

Игровой кабинет команд

1. Общее описание работы кабинета

Вкладка “Бланк”

Бланк **Рейтинг** **Ваши ответы**

Ответ на 1 вопрос


Ответ на 2 вопрос

Ответ на 3 вопрос

Ответ на 4 вопрос

Ответ на 5 вопрос

Ответ на 6 вопрос

 Осталось 1 минута 37 секунд

В этой вкладке будут появляться поля для ответов на вопросы, которые будут озвучиваться во время трансляции. Более подробно работу бланка разберем ниже

Отвечать на вопросы могут все залогиненные пользователи

Вкладка “Рейтинг”

Бланк **Рейтинг** **Ваши ответы**

Команда	Баллы
1. Счастье жизни	31
2. Середина наполовину	30
3. Резвые тюленчики	29
4. Федор Двинятин	28
5. Падал колумбийский снег	27
6. Название 6	26
7. Название 7	25
8. Название 8	24
9. Название 9	23
10. Название 10	22
11. Название 11	21
12. Название 12	20

В этой вкладке будет публиковаться промежуточный и итоговый рейтинг команд по результатам сыгранных раундов.

Результаты указываются вручную администратором в Гугл-таблице, синхронизированной с сайтом

Вкладка “Ваши ответы”

Бланк	Рейтинг	Ваши ответы
Раунд		Баллы
1. Кто хочет стать миллионером?		4
2. Умники и умницы		2
3. Угадай мелодию		4
4. Где логика?		5
5. Что? Где? Когда?		6
6. 100к1		0
7. Поле чудес		1
8. Своя игра		2
Итого:		93

В этой вкладке будут публиковаться промежуточные и итоговые баллы команды, залогиненной в этом кабинете

Результаты указываются вручную администратором в Гугл-таблице, синхронизированной с сайтом

Также в игровом кабинете необходимо подключить онлайн-чат для быстрой связи с администратором

2. Описание механики работы вкладки “Бланк” для различных раундов

Когда игра еще не началась, в игровом поле показывается приветственное слово

Раунд 1.

Когда игра началась и был объявлен 1-й раунд, появляются поля для ответа на вопросы

Будет всего 7 вопросов

A, B, C, D – это кнопки, обозначающие вариант ответа. Их может быть 3, а может быть 4 (указывается при добавлении игры в админ-панели). Варианты ответа озвучиваются в онлайн-трансляции игры. Нажимая на кнопку, игроки дают ответ.

После того, как все вопросы были озвучены и повторены в трансляции ведущий объявляет, что скоро будут зачтены ответы и включает обратный отсчет времени

По истечению времени ответы, указанные командой, автоматически отправляются администраторам на проверку, а в Бланке оказывается уведомление о том, что ответы отправлены

Пока время не истекло, команда может изменить выбор ответа в любом из вопросов

Раунд 2.

В начале раунда команды выбирают тему.

Красная кнопка – сложная тема с 2-мя вопросами

Желтая кнопка – тема средней сложности с 3-ми вопросами

Зеленая кнопка – легкая тема с 4-мя вопросами

На самих кнопках вместо “Название темы” будут написаны реальные названия тем

После выбора темы открывается список вопросов с полями для ответов

После включения обратного отсчета и истечения времени ответы автоматически отправляются и в Бланке появляется уведомление об отправке. Пока время не истекло, команда может изменить ответ в любом из вопросов

Раунд 3.

В этом раунде в прямой трансляции будут включаться аудиторы дорожки. Команды вписывают ответы в соответствующие поля

После включения обратного отсчета и истечения времени ответы автоматически отправляются и в Бланке появляется уведомление об отправке. Пока время не истекло, команда может изменить ответ в любом из вопросов

Перерыв

После 3-го раунда объявляется перерыв. В Бланке также появляется уведомление об этом

Раунд 4.

В этом раунде вопросы будут задаваться в прямой трансляции. Команды вписывают ответы в соответствующие поля

После включения обратного отсчета и истечения времени ответы автоматически отправляются и в Бланке появляется уведомление об отправке. Пока время не истекло, команда может изменить ответ в любом из вопросов

Раунд 5.

Первый этап в этом раунде – голосование. В Бланке даются 12 тем, команда должна выбрать тему, которая игрокам больше всего нравится. По 6 наиболее популярным темам будут задаваться вопросы

После голосования результаты отправляются администратору, где автоматически считается рейтинг (желательно подключить бесплатный сторонний сервис, который

мог бы сразу отображать результаты голосования). А игрокам показывается уведомление об отправке
После того, как 6 тем были определены, в прямом эфире начинают озвучиваться вопросы, а во вкладке Бланк появляются поля для ответ
После включения обратного отсчета и истечения времени ответы автоматически отправляются и в Бланке появляется уведомление об отправке. Пока время не истекло, команда может изменить ответ в любом из вопросов

Раунд 6.

В этом раунде вопросы будут задаваться в прямой трансляции. Команды вписывают ответы в соответствующие поля

После включения обратного отсчета и истечения времени ответы автоматически отправляются и в Бланке появляется уведомление об отправке. Пока время не истекло, команда может изменить ответ в любом из вопросов

Раунд 7.

В этом раунде вопросы будут задаваться в прямой трансляции. Всего 6 вопросов и 7 – контрольное слово. Во вкладке Бланк даны поля сразу по всем вопросам. В качестве подсказки поля сделаны в виде количества букв в слове (необходима возможность добавлять до 12 полей для одного слова). Одно поле – одна буква

Некоторые поля подсвечены цветом. Так будут выделяться отдельные буквы из которых будет составлено контрольное слово. Необходим функционал, через который можно включать подсветку у нужных полей

После включения обратного отсчета и истечения времени ответы автоматически отправляются и в Бланке появляется уведомление об отправке. Пока время не истекло, команда может изменить ответ в любом из вопросов

Перерыв

После 7-го раунда объявляется перерыв. В Бланке также появляется уведомление об этом

Раунд 8.

В начале раунда дается 7 тем, из которых 3 команды с самыми высокими баллами исключают по одной из тем

Администратор поочередно дает каждой команде возможность убрать по одной теме, в итоге остается 4 темы, на которые будут задаваться вопросы. На эти вопросы будут отвечать все играющие команды

Когда темы выбраны, администратор включает следующий этап – указание ставок.

Поля с названием тем не активны

Команды могут указать ставку от 1 до 4. По-умолчанию, если ставка не была указана, ставится 1

Когда администратор включает возможность ответов на вопросы, поля со ставками становятся неактивными и их уже нельзя будет изменить. Поля для ответов становятся активными и туда можно вписывать ответы

После включения обратного отсчета и истечения времени ответы автоматически отправляются и в Бланке появляется уведомление об отправке. Пока время не истекло, команда может изменить ответ в любом из вопросов

Подведение итогов

После окончания 8 раунда игры администратор включает экран подведения итогов

3. Отправка ответов команд и синхронизация результатов

Для каждой игры на Гугл-диске должен создаваться отдельный файл, внутри которого 9 вкладок – 8 для каждого раунда игры и 9-ая для общих итогов

Когда в раунде истекает время, ответы автоматически должны отправляться в Гугл-таблицу примерно в таком виде:

	Вопрос 1	Вопрос 2	...	Вопрос 6	Баллы
Команда 1	Ответ	Ответ	Ответ	Ответ	
Команда 2	Ответ	Ответ	Ответ	Ответ	
...	Ответ	Ответ	Ответ	Ответ	

Это вид вкладки раундов игры

Ответы загружаются в таблицу автоматически после отправки ответов по истечению времени в игровом кабинете. Баллы проставляют модераторы вручную во время проверки

9-ая вкладка с таблицей для итоговых результатов:

	Раунд 1	Раунд 2	...	Раунд 8	Итого
Команда 1	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы
Команда 2	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы
...	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы

В эту таблицу баллы должны автоматически проставляться из предыдущих вкладок (для этого нужно прописать формулы в самой таблице)

Эта таблица синхронизируется с сайтом, поэтому итоговый и промежуточные баллы, проставленные в таблице, отображаются в игровом кабинете во вкладке “Рейтинг” и “Ваши ответы”

Также эта таблица должна синхронизироваться с разделом “Рейтинг” на сайте, вкладкой “Результаты последних игр”, добавляя на сайт информацию о результатах текущей игры