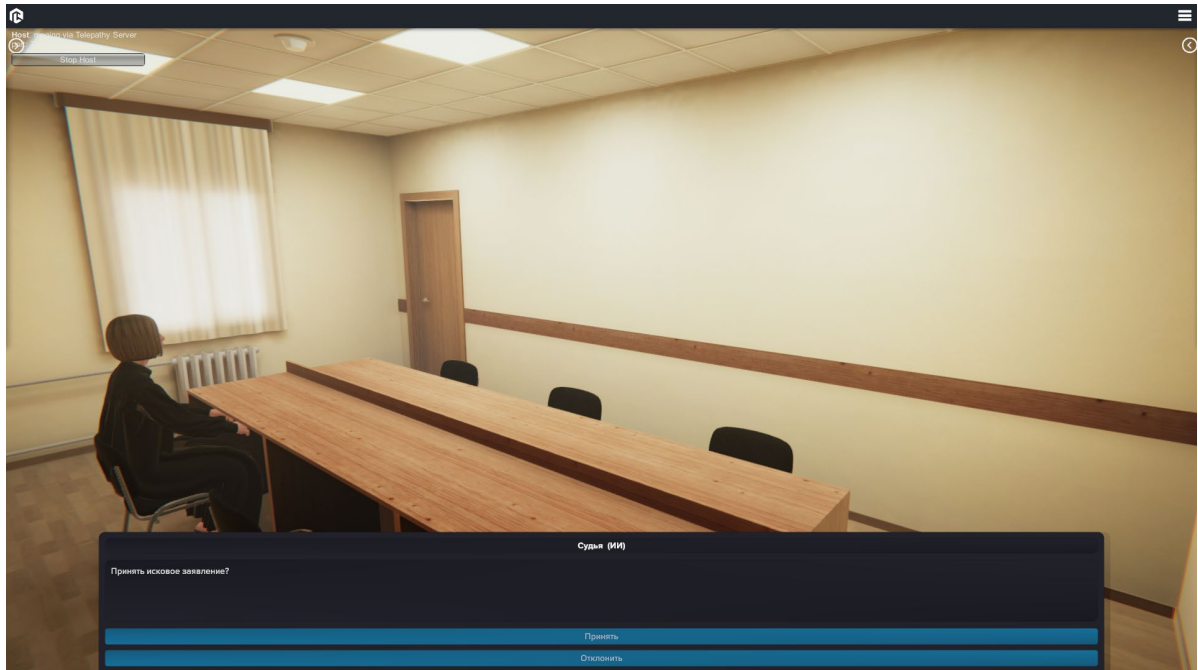


4. В след меню вам предложено присоединится к уже созданной сессии.

5. Для прохождения сценария необходимо дождаться пока все участники процесса нажмут **«Продолжить»** для перехода к следующему действию.



6. Дождитесь пока другой пользователь сделает выбор. Для вас этот выбор не активен (выбор затемняется серым).



7. Если у вас активная роль, то, когда ход перейдет к вам, выберите ответ, этот выбор активен. Заседание не продолжится пока вы не ответите.





Sk
Resident

**ВИРТУАЛЬНЫЕ ЛАБОРАТОРИИ
ТРЕНАЖЕРЫ - СИМУЛЯТОРЫ
ИНТЕРАКТИВНЫЕ МАКЕТЫ
ЛАБОРАТОРНЫЕ СТРЕНДЫ
ЦИФРОВЫЕ ДВОЙНИКИ
VR И AR КОМПЛЕКСЫ**

