

# "AutoChase : eVocation" WAP lietotāja rokasgrāmata

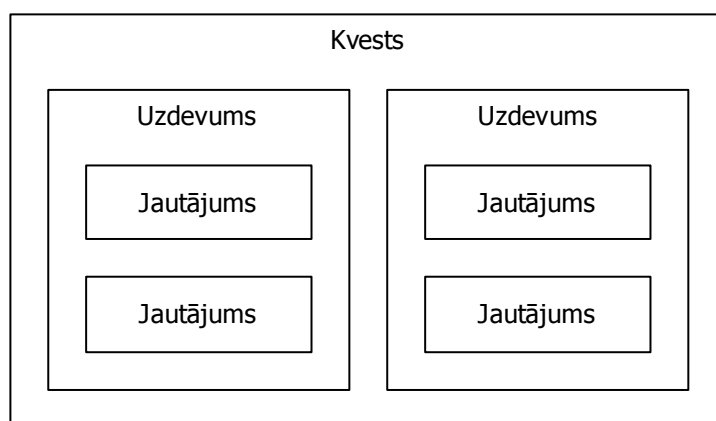
## 1. Ievads

*Read The Fucking Manual*

Karsti mīļotie dalībnieki,

turoties līdzī vispārējam tehniskajam progresam, mēs esam parūpējušies, lai telefona taustiņu spaidīšana kļūtu par neatņemamu pasākuma sastāvdaļu – laipni lūdzam iepazīties ar Chase realitātes vadības sistēmu ACeVo WAP.

Sistēma ļauj dalībniekiem tiešsaistes režīmā reģistrēt darbības ar trīs veidu Chase realitātes elementiem – kvestiem, uzdevumiem un jautājumiem.



**Uzdevums** ir... uzdevums. Tas var būt, piemēram, uzdevums veikt distanci pēc leģendas Rasētājiem, atrast orientēšanās kontrolpunktu Kniebējiem vai sameklēt atbildes uz jautājumiem ar novadpētniecisku ievirzi Skribentiem. Uzdevumu var uzsākt un pabeigt.

**Jautājums** ir uzdevuma vērtējamā sastāvdaļa. (Gandrīz) visiem pasākumā izmantotajiem uzdevumiem ir jautājumi. „Kādus kokus nocirta Indrāns jaunākais?” izklausās pēc visai tipiska jautājuma Skribentiem. Savukārt Kniebējiem un Rasētājiem vajadzētu morāli sagatavoties uz jautājumiem no sērijas „Ievadiet kontrolpunkta kodu!” vai „Ievadiet finiša odoometru!”. Uz jautājumiem, protams, var un vajag atbildēt. Par atbildēm uz jautājumiem ekipāža saņem punktus.

Visbeidzot **kvests** ir uzdevumu tematisks (vai cita veida) apkopojums. Kvestu var uzsākt un pabeigt. Lai uzsāktu kvestu un varētu ķerties pie tā uzdevumu veikšanas, ekipāžai ir jāizpilda zināmi priekšnoteikumi attiecībā uz specializācijas līmeni. Kvestu var izpildīt, izpildot kvesta uzdevumus. Kvesta izpildes rezultātā ekipāža paaugstina savu specializācijas līmeni un tai kļūst pieejami grūtāki kvesti ar vērtīgākiem uzdevumiem.

Sistēmas lietotāja saskarne ir veidota visai tiešā veidā attēlojot minēto elementu hierarhiju un ar tiem veicamās darbības.

## 2. Tehniskās prasības

### *Worthless Application Protocol*

Sistēma ir paredzēta mobilajiem tālruņiem, kas atbalsta WAP 1.x vai WAP 2.0 protokolus. Ar to, kas nepieciešams, lai sagatavotu savu tālrūni darbam, var iepazīties LMT mājas lapā:

<http://www.lmt.lv/lv/index.php?pageid=3005004004>

Ar sistēmu ir iespējams strādāt arī no datora ar interneta pieslēgumu, lai gan jāatzīmē, ka tā nav sistēmas mērķa platforma. Pārbaudītās pārlūkprogrammas ir Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera un Safari.

## 3. Sākums

### *In the beginning, there was the Word... Password*

Sistēmai iespējams pieslēgties pēc adreses

[http://acevo.tosteris.com/?P=\[Parole\]](http://acevo.tosteris.com/?P=[Parole])

kur [Parole] ir 16 burtu virkne. Ērtības nolūkos šo adresi būtu vērts ielikt telefona grāmatzīmēs. Un, jā, tā tiek saukta par paroli tieši tāpēc, ka tā ir paredzēta tikai konkrētajai ekipāžai un viss, kas būs sastrādāts, izmantojot šo paroli, tiks pierakstīts par labu vai par ļaunu šai ekipāžai. Tāpēc būsim solīdi savstarpējās attiecībās.

**Šeit un turpmāk dažādiem autorizācijas kodiem tiks izmantotas kombinācijas no 8 burtiem, kas atbilst pirmajiem burtiem uz telefona taustiņiem – ADGJMPTW – turklāt kodā pēc kārtas sekojošie burti atšķirsies, tādējādi atvieglojot to ievadi, taču saglabājot saprātīgi lielu potenciālo kodu kopu.**

Ja, atverot lapu, jūs sagaida burvīgais paziņojums

Access Denied

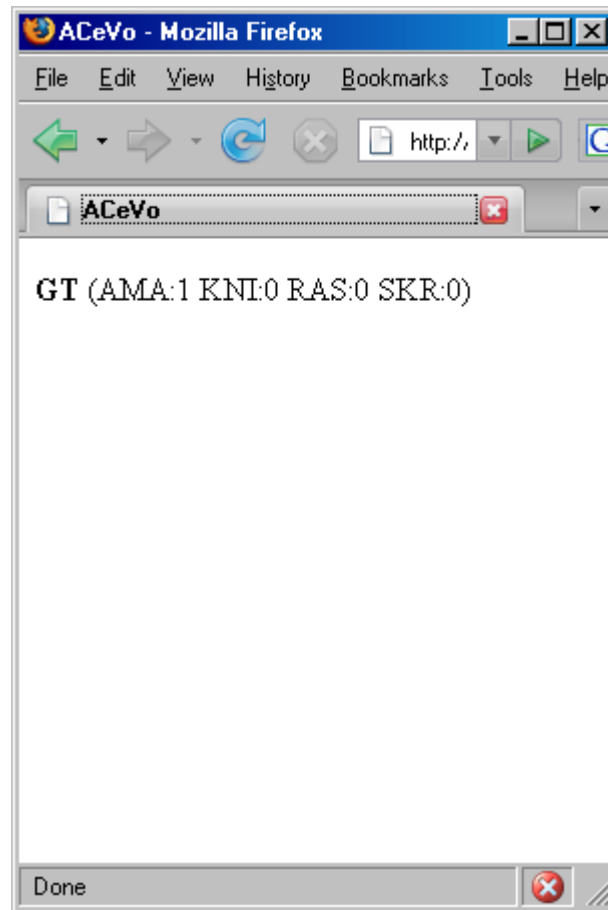
tad jūsu norādītā parole nav pareiza. Pirms kliegt pēc Organizatoriem, rūpīgi pārbaudām, ko tieši esam ierakstījuši adresē.

Ja, atverot lapu, jūs sagaida burvīgais paziņojums

User Agent Not Supported

tad sistēma uzskata, ka jūsu klienta iekārta / pārlūkprogramma nespēj tikt galā ne ar WAP, ne ar WEB lapām. Atgrieziamies pie tehniskajām prasībām. Un jūs taču veicāt WAP testu ar tehnisko aprīkojumu, ko plānojāt izmantot pasākuma laikā?

Normālajā gadījumā jūs ieraudzīsiet šo lapu, kas turpmāk atsauksies uz vārdu Sākums



Pirmajā rindkopā ir redzams:

Ekipāžas nosaukums ( Specializāciju līmeņi )

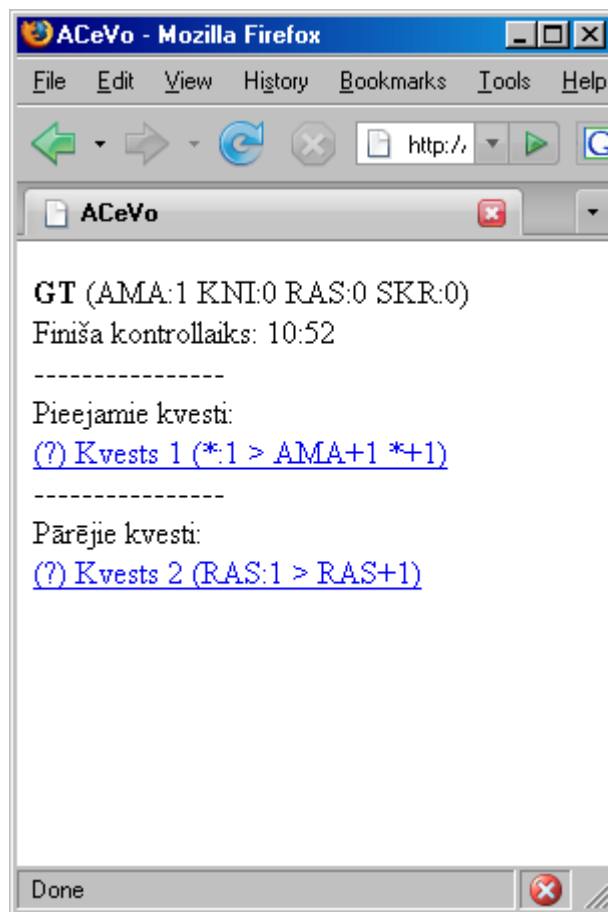
GT (AMA:1 KNI:0 RAS:0 SKR:0)

**Šeit un turpmāk sistēmā lietoti sekojošo specializāciju saīsinājumi:**

- **AMA – Amatieri**
- **KNI – Kniebēji**
- **RAS – Rasētāji**
- **SKR – Skribenti**

Tātad ekipāža GT šobrīd ir 1. līmeņa Amatieri.

Kur ir kvesti? Kur ir uzdevumi? Kāpēc tukša lapa? Mieru, tikai mieru, ekipāža vēl nav startējusi. Par ekipāžas starta reģistrāciju parūpēsies starta tiesneši. Kā rezultātā lapai pēc pārlādēšanas vajadzētu izmainīties šādi:



Otrajā rindkopā ir parādīties finiša kontrollaiks, pulksten stundas:minūtes pēc Latvijas laika.

Pēc tam seko kvestu saraksti. Vispārīgajā gadījumā ir redzami šādi kvestu saraksti:

- Iesāktie kvesti – kvesti, kuru izpildi ekipāža ir uzsākusi;
- Izvēlētie kvesti – kvesti, kuriem ekipāža ir paņēmusi kvestkartes (jā – tādas joprojām eksistē!), bet kurus tā vēl nav uzsākusi;
- Pieejamie kvesti – kvesti, kuriem ekipāža izpilda priekšnoteikumus, bet kurus tā vēl nav ne izvēlējusies, ne uzsākusi;
- Pabeigtie kvesti – kvesti, kurus ekipāža ir pabeigusi;
- Pārējie kvesti – kvesti, kuriem ekipāža neizpilda priekšnoteikumus.

Par katru kvestu šajā lapā ir iespējams uzzināt:

(Stāvoklis)	Nosaukums	( Priekšnoteikumi	>	Efekts )
(?)	Kvests 1	( *:1	>	AMA+1 *+1 )
(?)	Kvests 2	( RAS:1	>	RAS+1 )

**Šeit un turpmāk sistēmā lietoti apzīmējumi kvestu un uzdevumu stāvokļiem:**

- (?) – nav apstrādāts
- (\*) – iesākts
- (+) – pabeigts un izpildīts
- (–) – pabeigts, bet nav izpildīts

**Ar \* kvesta priekšnoteikumos apzīmē visu specializāciju līmeņu kopsummu.**

**Ar \* kvesta efektā apzīmē līmeņa paaugstināšanu ekipāžas izvēlētajā specialitātē.**

Tātad Kvests 1 šobrīd vēl nav apstrādāts. Priekšnoteikums kvesta uzsākšanai ir specializāciju līmeņu kopsumma 1, un ekipāžas GT 1. līmenis Amatieru specializācijā ir pietiekams, lai kvests būtu pieejams. Par kvesta izpildi ekipāža saņems +1 līmeni Amatieru specializācijā un +1 līmenī pašu izvēlētajā specializācijā.

Arī Kvests 2 šobrīd vēl nav apstrādāts. Priekšnoteikums kvesta uzsākšanai ir vismaz 1. līmenis Rasētāju specializācijā un ekipāžai GT tā nav. Par kvesta izpildi ekipāža saņems +1 līmeni Rasētāju specializācijā.

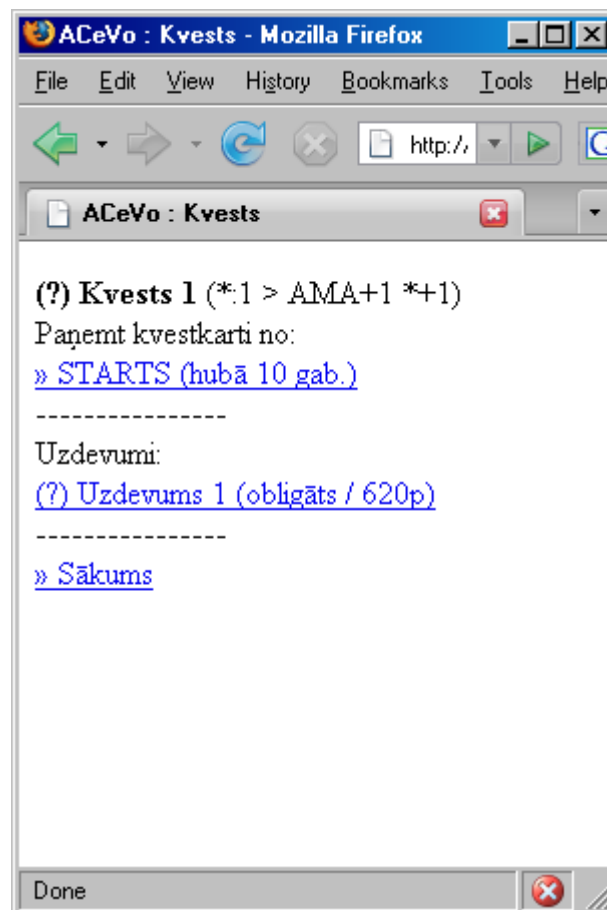
Veicot darbības ar kvestiem, tie, protams, mainīs stāvokli un pārvietosies starp sarakstiem.

Tā kā vienīgais pieejamais kvests ir Kvests 1, paskatīsimies, ko ar to var izdarīt.

## 4. Kvests

*Labs darbiņš, kas padarīts!*

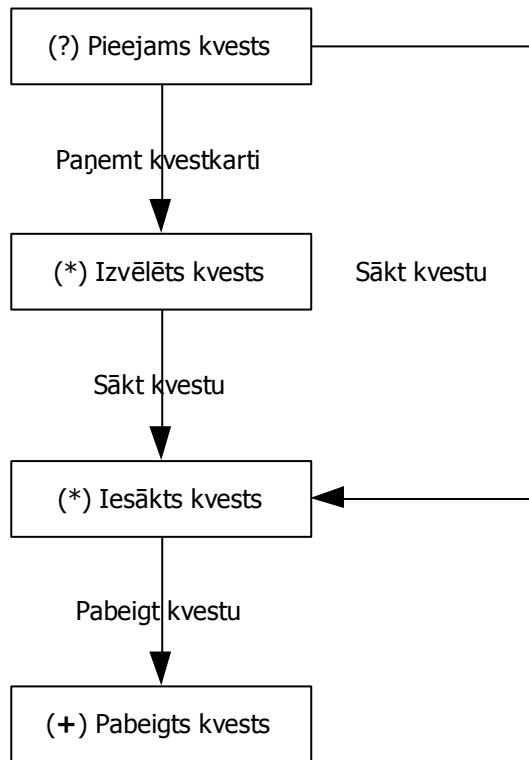
Kvesta lapa izskatās sekojoši:



Pirmajā rindkopā ir redzama kvesta pamatinformācija:

(Stāvoklis)    Nosaukums    ( Priekšnoteikumi    >    Efekts )

Aiz tās seko iespējamās darbības. Vispārīgajā gadījumā tās veido sekojošu stāvokļu pāreju diagrammu:



Kā redzams, principā ir iespējama situācija, ka kvestam nav kvestkartes un tas eksistē tikai sistēmā.

Kvestam 1 kvestkarte ir nepieciešama, līdz ar to pirmā darbība ir paņemt kvestkarti. Tā ir pieejama tikai hubā STARTS un šobrīd tur vēl ir palikušas 10 Kvesta 1 kartes.

Ja jūs sagaida burvīgais paziņojums

Šīs kvesta kartes hubos šobrīd nav pieejamas.

tad atliek gaidīt labākus laikus, kad Organizatori būs šo bēdīgo faktu pamanījuši un novērsuši. Piezīme - nav teikts, ka labāki laiki iestāsies paši no sevis vai vispār.

**Kvestkartes paņemšanas faktu jāreģistrē sistēmā tikai pēc tam, kad kvestkarte reāli ir paņemta no huba. Par kvestkaršu skaita neatbilstību starp realitātes vadības sistēmu un realitāti (jeb WAP un hubu) ziņot Organizatoriem.**

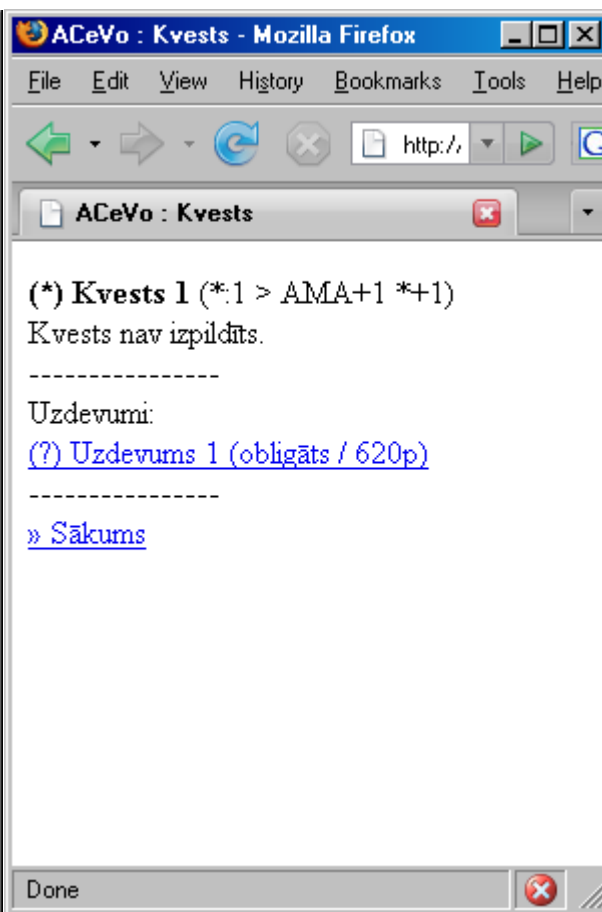
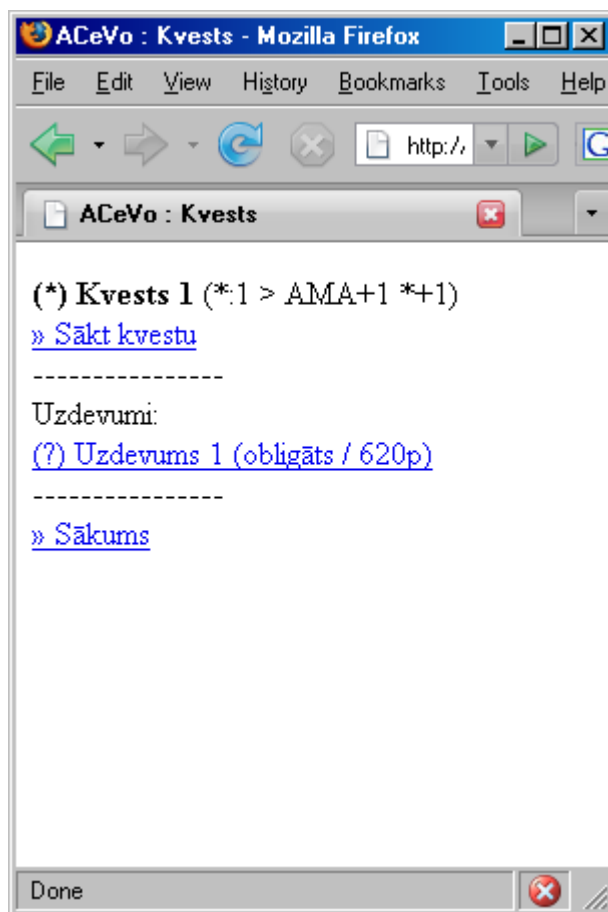
Nākamajā blokā var iepazīties ar kvesta uzdevumu sarakstu. Par katru uzdevumu šajā lapā ir iespējams uzzināt:

(Stāvoklis)	Nosaukums	(Vērtība)
(?)	Uzdevums 1	(obligāts / 620 p)

Tātad kvests sastāv no viena uzdevuma – Uzdevuma 1 – kas ir obligāts un kura vērtība ir 620 punkti.

Visbeidzot pašās lapas beigās ir saite uz sākumlapu.

Veicot kvestkartes paņemšanas un pēc tam kvesta uzsākšanas darbību, lapai vajadzētu izmainīties šādi:

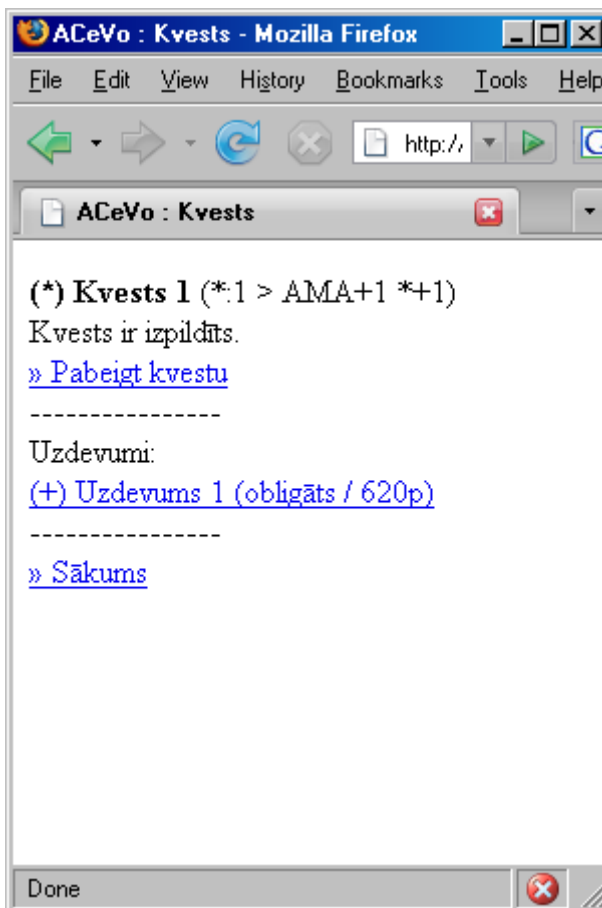


Tā kā obligātais uzdevums nav izpildīts, arī kvests nav izpildīts. Līdz ar to citas darbības ar kvestu šajā brīdī nav pieejamas.

Aizsteidzoties notikumiem priekšā par vienu nodaļu, pieņemsim, ka kvests mums ir izpildīts. Šajā gadījumā mums ir iespējams kvestu pabeigt.

**Kvesta pabeigšana ir neatgriezeniska darbība. Papildus apstiprinājums darbības veikšanai netiek piedāvāts. Tās rezultātā tiek pabeigti arī visi kvesta uzdevumi, neatkarīgi no to izpildes stāvokļa. Tas nozīmē, ka šos uzdevumus nevarēs turpināt pat tad, ja tie būs pieejami arī citos kvestos. Līdz ar to nebūtu ieteicams ķerties pie telefona ar trīcošām rokām.**

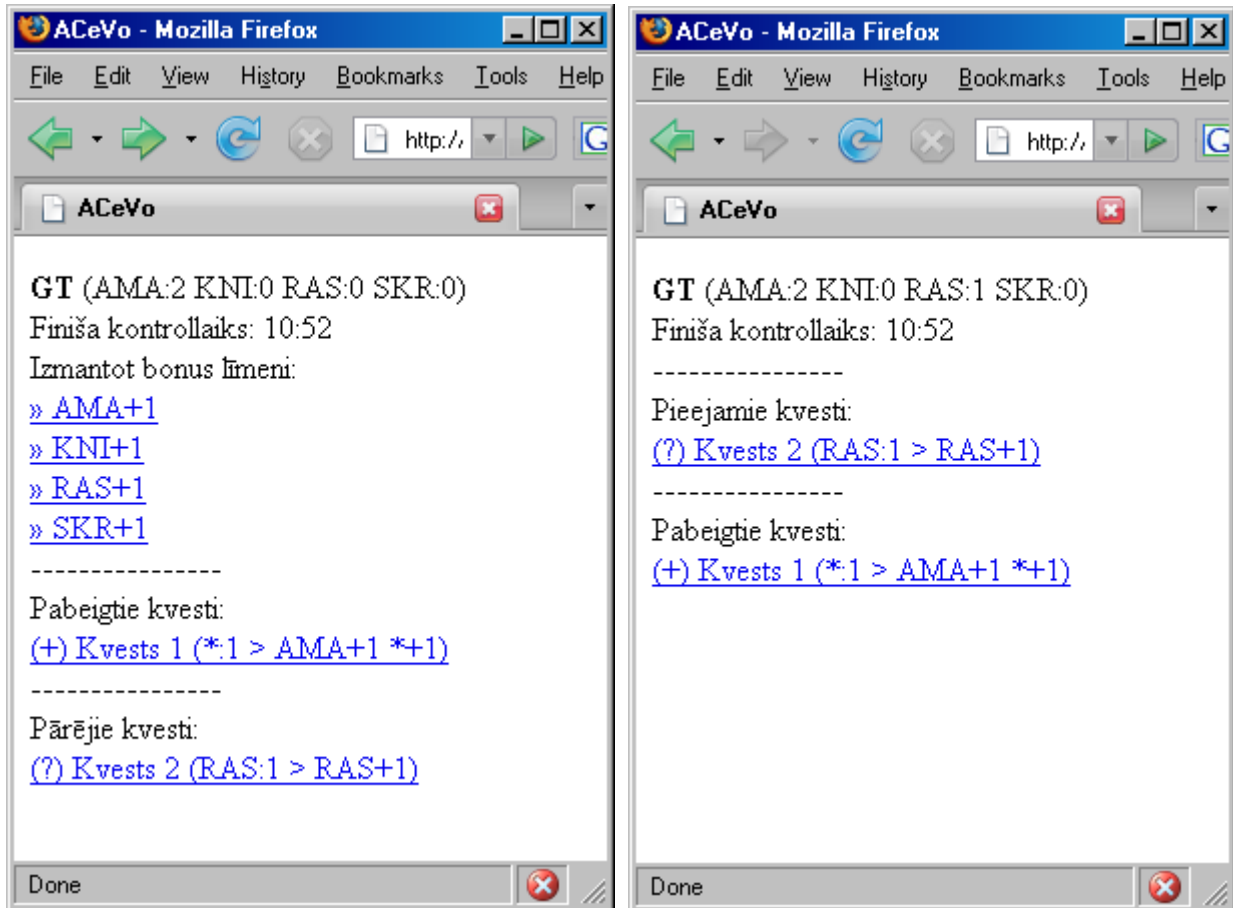
Pēc kvesta pabeigšanas automātiski tiek atvērta Sākumlapa.



Kā stāsta, sūram darbam ir saldi augļi. Kvests 1 ekipāžai GT ļāva nopelnīt ne vien 2. līmeni Amatieru specializācijā, bet arī bonus līmeni pašu izvēlētajā specializācijā.

**Jaunie specializāciju līmeņi pēc kvesta pabeigšanas un izmaiņas kvestu sarakstos tiek noteiktas automātiski. Bonus līmenis ir pieejams Sākumlapā, kamēr netiek izmantots, t.i., principā nav obligāti to izmantot uzreiz pēc iegūšanas.**

Konkrētajā gadījumā, investējot to Rasētāju specializācijas 1. līmenī, kļūst pieejams Kvests 2.

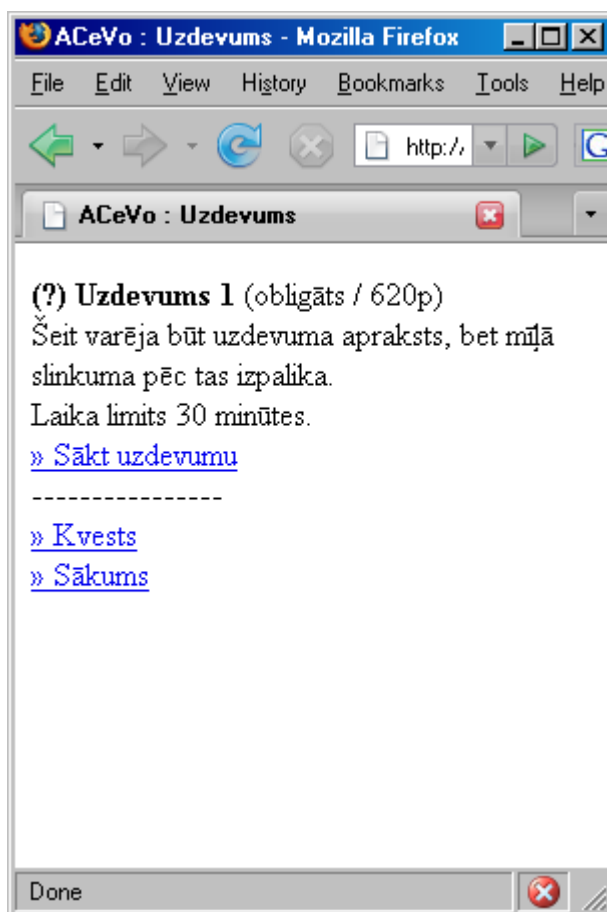


Nu un tālāk jau viss ir vienkārši – saputot, izskalot, atkārtot – un neaizmirst par finiša kontrollaiku.

## 5. Uzdevums

*Aizej tur, nezin kur! Atnes to, nezin ko!*

Uzdevuma lapa izskatās sekojoši:



Pirmajā rindkopā ir redzama uzdevuma pamatinformācija:

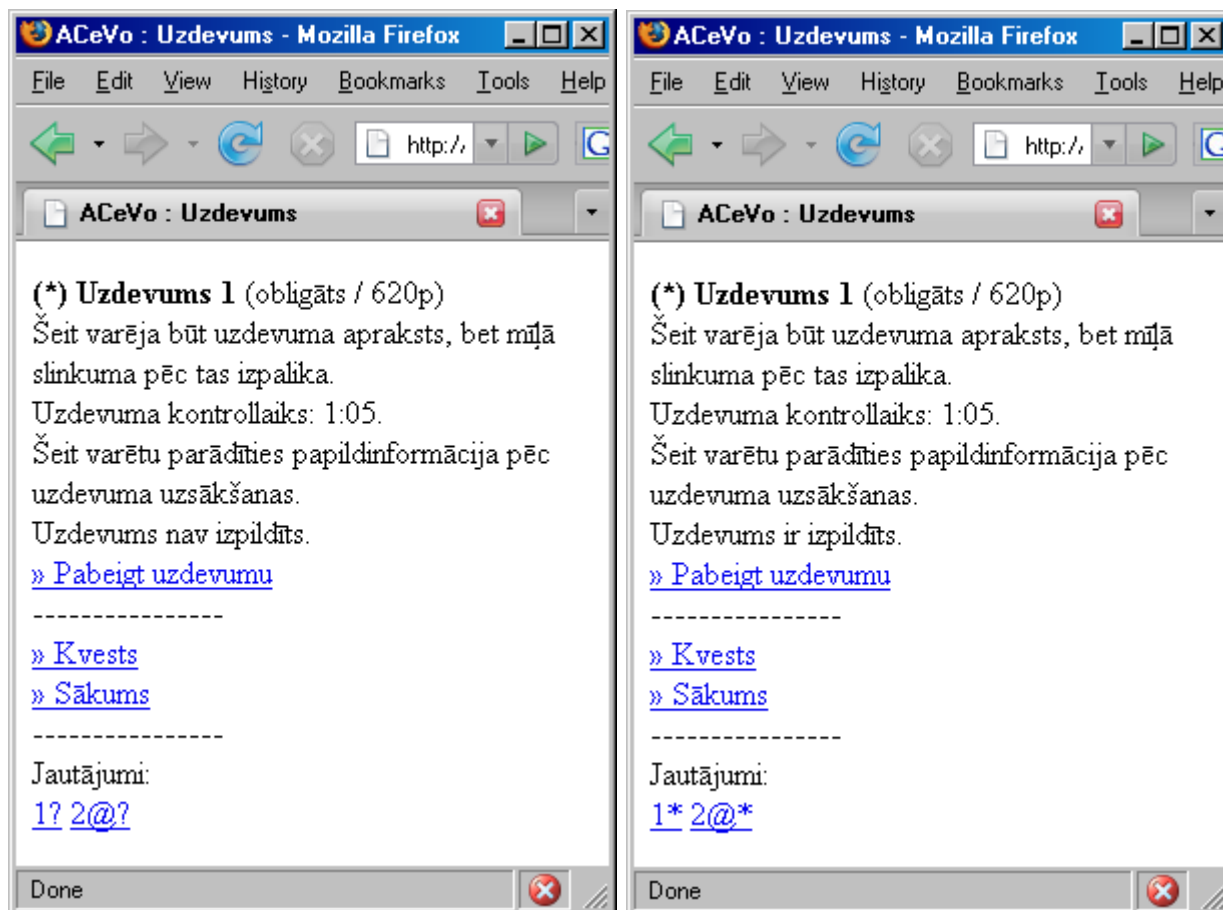
(Stāvoklis)    Nosaukums    ( Vērtība)

Aiz tās seko papildinformācija.

**Atsevišķu uzdevumu izpildei var būt laika limits. Skaitītājs ieslēdzas, deklarējot uzdevuma sākšanu sistēmā. Sasniedzot laika limitu, atbildes vairāk netiek pieņemtas un uzdevums tiek automātiski pabeigts.**

Tiem, kas jūtas ļoti atjautīgi, paskaidrojam – ja reiz skaitītājs ieslēdzas līdz ar uzdevuma sākšanu sistēmā, tad Organizatori ir parūpējušies, lai pilnā uzdevuma izpildīšanai nepieciešamā informācija nonāktu līdz dalībniekiem tikai pēc tam un, protams, ar sistēmas starpniecību.

Pēc kvesta sākšanas un, atkal aizsteidzoties notikumiem priekšā par vienu nodaļu, jautājumu atbildēšanas lapai vajadzētu izmainīties šādi:



Attēlā pa kreisi ir redzams, ka laika limits ir nomainījies pret uzdevuma kontrollaiku, pulksten stundas:minūtes pēc Latvijas laika, kā arī parādījusies uzdevuma izpildei nepieciešamā papildinformācija.

Aiz tās seko tieši viena pieejamā darbība – pabeigt uzdevumu. To var veikt neatkarīgi no uzdevuma izpildes stāvokļa. Punktu aprēķināšanai tiek ņemtas vērā tikai konkrētās atbildes uz jautājumiem. Savukārt uzdevuma (ne)izpildīšana atstāj iespaidu uz kvesta (ne)izpildīšanu un specializāciju līmeņu pieaugumu.

**Uzdevuma pabeigšana ir neatgriezeniska darbība. Papildus apstiprinājums darbības veikšanai netiek piedāvāts. Līdz ar to nebūtu ieteicams ķerties pie telefona ar trīcošām rokām.**

Pēc uzdevuma pabeigšanas automātiski tiek atvērta kvesta lapa.

Uzdevuma neizpildīšanas pazīme kalpo arī kā netiešs indikators noteikta veida atbilžu kļūdām. Piemēram, ja uzdevums sastāv no viena obligāta jautājuma ar kontrolpunkta kodu, jūs to ievadāt un apstiprināt, bet uzdevums joprojām skaitās neizpildīts, ir ļoti ticams, ka jūs esat kļūdījušies koda ievadē... vai arī esat atraduši ne to kontrolpunktu.

Aiz pieejamajām darbībām seko saites uz augstāka līmeņa lapām – kvesta un sākumlapu.

Visbeidzot nāk saraksts ar jautājumiem. Kāpēc pašās beigās? Ticiet man, jūs negribētu telefonā iet cauri, teiksim, 20 jautājumu saitēm, lai nokļūtu līdz saitei uz kvestu.

Par katru jautājumu šajā lapā ir iespējams uzzināt:

Identifikators	Pazīme „Obligāts”	Pazīme „Atbildēts”
1		?
2	@	?

**Ar @ apzīmē obligātos jautājumus.**

**Ar ? apzīmē neatbildētos jautājumus.**

**Ar \* apzīmē atbildētos jautājumus.**

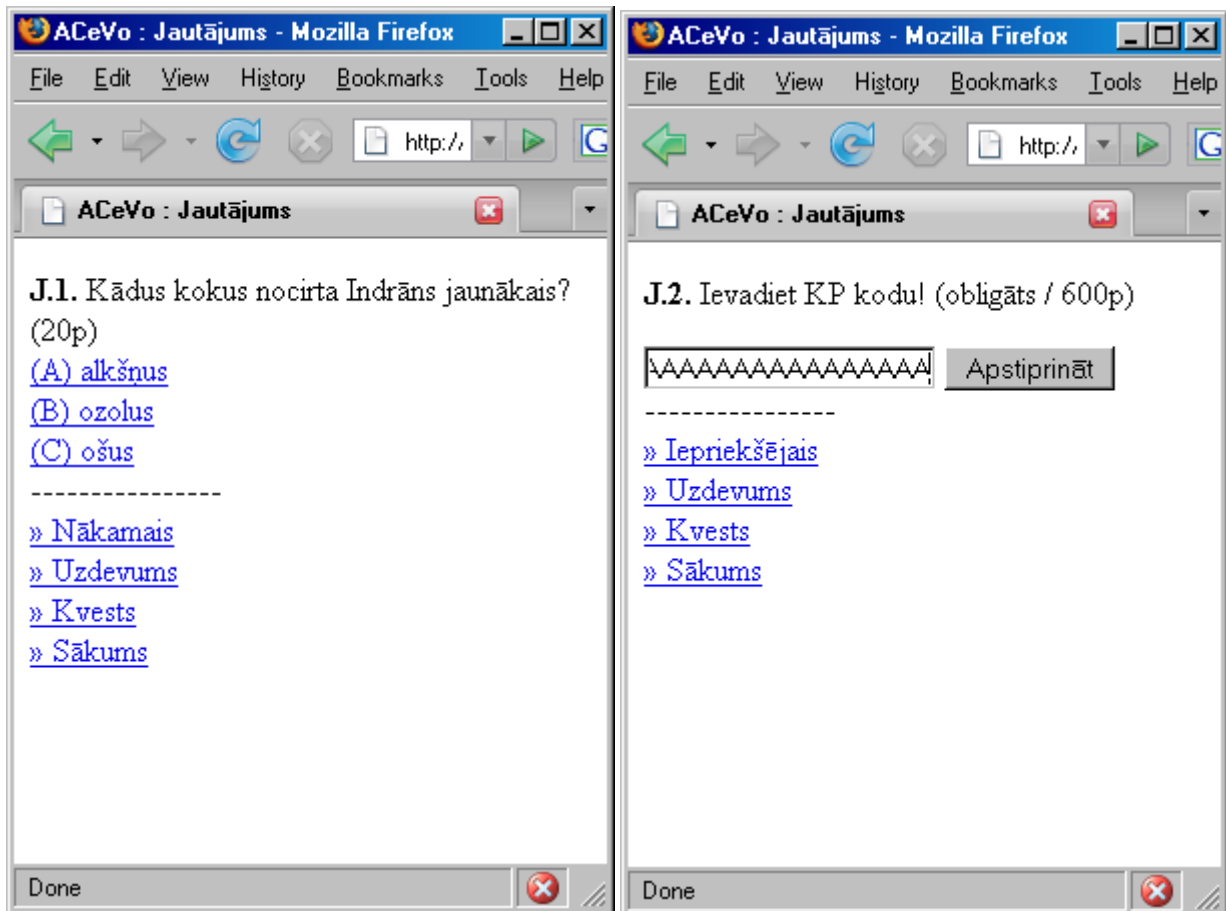
Tātad Uzdevumam 1 ir divi jautājumi ar identifikatoriem 1 un 2, no kuriem uz jautājumu 2 ir obligāti jāatbild, lai izpildītu uzdevumu. Uz dažiem obligātajiem jautājumiem, piemēram, par autorizācijas kodiem, ir obligāti jāatbild pareizi.

Lai atbildētu uz jautājumu, tas ir jāatver.

## 6. Jautājums

42

Jautājuma lapa izskatās sekojoši:



Pirmajā rindkopā ir jautājuma pamatinformācija:

Identifikators	Teksts	(Vērtība)
J.1.	Kādus kokus nocirta Indrāns jaunākais?	(20p)
J.2.	Ievadiet KP kodu!	(600p)

Aiz tās seko atbildes ievade. Sistēma nodrošina divu veidu atbildes:

- izvēle no saraksta, kas realizēta ar vairākām saitēm (kreisais attēls)
- brīvais teksts (labais attēls)

Brīvā teksta gadījumā jautājumā tipiski būs norādīti ierobežojumi atbildes pierakstā.

**Šajā sakarā būtu vērts ņemt vērā, ka tekstuālās atbildes tiek normalizētas uz alfabētu, kas satur tikai lielos latīņu alfabēta burtus un arābu ciparus**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789**

tātad

**"a - B. č" = "AB"**

**bet skaitliskās atbildes tiek normalizētas uz alfabētu, kas satur tikai arābu ciparus**

**0123456789**

tātad

**"12.3" = "123"**

Pēc atbildēm seko bloks ar saitēm uz saistītajiem elementiem – jautājumiem, uzdevumu, kvestu, sākumlapu.

Ja uz jautājumu tiek atbildēts pirmo reizi, notiek automātiska pāreja uz nākamo jautājumu. Pretējā gadījumā tiek atvērta tā paša jautājuma lapa.

Atbildi var mainīt, kamēr uzdevums nav pabeigts. Pēc tam jautājums ir pieejams tikai apskates režīmā.

## 7. Nobeigums

*Tiksimies maijā!*

Ja viss darbosies kā plānots, tad sistēma sarežģīts pasākuma norisi jums un atvieglos rezultātu apkopošanu mums. Ja nē – tad gluži pretēji.

Paldies par uzmanību!