



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



**Instrukcja obsługi/instalacji platformy „Krok w
Przedsiębiorczość”
Administrator platformy**
Wersja: 4_23/07/2012



Spis treści

1. Wymagania	3
2. Konfiguracja serwera	3
3. Parametry konfiguracyjne (wpisywane do pliku dbsbf.conf)	3
4. Instalacja	4
5. Uruchomienie (po poprawnym wykonaniu instalacji)	4
6. Ustawienia gry	4
7. Dodawanie szkół	7
8. Tworzenie kont nauczycieli i administratorów	7
9. Dodawanie klas	8
10. Przycisk "Przelicz punkty grup"	9



1. Wymagania

Serwer WWW (np. Apache) obsługujący PHP5
PHP w wersji co najmniej 5.0 (wymagane moduły i biblioteki: PDO + driver mysql)
MySQL w wersji co najmniej 5.0

2. Konfiguracja serwera

PHP musi mieć uprawnienia do pisania do folderu 'uploads'
Serwer HTTP musi mieć włączoną obsługę plików .htaccess i włączony moduł Rewrite

3. Parametry konfiguracyjne (wpisywane do pliku dbxbf.conf)

dbhost	– adres serwera baz danych
dbname	– nazwa bazy danych
dbuser	– nazwa użytkownika bazy danych
dbpasswd	– hasło użytkownika bazy danych
base_href	– adres bazowy systemu (np. http://kwp.edu.pl/)
smtp_host	– adres serwera SMTP
smtp_username	– nazwa użytkownika SMTP
smtp_password	– hasło użytkownika serwera SMTP
smtp_from_real_adr	– adres e-mail odpowiadający podanemu użytkownikowi SMTP



4. Instalacja

Pliki platformy należy umieścić w docelowym folderze na serwerze.

W folderze 'scenariusz' umieszczonym w głównym folderze platformy należy umieścić pliki zawierające scenariusz gry (pliki w formacie xls opisujące wszelkie parametry zadań w grze).

Utworzyć bazę danych MySQL na potrzeby platformy.

Zaimportować strukturę bazy danych za pomocą skryptu structure.sql.

Uruchomić skrypt instalacyjny znajdujący się w pliku install.php (umieszczając go w głównym folderze platformy i uruchamiając za pomocą przeglądarki).

Po poprawnej instalacji (o powodzeniu procesu instalacji zostaniemy poinformowani stosownym komunikatem) usunąć plik install.php.

5. Uruchomienie (po poprawnym wykonaniu instalacji)

Zalogować się do platformy (login: admin, hasło: testtest)

Po zalogowaniu się do platformy należy zmienić hasło dostępu do konta (zmiany hasła można dokonać poprzez kliknięcie w ikonkę 'zębátky' w prawym górnym rogu przeglądarki).

Następnie należy wejść do zakładki **Administracja** → **Ustawienia** → **Pozostałe** i wypełnić pola zgodnie z opisem w części „Ustawienie gry”.

6. Ustawienia gry

Po wejściu w zakładkę **Administracja** -> **Ustawienia** -> **Pozostałe** naszym oczom ukaże się strona konfiguracji platformy. Gra po instalacji jest już skonfigurowana we wzorcowe parametry dzięki czemu niepotrzebna jest jej złożona konfiguracja. Wystarczy podać adres e-mail na który będą wysyłane przez platformę wiadomości w przypadku wystąpienia błędów.



Lista firm Wiadomości Giełda zleceń Giełda towarów Dobre praktyki Testy **Administracja**

Użytkownicy Ustawienia Szkoły i klasy

Pozostałe

<input type="text"/>		Adres zwrotny e-maili wysyłanych przez system			
<input type="text"/>		Imię i nazwisko oraz dane kontaktowe administratora systemu			
<input type="text"/>		Adres e-mail administratora			
<input type="text" value="25"/>		Maksymalny czas bezczynności (w minutach)			
<input type="text"/>		Nazwa nadawcy wiadomości e-mail wysyłanych przez system			
<input checked="" type="checkbox"/>		Połączenia z serwerem SMTP mają być autoryzowane			
<input type="text" value="293"/>		Wzorcowa długość gry w dniach			
<input type="text" value="20"/>		Liczba punktów za wykonanie kamienia milowego w terminie			
<input type="text" value="1"/>		Liczba punktów za dzień opóźnienia w wykonaniu zadania			
<input type="text" value="30"/>		Liczba punktów za wykonanie zadania transakcyjnego			
<input type="text"/>		Adres e-mail, na który będą kierowane wiadomości o błędach			
<input type="text" value="1=130;2=285;3=325;4=650;5=230;6=375;7=296;8=255;9=756;"/>		Maksymalna ilość punktów możliwych do uzyskania w każdym etapie			
<input type="text" value="KAWIARNIA=1538;IMPREZY=1538;POLIGRAFIA=1538;HANDEL=1538;OGRODY="/>		Maksymalna ilość punktów możliwych do uzyskania za wyniki finansowe			
<input type="text" value="5000"/>		Maksymalna ilość punktów możliwych do zdobycia w całej grze			

Parametry konfiguracyjne:

1. "Adres zwrotny e-maili wysyłanych przez system" – adres e-mail, który będzie wpisany do wiadomości wychodzących z systemu jako adres zwrotny.
2. "Imię i nazwisko oraz dane kontaktowe administratora systemu" – dane administratora, które będą wyświetlane użytkownikom w przypadku wystąpienia błędów.
3. "Adres e-mail administratora" – adres, na który wysyłane będą wiadomości o błędach platformy.
4. "Maksymalny czas bezczynności (w minutach)" – czas po którym użytkownik zostanie automatycznie wylogowany z systemu jeżeli nie podejmował żadnych akcji.
5. "Nazwa nadawcy wiadomości e-mail wysyłanych przez system" – nazwa nadawcy zawarta w tematach wiadomości e-mail wysyłanych przez platformę.
6. "Wzorcowa długość gry w dniach" – ilość dni, w których rozgrywa się wzorcowa gra jaką definiuje scenariusz
7. "Liczba punktów za wykonanie kamienia milowego w terminie" – ilość



punktów jaka jest przydzielana grupie/firmie za wykonanie ostatniego zadania z kamienia milowego w terminie.

8. "Liczba punktów za dzień opóźnienia w wykonaniu zadania" – ilość punktów odejmowana automatycznie od propozycji punktów grupy/firmy za wykonanie zadania.
9. "Liczba punktów za wykonanie zadania transakcyjnego" – ilość punktów jaka zostanie dodana do punktów grupy/firmy w przypadku wykonania zadania transakcyjnego.
10. "Adres e-mail, na który będą kierowane wiadomości o błędach" – na ten adres wysyłane będą wiadomości zawierające błędy platformy.
11. "Maksymalna ilość punktów możliwych do uzyskania w każdym etapie" – maksymalne ilości punktów możliwych do uzyskania w każdym etapie gry (wartości dla każdego etapu, np. 1=100;2=150;)

Scenariusz standardowy, dostarczony z platformą zawiera następujące wartości, które należy wpisać w ustawieniach:

1=130;2=300;3=325;4=650;5=220;6=375;7=296;8=275;9=760;

12. "Maksymalna ilość punktów możliwych do uzyskania za wyniki finansowe" – maksymalna ilość punktów jaką można uzyskać w przeliczeniu stanu konta grupy/firmy na punkty (wartości zależne od branży, np. KAWIARNIA=300;).

Scenariusz standardowy, dostarczony z platformą zawiera następujące wartości, które należy wpisać w ustawieniach:

KAWIARNIA=1529;IMPREZY=1529;POLIGRAFIA=1529;HANDEL=1529;
OGRODY=1529;

13. "Maksymalna ilość punktów możliwych do zdobycia w całej grze" – maksymalna ilość punktów jaką może uzyskać grupa/firma na zakończenie gry.

Scenariusz standardowy, dostarczony z platformą zawiera następującą wartość:

5000



7. Dodawanie szkół

Zadanie administratora jest dodanie do platformy szkół, do których w późniejszym etapie zostaną przypisani nauczyciele oraz grupy/firmy.

The screenshot shows the 'Administracja' menu with sub-items: 'Użytkownicy', 'Ustawienia', and 'Szkoły i klasy'. The 'Szkoły i klasy' sub-item is selected, and the '+ Dodaj szkołę' button is highlighted with a red box. Below the menu, a table shows a school entry: 'I Liceum Ogólnokształcące' with a class 'klasa A'.

Aby dodać szkołę do systemu należy wejść w zakładkę **Administracja** -> **Szkoły i klasy** i wcisnąć przycisk "Dodaj szkołę". Zostanie wyświetlony nam formularz dodawania szkoły, w którym należy podać jedynie jej nazwę. Po tej operacji szkoła zostanie wyświetlona na liście szkół.

8. Tworzenie kont nauczycieli i administratorów

The screenshot shows the 'Użytkownicy' menu with sub-items: 'Ustawienia' and 'Szkoły i klasy'. The 'Użytkownicy' sub-item is selected, and the '+ Nowy użytkownik' button is highlighted with a red box. Below the menu, a table lists users:

Login	Osoba	Szkoła	Typ	Widoczność wszystkich szkół	Ostatni ruch	
admin	admin admin		Administrator	<input type="checkbox"/>	1 s.	<input type="button" value="Wyloguj"/> <input type="button" value="Zablokuj"/>
belfer	Krystyna Kalińska	Szkoła	Nauczyciel	<input type="checkbox"/>	6 min. 19 s.	<input type="button" value="Zablokuj"/> <input type="button" value="Zablokuj"/>
uczen	Jan Kowalski	Szkoła	Uczeń	<input type="checkbox"/>	3 s.	<input type="button" value="Zablokuj"/> <input type="button" value="Zablokuj"/>

Aby dodać konto nauczyciela do platformy należy wejść w zakładkę **Administracja** -> **Użytkownicy**. Aby dodać konto nauczyciela lub administratora należy wcisnąć przycisk "Nowy użytkownik". Zostanie wyświetlony nam formularz dodawania nowego użytkownika, gdzie należy podać dane niezbędne do utworzenia konta (login, hasło, typ) oraz dane użytkownika (imię, nazwisko, adres e-mail) oraz w przypadku tworzenia konta nauczyciela wybrać



szkołą z którą zostanie on połączony. Nauczyciel może być przypisany tylko do jednej szkoły. Po poprawnym wypełnieniu formularza i wciśnięciu przycisku "Zapisz", wrócimy do listy użytkowników w systemie.

Na liście użytkowników możliwe jest także wykonanie następujących czynności:

- Edycja danych użytkownika **(1)**. W wyniku tej czynności pojawi się formularz zmiany danych danego użytkownika.
- Usunięcie użytkownika **(2)**. W wyniku tej czynności użytkownik zostanie usunięty z listy userów.
- Zablokowanie użytkownika **(3)**. W wyniku tej czynności użytkownik zostanie zablokowany. Opcja ta nie usuwa użytkownika z listy userów.

Uwaga: Na platformie obok roli Nauczyciela występuje funkcja Obserwatora. Osoba będąca Obserwatorem ma uprawnienia takie jak Nauczyciel (z wyjątkiem możliwości oceniania zadań wykonywanych przez uczniów).

9. Dodawanie klas

Wykres przedstawia zrzutek ekranowy interfejsu administracyjnego. W górnej części znajduje się menu z opcjami: Lista firm, Wiadomości, Giełda zleceń, Giełda towarów, Dobre praktyki, Testy i Administracja. W sekcji Administracja, pod przyciskami Użytkownicy, Ustawienia i Szkoły i klasy, znajdują się dwa przyciski: "+ Dodaj szkołę" i "+ Dodaj klasę". Przycisk "+ Dodaj klasę" jest wyróżniony czerwonym prostokątem. Poniżej przycisków znajduje się tabela z nagłówkami: Szkoła, Klasa i Nauczyciel. W tabeli widoczna jest jedna wiersz z danymi: Liceum Ogólnokształcące i klasa A.

Aby dodać klasę do systemu należy wejść w zakładkę **Administracja -> Szkoły i klasy** i wcisnąć przycisk "Dodaj klasę". Wyświetlony zostanie nam formularz dodania klasy i powiązania z nią nauczycieli (powiązania nauczycieli z klasą można dokonać także po jej utworzeniu – wybierając przycisk edycji na liście klas). W formularzy trzeba wybrać szkołę, do której przypiszemy nowo tworzoną klasę, jej nazwę oraz wybrać nauczycieli. Po poprawnym wypełnieniu formularza i wciśnięciu przycisku "Zapisz" wrócimy do listy szkół i klas w systemie. Klasę możemy dodać tylko do istniejącej już szkoły.



10. Przycisk "Przelicz punkty grup"

I Liceum
Ogólnokształcące

Po wejściu w zakładkę "Lista firm" nad listą grup/firm znajduje się przycisk "Przelicz punkty grup". Jest to przycisk służący do ponownego przeliczenia łącznej sumy punktów. Po jego wciśnięciu platforma zsumuje ponownie wszystkie punkty za poszczególne zadania dla każdej grupy/firmy. Przycisk może być używany tylko w uzasadnionych przypadkach, np. po zamianach punktacji za zadania poza platformą, t.j. po wykonaniu dedykowanych skryptów przygotowanych przez twórców platformy w specjalnych sytuacjach.