

ПОЧЕРК ЛЕОНАРДО

Тренажёр-корректор зеркального письма



Руководство пользователя



Студия «ВиЭль»
Санкт-Петербург
2020



ПОЧЕРК ЛЕОНАРДО

Тренажёр-корректор зеркального письма



Руководство пользователя



Студия «ВиЭль»
Санкт-Петербург
2020



СОДЕРЖАНИЕ

Системные требования	2
Порядок установки программы ...	4
Главное меню	6
Картотека	6
Архив	9
Игровой интерфейс	10
Результаты	13
Настройки приложения	17
Бланки.....	28

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальные:

- Процессор: с тактовой частотой от 2 ГГц;
- Видеокарта: Intel HD Graphics 530 или аналогичные;
- Оперативная память: от 2 Гб;
- Накопитель: HDD (скорость 5200 об/мин), с 1 Гб свободного места;
- ОС: Windows 7 (x86).

Рекомендуемые:

- Процессор: с тактовой частотой от 3 ГГц;
- Видеокарта: от серии GeForce GT 7XX или аналогичные, память от 2Гб;
- Оперативная память: от 8 Гб;
- Накопитель: SSD, с 1 Гб свободного места;
- ОС: Windows 10 (x64).

Вне зависимости от Минимальных и Рекомендуемых требований:

- Графический планшет (идет в комплекте);
- USB накопитель (идет в комплекте);
- USB цифровой ключ (идет в комплекте);
- Мышь;
- Клавиатура;
- Аудиоколонки;
- Звуковая карта;
- Наличие соответствующих разъемов у ПК, для подключения вышеуказанных устройств;
- DirectX 11.

ПОРЯДОК УСТАНОВКИ ПРОГРАММЫ

Для установки программы вставьте USB-накопитель в USB-порт. После этого появится окно установки. Если этого не произошло, запустите файл установки (рис. 1, единственный .exe файл в корневой папке USB-накопителя).



Рисунок 1.

Далее следуйте инструкциям «Менеджера распаковки программы».

Нажмите кнопку «Установить» для старта установки ПО «Почерк Леонардо».

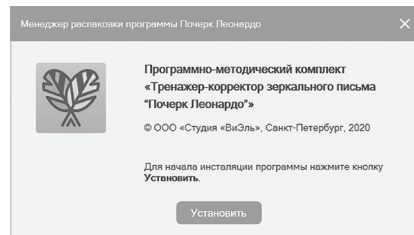


Рисунок 2. Экран приветствия.

В ходе установки, мастер автоматически запустит установку следующих компонентов:

- .Net Framework 4.5.2;
- Microsoft Visual C++ 2017;
- Wacom Tablet Driver.

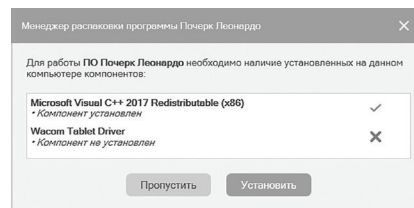


Рисунок 3. Экран установки компонентов.

Необходимо нажать кнопку «Установить» для установки вспомогательных компонентов (для корректной работы ПО «Почерк Леонардо»). Экран может быть автоматически пропущен, если необходимые компоненты уже установлены.



Важно!

По завершении установки компонента, если он потребует совершить перезагрузку ПК, необходимо отказаться. Перезагрузить ПК следует после полной установки программы «Почерк Леонардо».

Папку установки можно изменить, нажав кнопку «Обзор». Для продолжения установки нажмите кнопку «Продолжить».

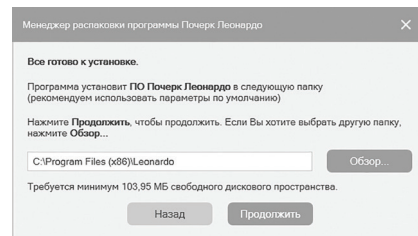


Рисунок 4. Экран выбора папки установки программы.

Нажмите кнопку «Установить» для запуска процесса установки ПО «Почерк Леонардо».

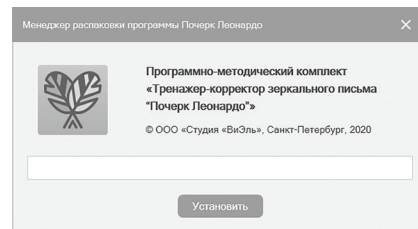


Рисунок 5. Экран основной установки.

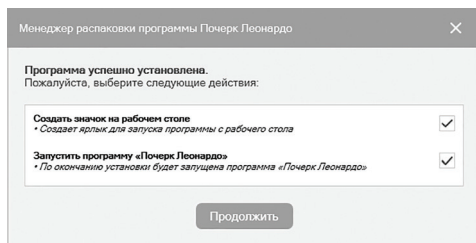


Рисунок 6. Экран с выбором действий после установки.

При нажатии кнопки «Готово» менеджер распаковки завершит работу.

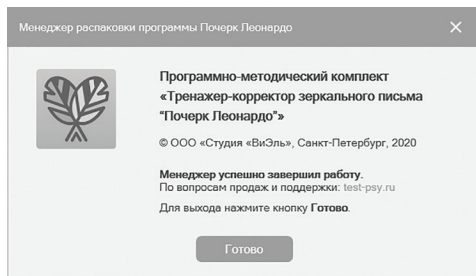


Рисунок 7. Экран завершения установки.

Если программа «Почерк Леонардо» уже установлена, то при запуске файла появится «Менеджер распаковки программы», который позволит удалить программу или установить компоненты, необходимые для работы программы «Почерк Леонардо».

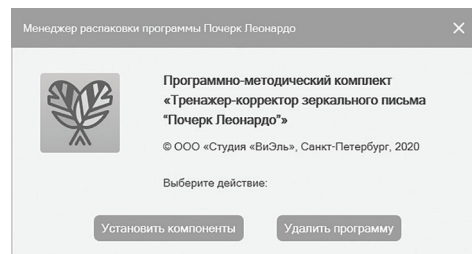


Рисунок 8. Экран установки компонентов / удаления.

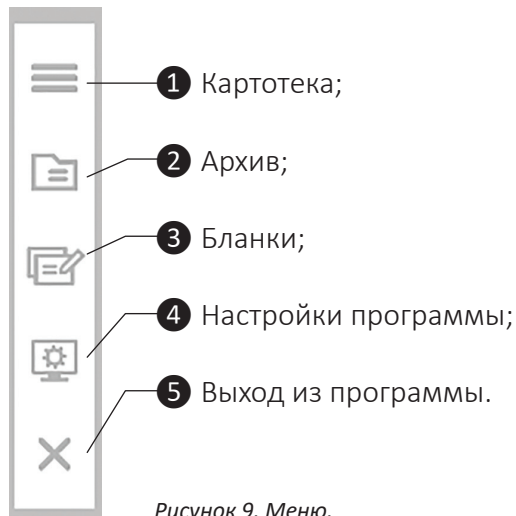


Важно!

Установленная программа работает только при наличии оригинального USB ключа, вставленного в USB-порт.

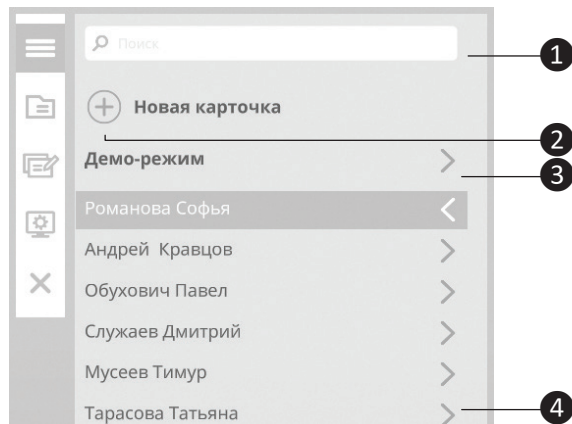
ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Главное меню программы расположено в левой части экрана и содержит следующие вкладки:



КАРТОТЕКА

Компоненты картотеки:



1. поле для быстрого поиска карточек;
2. кнопка добавления новой карточки;
3. демо-режим;
4. список карточек.



Важно!

При использовании демо-режима пользователю предоставляется только возможность запуска игр (упражнений), без сохранения результатов и указания личной информации, А ТАКЖЕ БЕЗ ВОЗМОЖНОСТИ ПРОХОЖДЕНИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ.

Для выбора (получения детальной информации и дальнейшей работы) конкретной карточки необходимо нажать на желаемую карточку в списке или же создать новую.

Компоненты карточки:

- I. Блок действий
- II. Информационный блок

Блок действий:

- 1. кнопка перехода к играм (упражнениям);

1	Номер карточки:	1
2	Фамилия	Романова
3	Имя	Софья
4	Отчество	
5	Пол	<input type="radio"/> Мужской <input checked="" type="radio"/> Женский
6	Дата рождения	24 02 2006
7	Возраст	14
8	Ведущая рука	<input type="radio"/> левая <input checked="" type="radio"/> правая
9	Количество посещений	0
10	Первое посещение	27.05.2020
11	Последнее посещение	-
12	Примечания	

Рисунок 11. Карточка.

2. кнопка просмотра результатов;
3. кнопка архивирования карточки;
4. кнопка удаления карточки (при удалении карточки, все результаты карточки тоже удаляются);

Информационный блок:

5. номер карточки (создается автоматически);
6. поле ввода фамилии пользователя;
7. поле ввода имени пользователя;
8. поле ввода отчества пользователя;
9. блок выбора пола пользователя (элемент управления — переключатель);
10. блок установки даты рождения пользователя;
11. возраст пользователя (рассчитывается автоматически из даты рождения);
12. блок выбора ведущей руки (элемент управления — переключатель);

13. количество посещений (подсчитывается автоматически);
14. дата первого посещения (рассчитывается автоматически);
15. дата последнего посещения (рассчитывается автоматически);
16. примечание к карточке пользователя.

Запуск игр (упражнений)

Для того, чтобы перейти к блоку игр (упражнений) необходимо нажать кнопку **1**, рис. 11.

Далее необходимо выбрать желаемую игру/упражнение из блока игр (**1—4**, рис. 12) — навести и нажать мышкой (**5**, рис. 12)



Рисунок 12. Запуск игр.

АРХИВ

Архив предназначен для неиспользуемых карточек.

Компоненты архива:

- I. список архивных карточек
- II. поле для быстрого поиска архивных карточек.

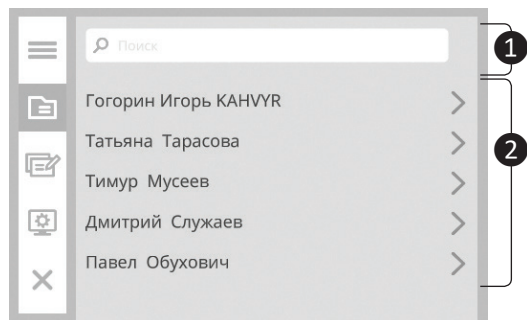


Рисунок 13. Блоки архива.

Для выбора (получения детальной инфор-

мации и дальнейшей работы) конкретной карточки необходимо нажать на желаемую карточку в списке.

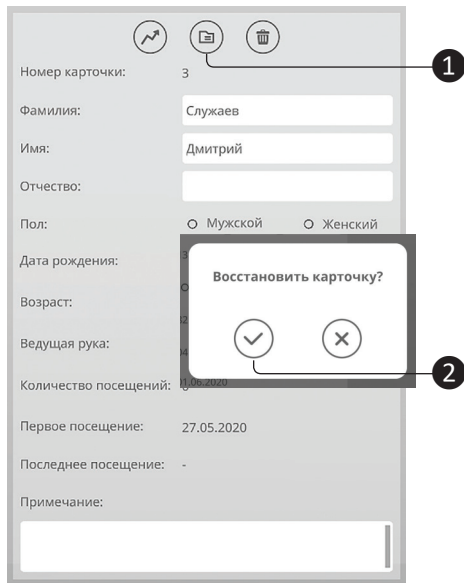


Рисунок 14. Архивная карточка.

Действия, производимые с архивной карточкой, схожи с действиями «обычной» карточки. За исключением действий выбора и запуска игр (отсутствуют).

Разархивировать карточку можно путем нажатия кнопки 1 (рис. 14) и дальнейшим подтверждением действия, в появившемся диалоговом окне, путем нажатия кнопки 2 (рис. 14)

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

Игровой интерфейс (рис. 15) состоит из:

- 1 — панели управления контентом игры;
- 2 — игрового меню;
- 3 — вспомогательной панели.



Панель управления варьируется, в зависимости от игры.

Панель управления контентом игры

Содержит «ползунки» для выбора контента игры, такого как: выбор уровня, упражнения, рисунка и т.д., а также может содержать шкалу повторов.

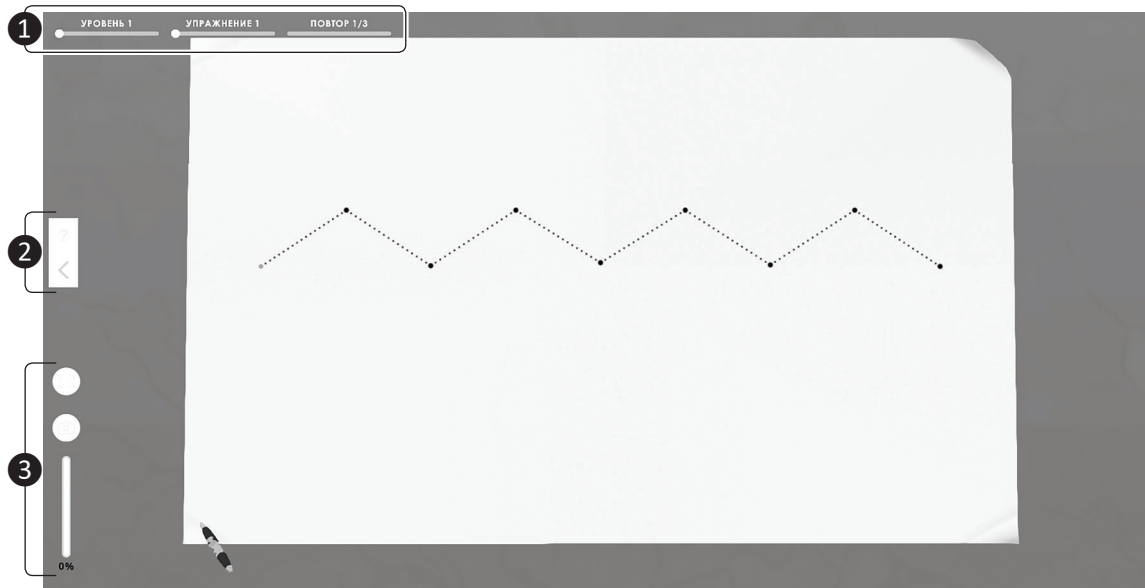


Рисунок 15. Игровой интерфейс.

Игровое меню

Элементы игрового меню (рис. 16):

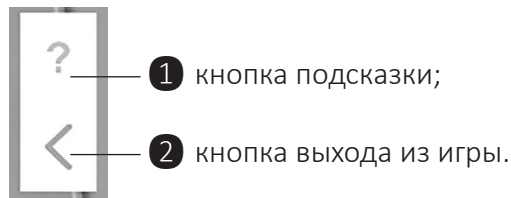


Рисунок 16. Игровое меню.

Пример раскрытой подсказки:

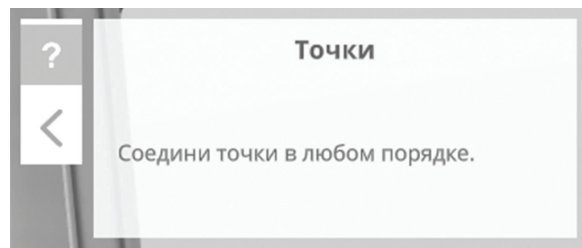


Рисунок 17. Подсказка.

Пример раскрытого меню выхода из игры:

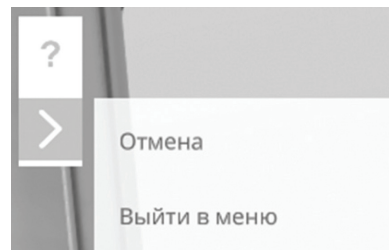


Рисунок 18. Выход из игры.

Вспомогательная панель

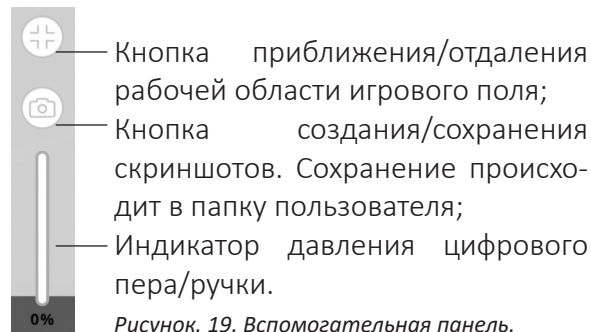


Рисунок 19. Вспомогательная панель.

РЕЗУЛЬТАТЫ

В программе результаты представлены в виде 2-х разделов (рис. 20), между которыми можно переключаться:

- 1 История занятий;
- 2 Результаты тестов.



Рисунок 20. Разделы результатов.

Кнопка 3 служит для экспорта выбранных результатов (экспорт только данных карточки настроен по умолчанию — ничего выбирать не нужно).

Кнопка 4 служит для удаления выбранных результатов.

История занятий

Дата	Раздел	Игра	Уровни	Время	
01.01.2020 9:19 мин.	Зеркало	Точки	1 33% 2 67% 3 0% 4 0% 5 0%	4:02	<input type="checkbox"/>
	Зеркало	Фигуры	1 100% 2 33% 3 0% 4 33% 5 0%	2:41	
	Зеркало	Контуры	1 100% 2 33% 3 33% 4 0%	1:29	
	Зеркало	Номера	1 67% 2 0% 3 67% 4 0%	1:07	
02.01.2020 21:14 мин.	Зеркало	Точки	1 33% 2 67% 3 67% 4 67% 5 67%	3:57	<input type="checkbox"/>
	Зеркало	Фигуры	1 33% 2 0% 3 67% 4 67% 5 0%	3:43	
	Зеркало	Контуры	1 67% 2 67% 3 100% 4 0%	3:59	
	Зеркало	Номера	1 0% 2 0% 3 67% 4 100%	4:59	
	Лист	Половинки	1 0% 2 75% 3 25%	2:58	
	Лист	Штриховка	1 0% 2 80% 3 40%	0:22	
03.01.2020 9:27 мин.	Зеркало	Точки	1 100% 2 100% 3 33% 4 33% 5 33%	0:50	<input type="checkbox"/>
	Зеркало	Фигуры	1 0% 2 67% 3 33% 4 0% 5 0%	0:56	
	Зеркало	Контуры	1 33% 2 33% 3 33% 4 33%	2:51	
	Зеркало	Номера	1 67% 2 33% 3 33% 4 67%	3:43	
04.01.2020 1:53 мин.	Зеркало	Точки	1 33% 2 0% 3 67% 4 0% 5 0%	1:53	<input type="checkbox"/>
	Зеркало	Точки	1 0% 2 33% 3 0% 4 33% 5 33%	3:54	<input type="checkbox"/>

Рисунок 21. История занятий.

История занятий (рис. 21) представляет собой список игровых сессий пользователя **1**, которые можно сортировать по дате прохождения **2**, а также отметить все **3** для более удобного экспорта или удаления.

Запись игровой сессии

1	02.01.2020	Зеркало	Точки	1 33%	2 67%	3 67%	4 67%	3:57	7
	21:14 мин.	Зеркало	Фигуры	1 33%	2 0%	3 67%	4 67%	3:43	<input type="checkbox"/>
2		Зеркало	Контуры	1 67%	2 67%	3 100%	4 0%	3:59	
		Зеркало	Номера	1 0%	2 0%	3 67%	4 100%	4:59	
		Лист	Половинки	1 0%	2 75%	3 25%		2:58	
		Лист	Штриховка	1 0%	2 80%	3 40%		0:22	
		Лист	Линии	1 0%	2 67%	3 33%	4 33%	1:16	
		3	4	5	6				

Рисунок 22. Запись игровой сессии.

- 1** — Дата прохождения;
- 2** — Время, затраченное на прохождение всех упражнений сессии;
- 3** — Элемент управления «флажок» (выбран/не выбран) — используется в комбинации с кнопками «экспорт» и «удалить» для экспорта или удаления соответственно;
- 4** — список пройденных игр с указанием:
 - 5** — раздела;
 - 6** — шкал прогресса по каждому уровню;
 - 7** — затраченному времени.

Результаты тестов

Результаты тестов (рис. 23) представляют собой список пройденных тестов пользователя **1**, которые можно сортировать по дате прохождения **2**, а также отметить

все **3** для более удобного экспорта или удаления. Также в шапке/заголовке указываются типы тестов **4**, по которым приводятся данные.

ИСТОРИЯ ЗАНЯТИЙ		РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ							
Дата	Отчеты	↔	↕	A	А	a	1	Всего	
00.01.2020 0 занятий	Верно	9	13	4	-	5	9	50 %	<input type="checkbox"/>
	Неверно	4	2	2	-	5	3	20 %	
	Пропущено	3	1	10	-	6	4	30 %	
		0:33	0:36	0:10	-	0:27	0:44	2:30	мин.
01.01.2020 1 занятие	Верно	-	-	6	-	-	8	44 %	<input type="checkbox"/>
	Неверно	-	-	4	-	-	4	25 %	
	Пропущено	-	-	6	-	-	4	31 %	
		-	-	0:32	-	-	0:50	1:42	мин.
02.01.2020 2 занятия	Верно	-	7	11	11	4	7	50 %	<input type="checkbox"/>
	Неверно	-	4	3	3	6	6	28 %	
	Пропущено	-	5	2	2	6	3	22 %	
		-	0:15	0:36	0:40	0:39	0:22	2:32	мин.
03.01.2020 3 занятия	Верно	4	8	7	5	-	6	38 %	<input type="checkbox"/>
	Неверно	7	5	3	8	-	8	39 %	
	Пропущено	5	3	6	3	-	2	23 %	
		0:12	0:56	0:18	0:26	-	0:14	2:06	мин.
04.01.2020 4 занятия	Верно	4	12	8	5	3	5	38 %	<input type="checkbox"/>

Рисунок 23. Результаты тестов.

Типы тестов

-  Графический право/лево
-  Графический верх/низ
-  Печатные заглавные
-  Прописные заглавные
-  Прописные строчные
-  Прописные цифры

Запись одного теста содержит:

- дату прохождения **1**;
- количество занятий **2** проведенных до данного тестирования;

Дата	Ответы						Всего				
00.01.2020	Верно	4	9	13	4	-	5	9	8	50 %	<input type="checkbox"/>
0 занятий	Неверно	5	4	2	2	-	5	3	9	20 %	
	Пропущено	6	3	1	10	-	6	4	10	30 %	
		7	0:33	0:36	0:10	-	0:27	0:44	11	2:30	мин.

Рисунок 24. Запись одного теста.

— элемент управления «флажок» (выбран/не выбран) **3** — используется в комбинации с кнопками «экспорт» и «удалить» для экспорта или удаления соответственно;

— информацию по каждому заданию в виде количества верных **4**, не верных **5**, пропущенных **6** элементов, а также затраченного времени **7**;

— суммарный процент правильных **8**,

не правильных **9**, пропущенных элементов **10** от общего числа в тесте;

— время, затраченное на прохождение всех заданий в тесте **11**.



Важно!

Отсутствие численного значения (-) в таблице теста означает пропуск/не выполнение задания теста

НАСТРОЙКИ ПРИЛОЖЕНИЯ

Данная вкладка меню содержит:

- I. Настройки изображения;
- II. Настройки графики.

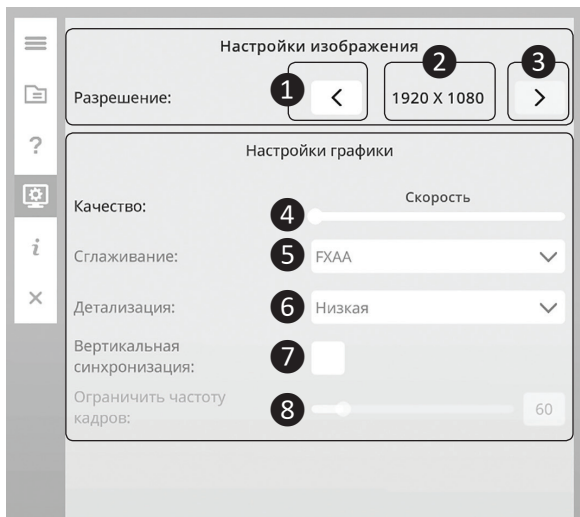


Рисунок 25. Настройки изображения.

Настройки изображения

В настройках изображения можно изменить экранное разрешение приложения используя кнопки (1) и (2), текстовый блок (3) предназначен для индикации текущего разрешения.

Настройки графики

Главным элементом управления настройками графики является ползунок (4), который имеет 3 состояния:

- Скорость (настройки графики автоматически настроются на максимальную производительность программы);
- Качество (настройки графики автоматически настроются на максимальное качество изображения);
- Ручная настройка (разрешена ручная настройка всех параметров графики).

В настройках графики можно регулировать следующие параметры (режим ручной настройки):

- сглаживание **5** — отключено/FXAA/SXAA, используется выпадающий список для применения необходимого варианта;
- детализацию текстур **6** — низкая/высокая, используется выпадающий список для применения необходимого варианта;
- включение/отключение вертикальной синхронизации **7**, используется элемент «флажок» для применения необходимого варианта;
- ограничение частоты кадров (fps) **8**;
- используется ползунок для применения необходимого варианта.



Рекомендуется использовать стандартные настройки графики и изображения

БЛАНКИ

Для выбора необходимого бланка нажмите кнопку «Выбрать файл для печати» **1**.

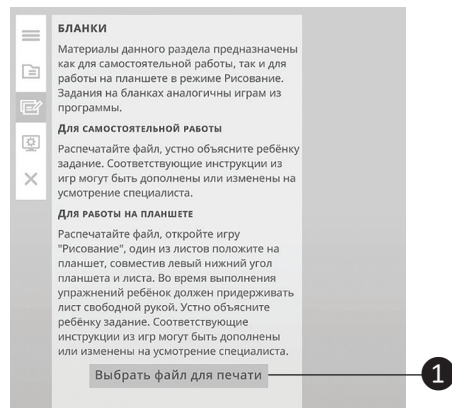


Рисунок 26. Печать бланка.



Студия «ВиЭль»
197101, Санкт-Петербург,
Ул. Большая Монетная, д.16

+7 (812) 313-96-71
www.test-psy.ru
vl-psystudio@mail.ru

