

ООО «ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ «ЗАРНИЦА»

Программное обеспечение

«Многофункциональный стрелковый тренажер»

Функциональные характеристики

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие сведения о программном обеспечении.....	3
1.1 Язык программирования.	3
1.2 Уровень подготовки пользователя.	3
2. Список технических требований для установки ПО.	4
3. Описание функциональных возможностей ПО.....	4
4. Работа с программным обеспечением	5

1. Общие сведения о программном обеспечении.

Программное обеспечение «Многофункциональный стрелковый тренажер» предназначено для организации и сопровождения образовательного процесса в цифровом формате. Оно обеспечивает разработку, редактирование и распространение учебных курсов, проведение теоретических занятий и тестирований, а также управление пользователями и анализ результатов обучения.

Система предоставляет удобный инструментарий для преподавателей и учащихся, включая функции создания и назначения лекций, тестов и мультимедийных материалов, ведения статистики, генерации отчетов. Поддерживается хранение предустановленного и пользовательского контента, клиент-серверная архитектура.

Основной задачей программного обеспечения является создание доступной, современной и безопасной образовательной среды, способствующей эффективному обучению, повышению вовлеченности учеников и цифровизации учебных процессов.

Термины и сокращения.

Сокращение:	Расшифровка сокращения:
Программное обеспечение (ПО)	Программное обеспечение “Многофункциональный стрелковый тренажер”
Разработчик/Исполнитель	ООО «Производственное объединение «Зарница»
Пользователь	пользователь программного обеспечения “Многофункциональный стрелковый тренажер”

1.1 Язык программирования.

Языками программирования для Программного обеспечения являются:

- C#

1.2 Уровень подготовки пользователя.

Для работы с ПО Пользователю необходимо обладать навыками работы с персональным компьютером на уровне пользователя.

2. Список технических требований для установки ПО.

Для успешной работы Пользователю следует обеспечить следующие технические требования для использования ПО:

Область:	Рекомендуемые системные требования:
Операционная система	Windows
Процессор	Intel Core i3-10100
Оперативная память	8 Гб
Видеоадаптер	GTX1060 или выше, с поддержкой разрешения 1920×1080 и аппаратного ускорения WebGL
Манипулятор	Компьютерная мышь и клавиатура

3. Описание функциональных возможностей ПО.

Программное обеспечение «Многофункциональный стрелковый тренажер» позволяет:

- 1) моделировать фоно-целевую обстановку [ФЦО] из данных библиотеки сцен, поведение объектов и воздействие поражающих факторов на объекты
- 2) проигрывать видеозаписи
- 3) производить обработку данных о выстрелах, поступающих от имитаторов по радиоканалу, вычислять точку попадания и выявлять информацию о пораженных объектах
- 4) сохранять информацию об обучаемых и результатах выполненных упражнений в базе обучаемых
- 5) создавать новые упражнения на базе имеющейся библиотеки сцен [макетов местности ФЦО]

- 6) вносить изменения в ранее созданные упражнения в библиотеке упражнений
- 7) редактировать состав упражнений в библиотеке упражнений
- 8) обрабатывать видео и графический материал для его последующего использования при создании упражнений.

4. Работа с программным обеспечением

Настройки

В данном разделе программы представлены вкладки “Экран”, “Звук”, “Калибровка”, “Камера”, “Ответный огонь”. На вкладке “Экран” реализована возможность выбора размера проекционного экрана (обычный 4:3 или широкоформатный 16:9), количество полос для стрельбы и регулировка отображения мишеней на проекционном экране с помощью ползунка “Размер поля зрения”, в случае если из-за небольшого размера проекционного экрана мишени наслаиваются друг на друга или между ними слишком маленькое расстояние. При первом запуске программы необходимо провести настройку яркости камеры с помощью ползунка с одноименным названием “Яркость”. Необходимо убавлять яркость до тех пор, пока правый нижний треугольник будет полностью черного цвета (Рисунок 18а). Если при стрельбе, появляются ложные срабатывания, нужно еще немного убавить яркость и нажать сохранить. (Рисунок 18а).

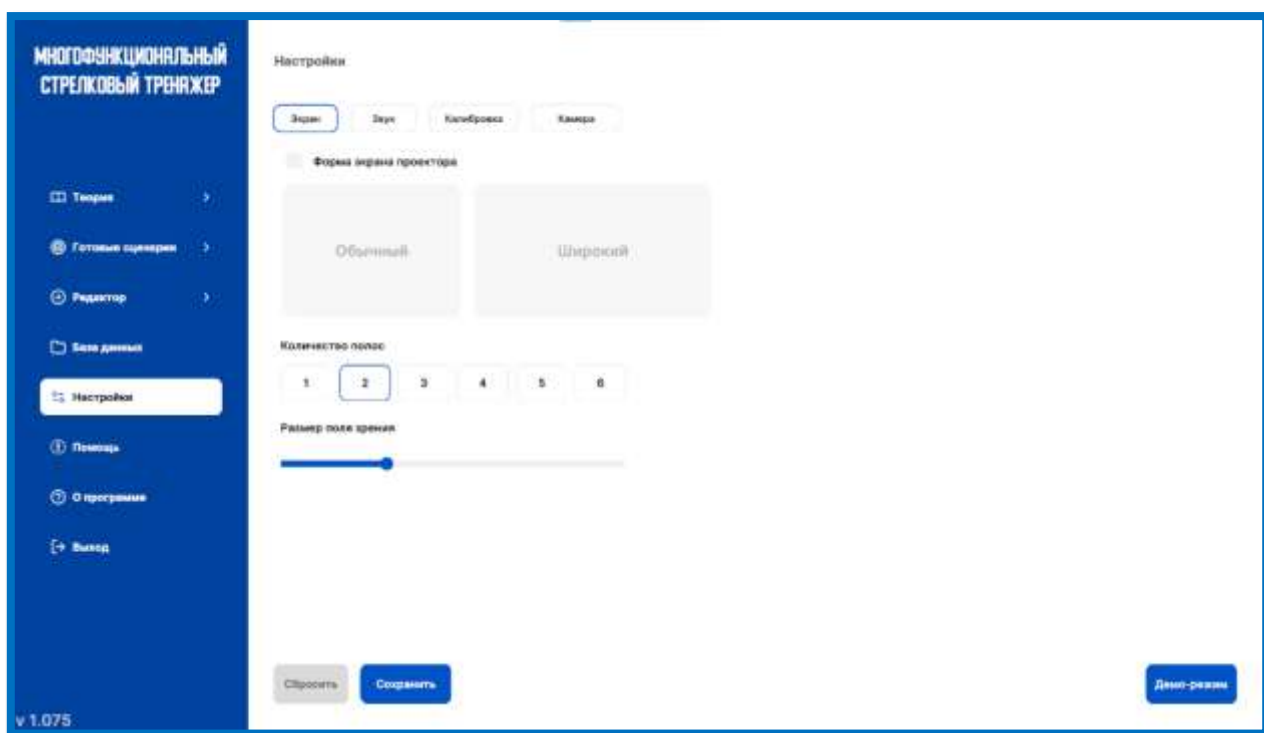


Рисунок 18 – Настройки экрана.

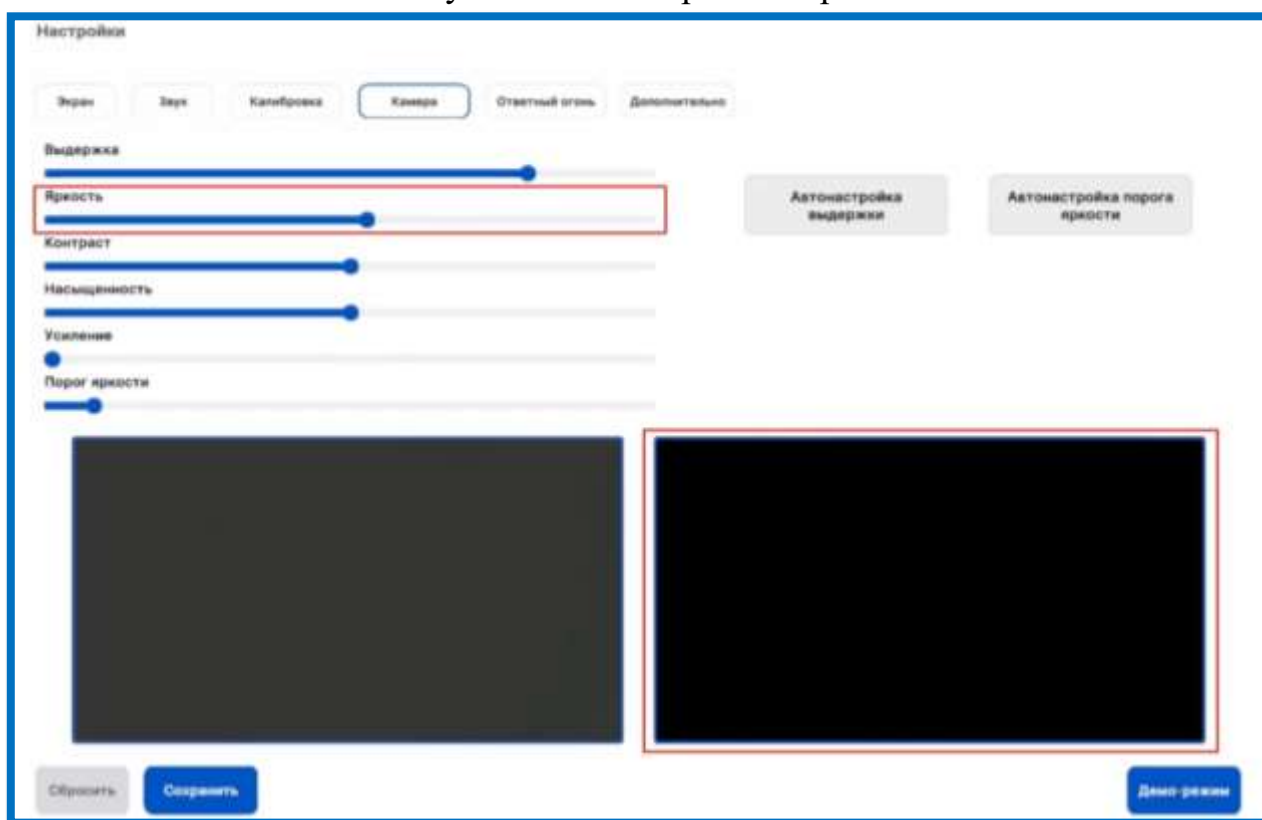


Рисунок 18а – Настройка яркости камеры.

Во вкладке “Настройки” производится калибровка камеры, изменение громкости звука и звуковых эффектов и настройка разрешения экрана. Для

автоматической калибровки камеры необходимо сначала настроить фокусировку камеры во вкладке “Калибровка” снизу экрана будет ползунок, перемещать его надо влево или вправо до тех пор, пока выводимое изображение с камеры станет четким. Далее нажать на кнопку “Автонастройка выдержки” во вкладке “Камера” (Рисунок 19) и дождаться завершения настройки, после необходимо нажать на кнопку “Автонастройка порога яркости” после нажатия на данную кнопку, второй экран, который выводит изображение с камеры должен стать полностью черным, без белых пятен. Если белые пятна на экране появляются, то необходимо медленно передвигать ползунок “Порог яркости” вправо, до тех пор, пока не исчезнут все белые пятна, после этого нажать на кнопку “Сохранить”. Для автоматической настройки зоны попадания во вкладке “Калибровка”, необходимо нажать кнопку “Авто калибровка”. При успешной калибровке появится окно с сообщением «Калибровка завершена». В случае ошибки появится окно с сообщением “Не видно маркеры”, для таких случаев в программе предусмотрен режим ручной калибровки. В режиме “Ручная калибровка” подгоните края белой рамки так, чтобы ее граница шла **СТРОГО** по границам выводимого проектором изображения. Для изменения границ рамки нажмите и потяните круглый маркер, подстраивая рамку под границы выводимого изображения, после чего нажмите кнопку “Сохранить” (Рисунок 19). Калибровку необходимо произвести только при первом запуске программы, а также в случаях смещения, перемещения проекционного оборудования или самой камеры. Если появилось окно “Не видно камеры”, необходимо вытащить провод питания из USB порта ПК и подключить заново, либо подключить в соседний USB порт.

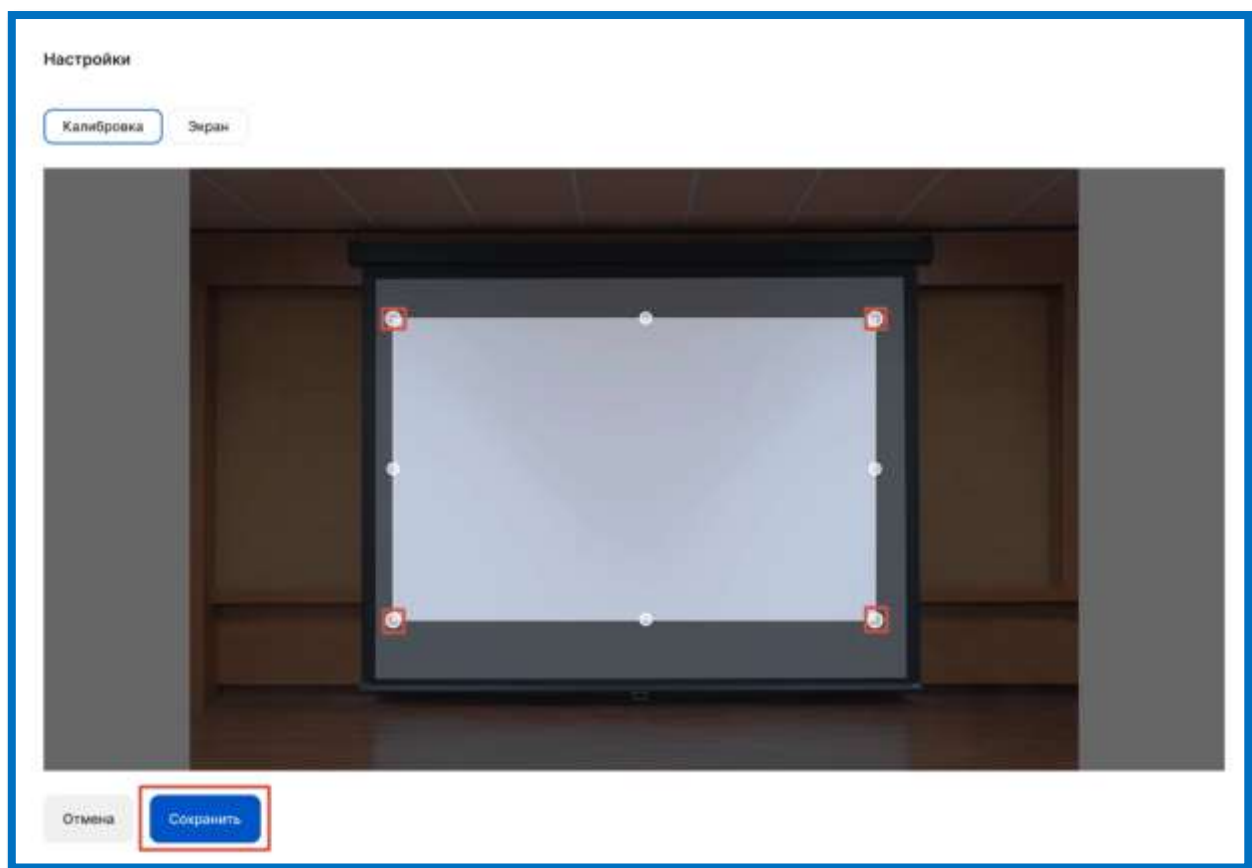
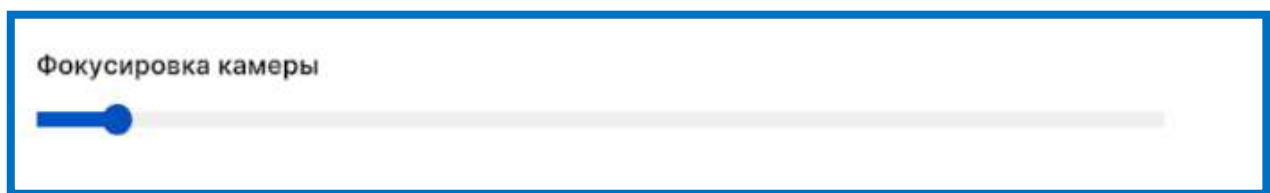


Рисунок 19 – Калибровка камеры.



Автокалибровка и ручная калибровка камеры.



Изменение фокусировки камеры.

1. Работа с программным обеспечением

После завершения загрузки и запуска программного обеспечения открывается стартовое окно с двумя основными кнопками “Старт” и “Демо-режим” (Рисунок 20).

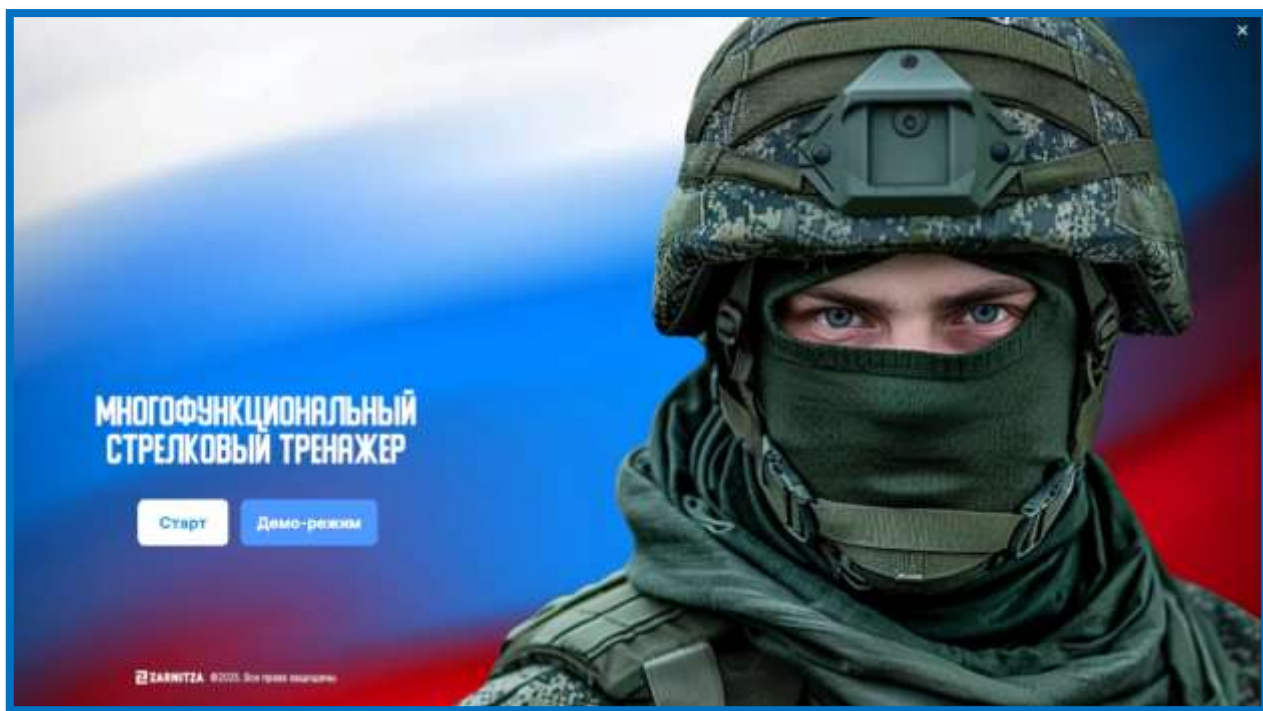


Рисунок 20 – стартовый экран

Демо-режим

В демо-режиме пользователь получает возможность ознакомиться с функционалом программы, протестировать её основные характеристики в ограниченном формате. В данном режиме реализованы две стрелковые полосы с одинаковой мишенью (Мишень №4). Стрельба ведется без ограничения по времени, без подсчета очков и без вывода личной статистики (Рисунок 21).

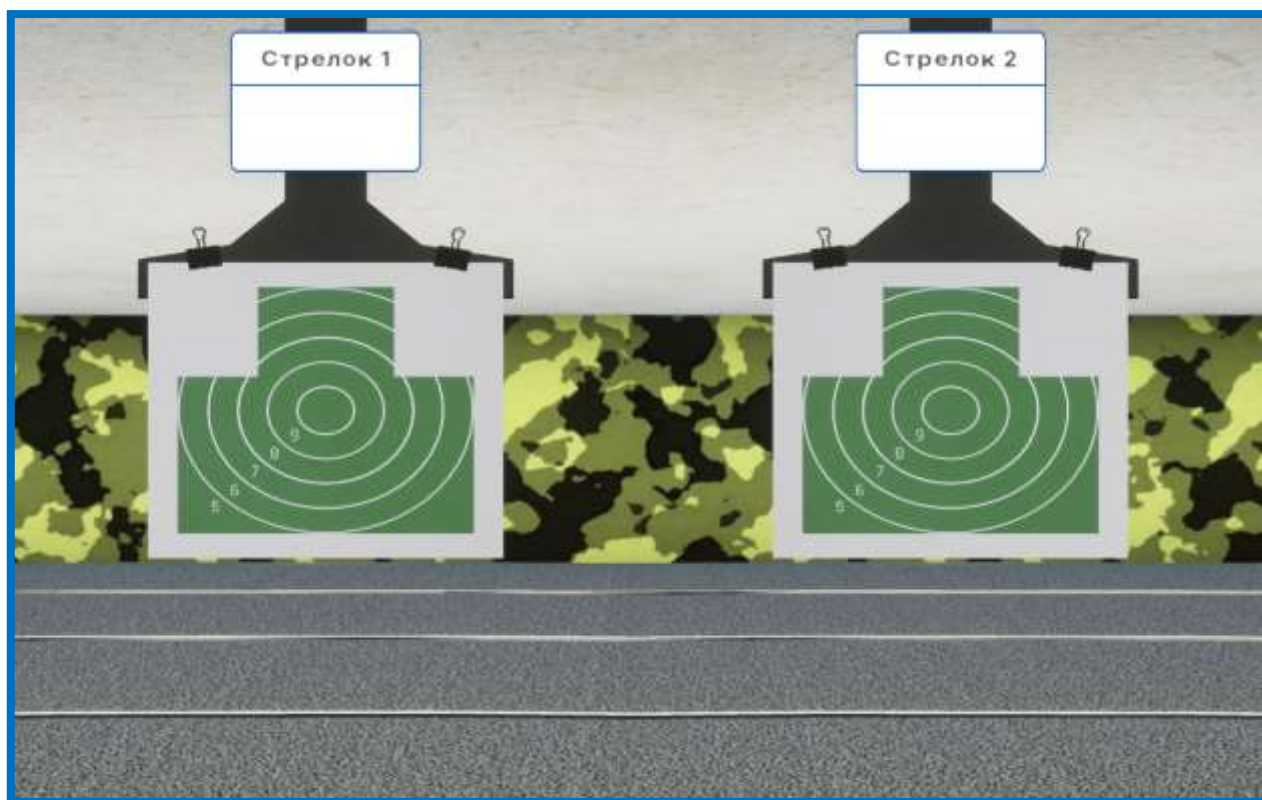
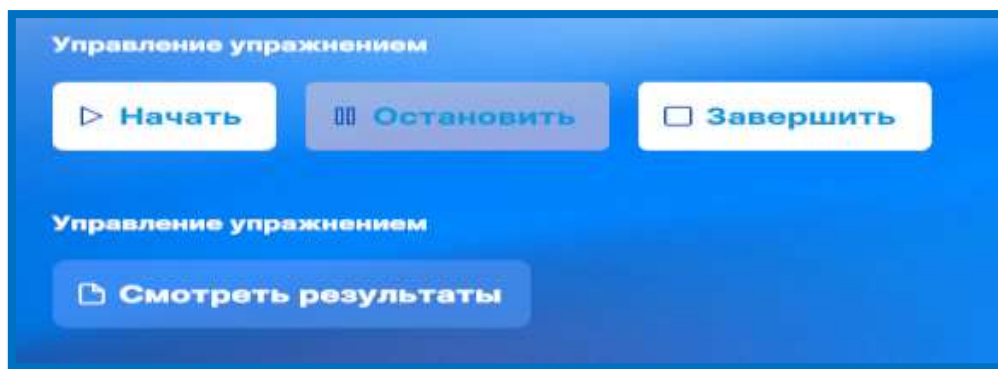


Рисунок 21 – “Демо-режим”

Для управления упражнением, в окне инструктора, предусмотрены следующие кнопки (Рисунок 22):

1. Начать - запускает выбранный сценарий
2. Остановить - ставит выполнение текущего упражнения на паузу
3. Завершить - полностью останавливает выполнение всего упражнения и осуществляется выход из “Демо-режима”.
4. Смотреть результаты – открывает окно просмотра итогов упражнения с отображением мишени, точек попадания, траектории прицеливания и общего количества набранных очков.



Результат выполнения упражнения

№	ФИО	Группа / Класс	Оценка
1	Садыков	1	Зачет

Мишени

№	Мишень	Очки	Выстрелы	Попадания	Промисы
---	--------	------	----------	-----------	---------

Зеленая - фактическая точка попадания.
Желтая - средняя точка попадания.

Закреть Сохранить

Рисунок 22 – Управление упражнением.

Для перехода в главное меню программы необходимо нажать кнопку "Старт" (Рисунок 20).

В Главном меню доступны 7 разделов (Рисунок 23):

- Теория
- Готовые сценарии
- Редактор
- База данных
- Настройки
- Помощь
- О программе
- Выход

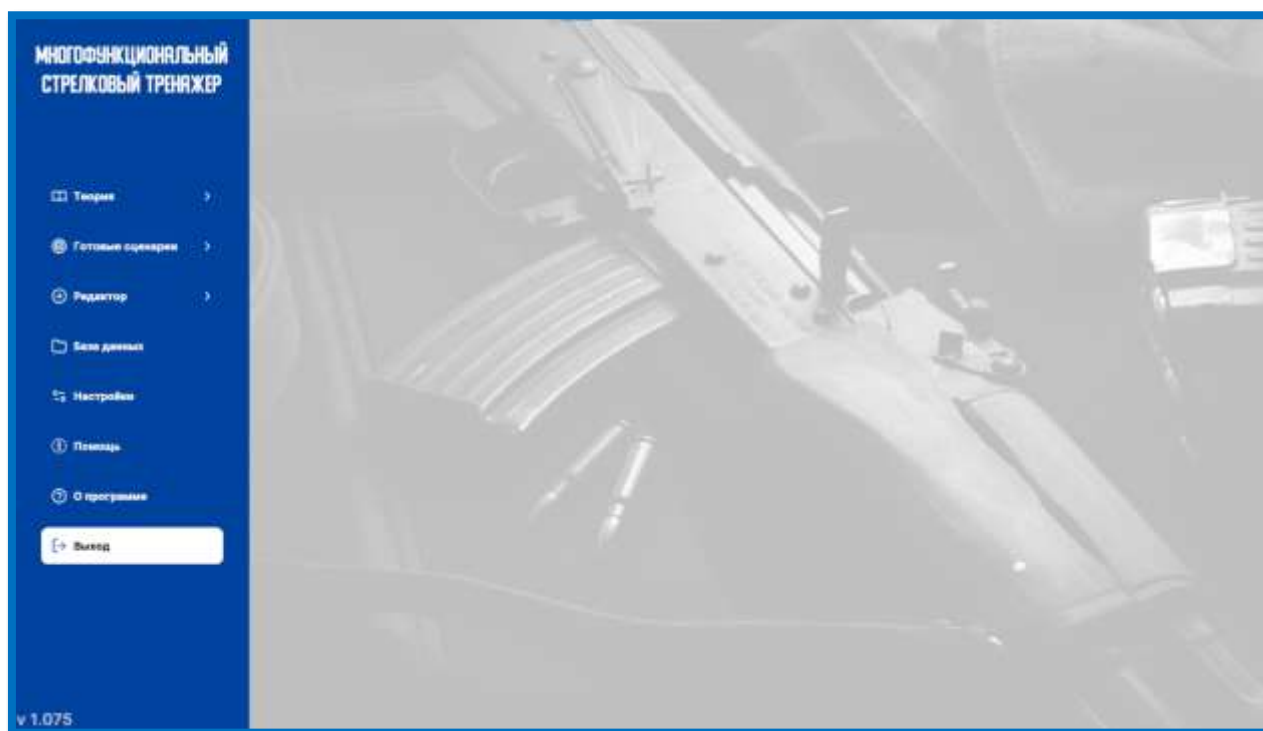


Рисунок 23 – Главное меню

Теория

В данном разделе (Рисунок 24) представлен учебный материал по начальной военной подготовке, включающий в себя 24 ключевых темы (Рисунок 25). Программа позволяет отображать теоретический материал не только на экране компьютера (Рисунок 26), но и на экране проектора. Учебный материал оснащен голосовым сопровождением, для управления которым в программе предусмотрен встроенный аудиоплеер (Рисунок 27), позволяющий автоматически пролистывать контент, регулировать громкость воспроизведения, перелистывать страницы (Рисунок 27). Кроме того, в теоретическом блоке реализован “режим для слабовидящих”, кнопка управления которым расположена рядом с аудиоплеером (Рисунок 28).



Рисунок 24 – раздел “Теория”



Рисунок 27 – Кнопки управления аудиоплеером



Рисунок 28 – Режим для слабовидящих

Тестирование

В программе предусмотрено прохождение тестирования по темам учебного курса начальной военной подготовки (Рисунок 29). Тестирование можно пройти как в самой программе по выбранным темам, так и сформировать индивидуальные, именные билеты с вопросами для всех учеников группы/класса или выборочно для конкретных учеников.

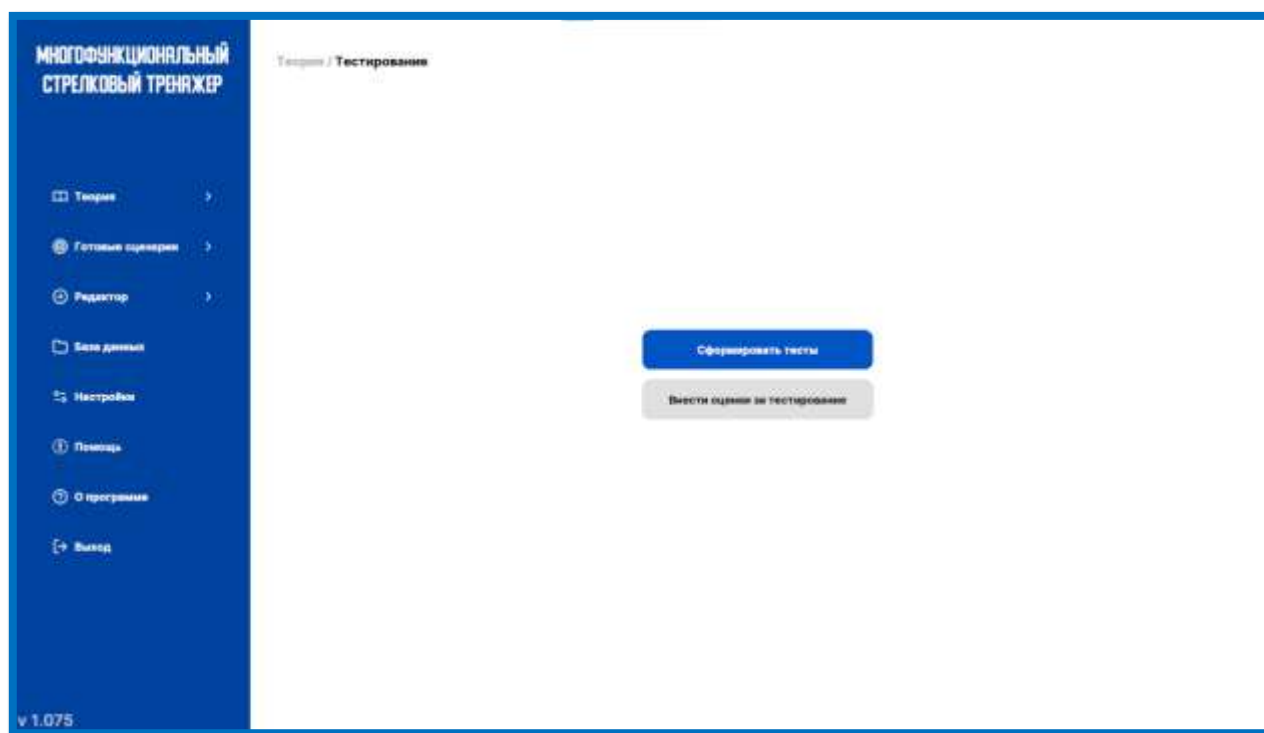


Рисунок 29 – раздел “Тестирование”

Для формирования билетов с вопросами необходимо выбрать одну или несколько тем из списка, ввести данные группы, количество вопросов, количество вариантов и нажать кнопку “Сформировать для печати” и указать путь для сохранения (Рисунок 30, 31). В результате будет сформирован pdf файл, который будет содержать сгенерированные билеты без ответов и с ответами для проверки результатов.

Для прохождения тестирования в самой программе необходимо также выбрать темы из представленного списка, количество вопросов и нажать на кнопку “Пройти тестирование” (Рисунок 30), далее в появившемся окне выбрать ученика и нажать кнопку “Начать” (Рисунок 32, 33).

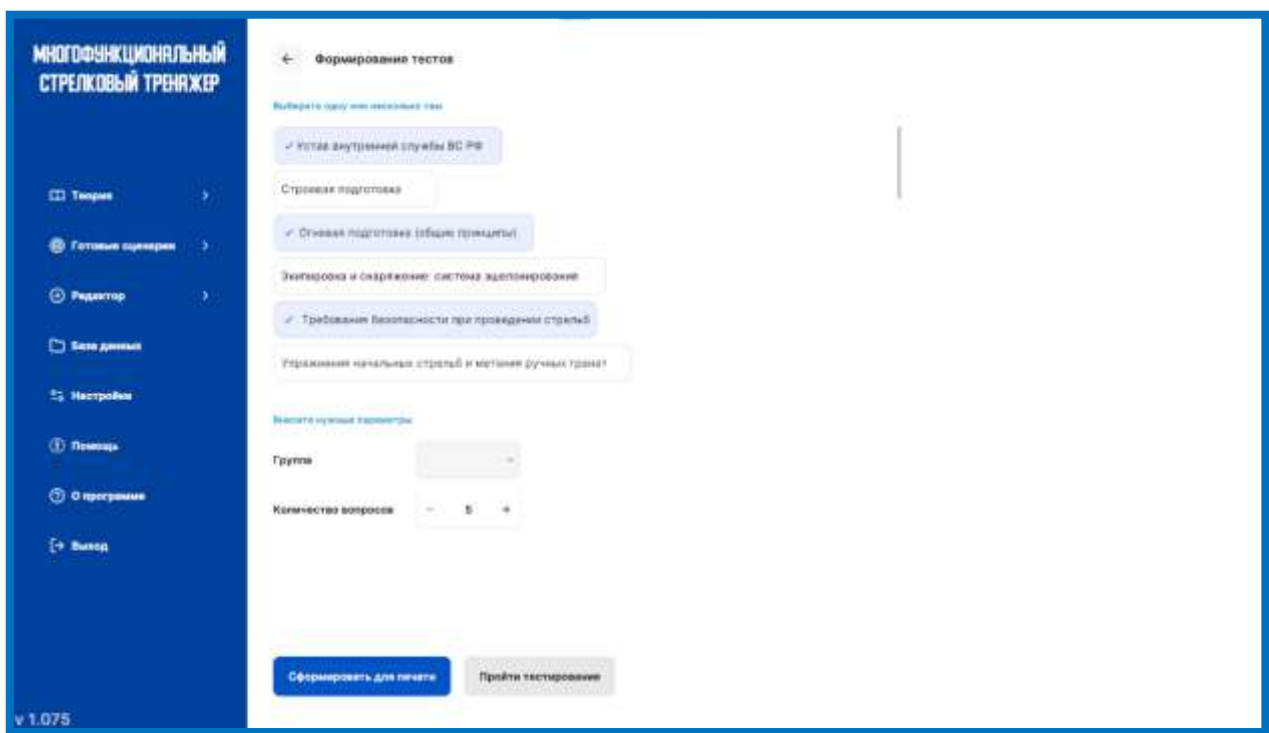


Рисунок 30 – Формирование тестов

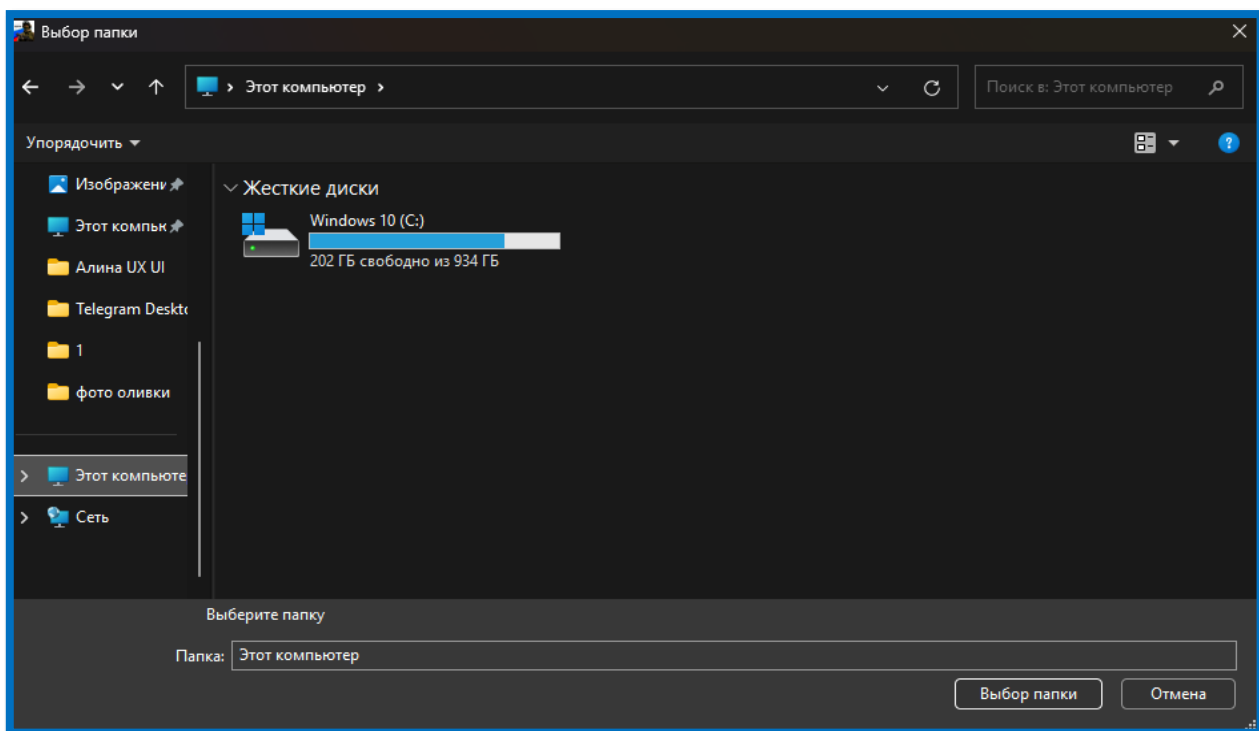


Рисунок 31 – Выбор пути, для сохранения билетов

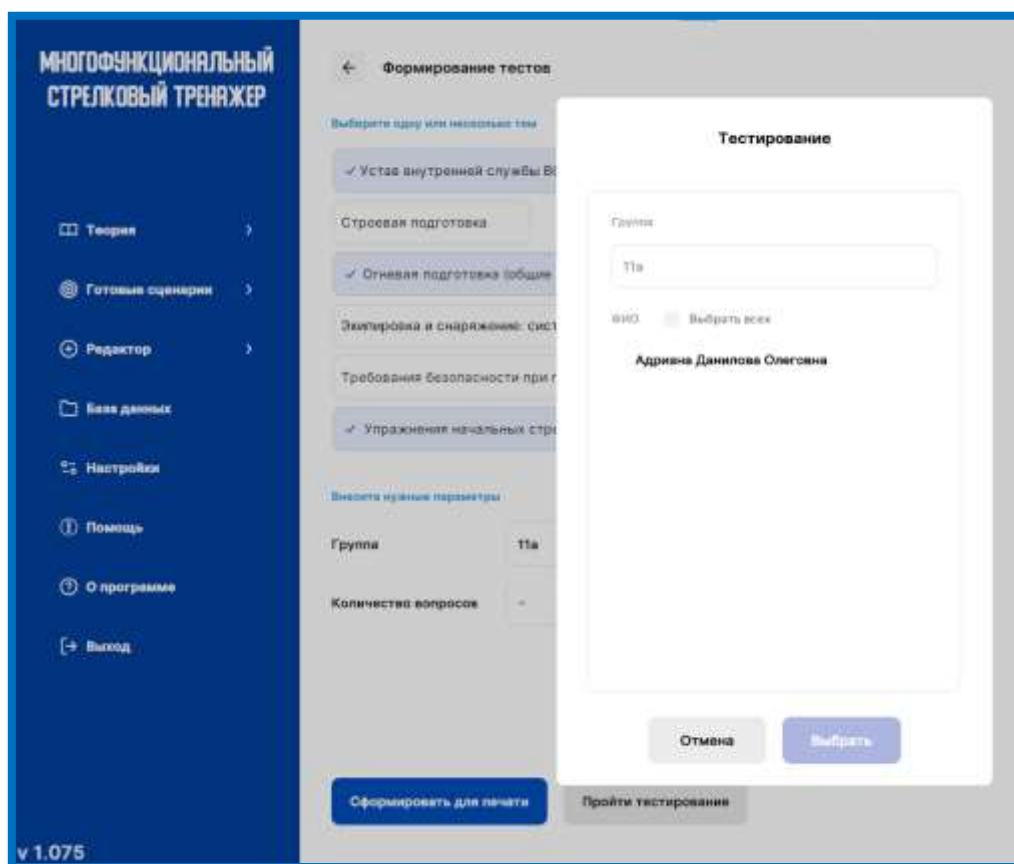


Рисунок 32 – Выбор ученика

Рисунок 33 – Прохождение тестирования

Для выставления оценок за прохождение тестов необходимо нажать на кнопку “Внести оценки за тестирование” (Рисунок 29). Данный раздел защищен паролем. Стартовый пароль “00000”, при необходимости его можно сменить. Для смены пароля необходимо внизу окна для ввода пароля, нажать на надпись “Сменить пароль”. В появившемся окне, ввести старый пароль (“00000”) и новый пароль. **ВАЖНО! Минимальная длина пароля 4 символа, а максимальная 8. Если вы забыли свой пароль, то можете воспользоваться универсальным паролем “Admin123”**

В окне выставления оценок, необходимо выбрать нужную группу/класс из списка, дату, фамилию ученика и выставить ему оценку по результатам тестирования (Рисунок 34).

Группа	Дата	ФИО	Вариант	Оценка
T1A	27.07.2024	Ибрагимов Абрам Рафикович	1	5
T1B	27.07.2024	Петров Петр Петрович	2	5
T1C	26.07.2024	Алибаева Анна Ивановна	3	5
T1D	27.07.2024	Абрамсов Петр Петрович	4	5
T1E	26.07.2024	Запорожко Илья Муромец	1	5
T1F	27.07.2024	Семичев Павел Игоревич	2	5
T1G	26.07.2024	Васильева Алябиза Рафиковна	3	5
T1H	24.07.2024	Ахмадуллин Айнура Асгатович	4	5
T1I	27.07.2024	Михайлова Анна Ивановна	1	5
T1J	27.07.2024	Сисадимов Сивастий Петрович	2	5

Рисунок 34 – выставление оценок за прохождение тестов

Готовые сценарии.

В программе заложены заранее подготовленные самые актуальные сценарии по правилам и стандартам УНС и ГТО, курсы стрельбы (КС-2017 МВД РФ, КС-2006 МЮ РФ, КС СО БМ и Т-2003), спортивная стрельба (IPSC, биатлон), НВП Пистолет, НВП Автомат, имитация стрельбы в темноте с применением тактического фонаря(Тактический фонарь), освобождение заложников в торговом центре и на заброшенном заводе, штурм вражеской позиции в окопе(Антитеррор), ЧОП, Пулевая стрельба, сценарии где необходимо отразить атаки БПЛА(БПЛА), имитация стрельбы из СВД на дальние расстояние через оптическую оптику(СВД),стендовая стрельба где стрелок стреляет по вылетающим удаляющимся мишеням(Стендовая стрельба), а также игровые режимы с динамическими мишенями, которые находятся во вкладке “Готовые сценарии” (Рисунок 35). В программе предусмотрена возможность назначить одно упражнение для всех выбранных обучающихся (“Назначить всем”) или выбрать для каждого ученика свое упражнение из списка доступных (“Индивидуально”). Каждое упражнение сопровождается подробным описанием.

Во вкладке “Пользовательские сценарии” будут отображены все сценарии созданные непосредственно самим пользователем. Во вкладке “Игровой режим” представлено упражнение для развлекательных целей.



Рисунок 35 – Готовые сценарии.

Рассмотрим запуск сценария на примере режима "Упражнения начальных стрельб". Этот режим позволяет детально отработать навыки начальной огневой подготовки, погружая пользователя в условия близкие к реальным. (Рисунок 36.)

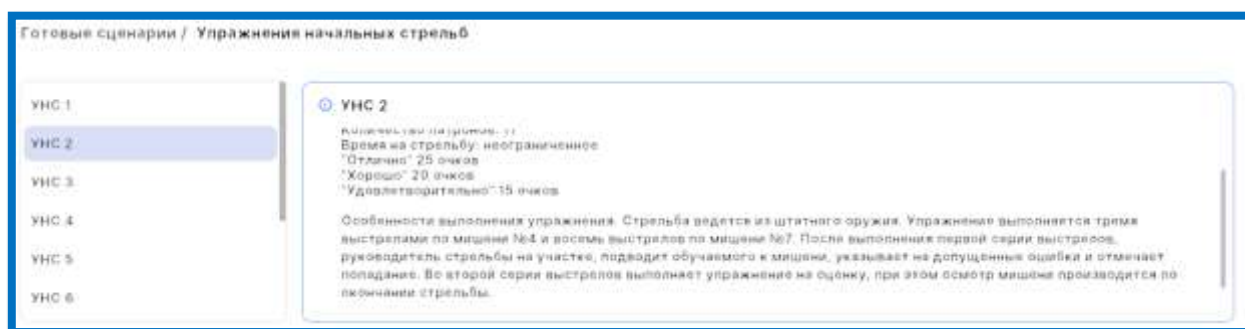


Рисунок 36 – Выбор и описание упражнения.

После выбора упражнения, необходимо добавить ученика, нажав в окне выбора упражнения в разделе “Обучаемые” (Рисунок 37) на кнопку “Добавить”, затем в

появившейся строке нажимаем на “+” и в появившемся окне выбираем ученика. После добавления ученика выбираем тип стрельбы “Тренировка” или “Зачет”. В режиме “Зачет” стрельба выполняется с соблюдением всех нормативов упражнения (Рисунок 38). Для запуска упражнения нажимаем кнопку “Начать”.

ВАЖНО! Упражнения начальных стрельб может выполнять только 1 обучающийся. В упражнениях ГТО можно добавить до 6 человек (если это позволяет сделать разрешение проекционного полотна).

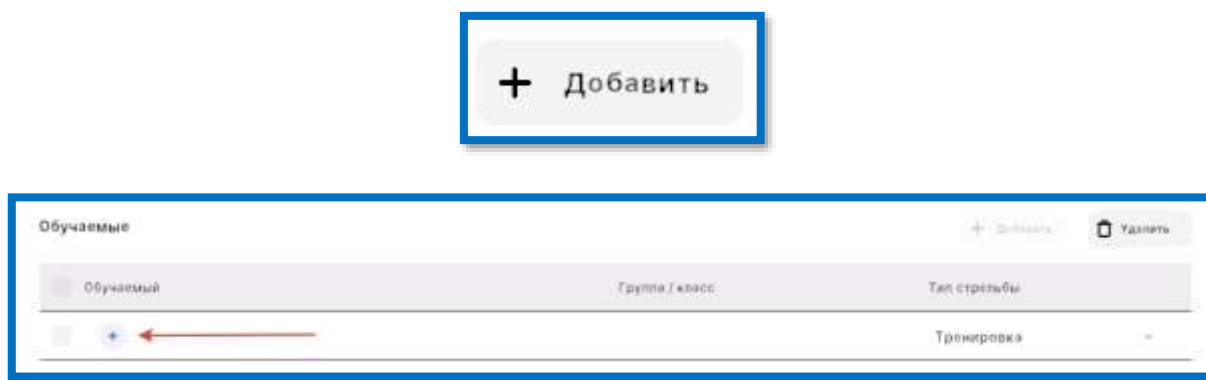


Рисунок 37 – Добавление ученика.

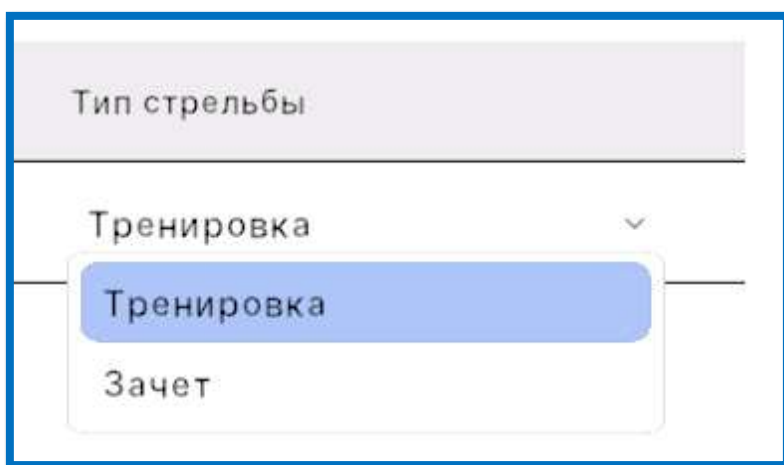
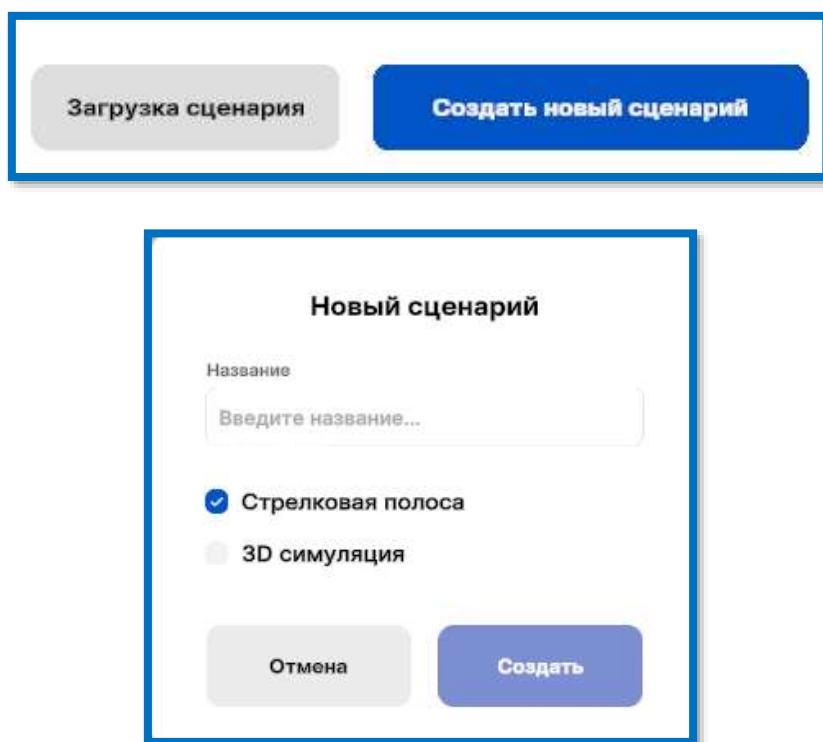


Рисунок 38 – Тип стрельбы.

Редактор сценариев.

В программе реализованы два типа редактора “Стрелковая полоса” и “3D симуляция” с помощью которых пользователь может моделировать бесконечное число сценариев. Созданные сценарии можно копировать, редактировать, экспортировать, импортировать или удалять. Для создания нового сценария необходимо в окне редактора сценариев нажать соответствующую кнопку “Создать новый сценарий” (Рисунок 39). В появившемся окне нужно ввести любое название для сценария и выбрать тип редактора “Стрелковая полоса” или “3D симуляция” и нажать кнопку “Создать”.



The image shows two parts of the software interface. The top part is a horizontal bar with two buttons: a grey button labeled 'Загрузка сценария' (Load scenario) and a blue button labeled 'Создать новый сценарий' (Create new scenario). The bottom part is a dialog box titled 'Новый сценарий' (New scenario). Inside the dialog, there is a text input field for 'Название' (Name) with the placeholder text 'Введите название...'. Below the input field, there are two radio button options: 'Стрелковая полоса' (selected) and '3D симуляция'. At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'Отмена' (Cancel) and 'Создать' (Create).

Рисунок 39. Редактор сценариев

- Редактор “Стрелковая полоса” позволяет создать закрытый или открытый полигон с 2D мишенями. Выбор полигона происходит во вкладке “Окружение” на панели в нижней части окна редактора. Закрытый полигон представляет собой тир в помещении и рассчитан для стрельбы на дистанции до 25 м (Рисунок 40). Открытый полигон представляет собой локацию, предназначенную для проведения стрельб до 800 м, с возможностью выбора времени года, времени

суток, наличия осадков, направления и скорости ветра и тд (Рисунок 41). Погодные условия в открытом полигоне настраиваются в окне “Редактора погоды” (рисунок 42).

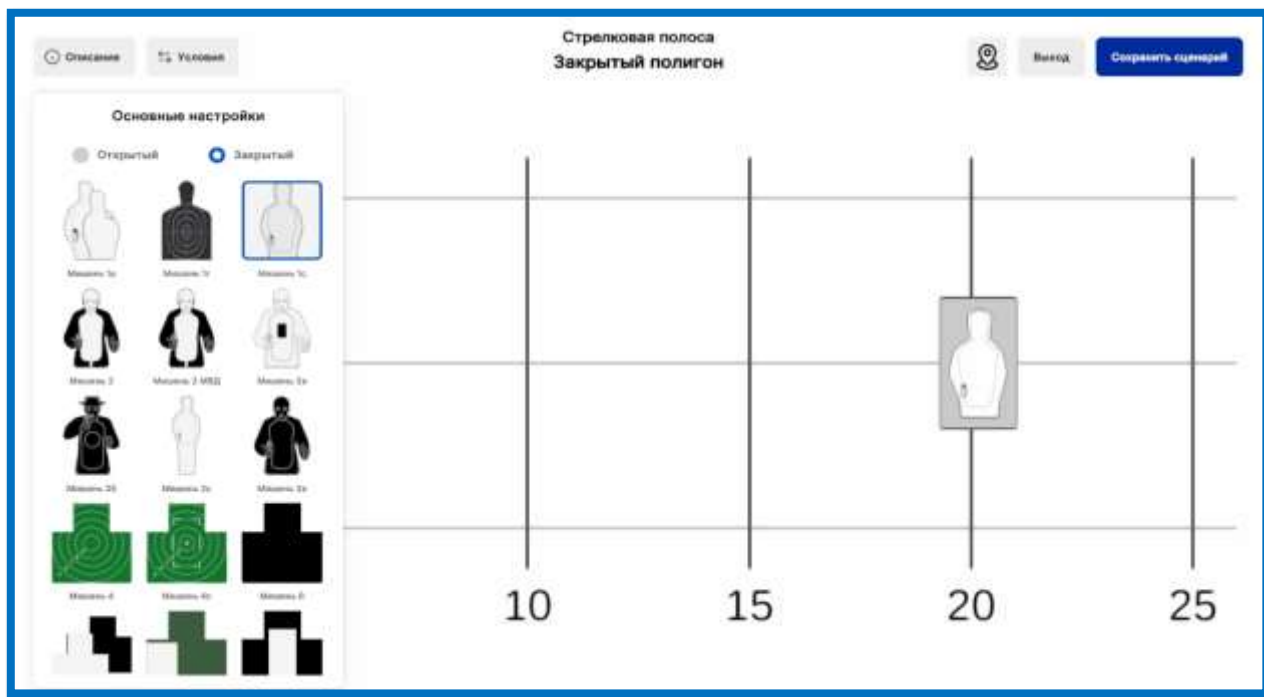


Рисунок 40 - Закрытый полигон

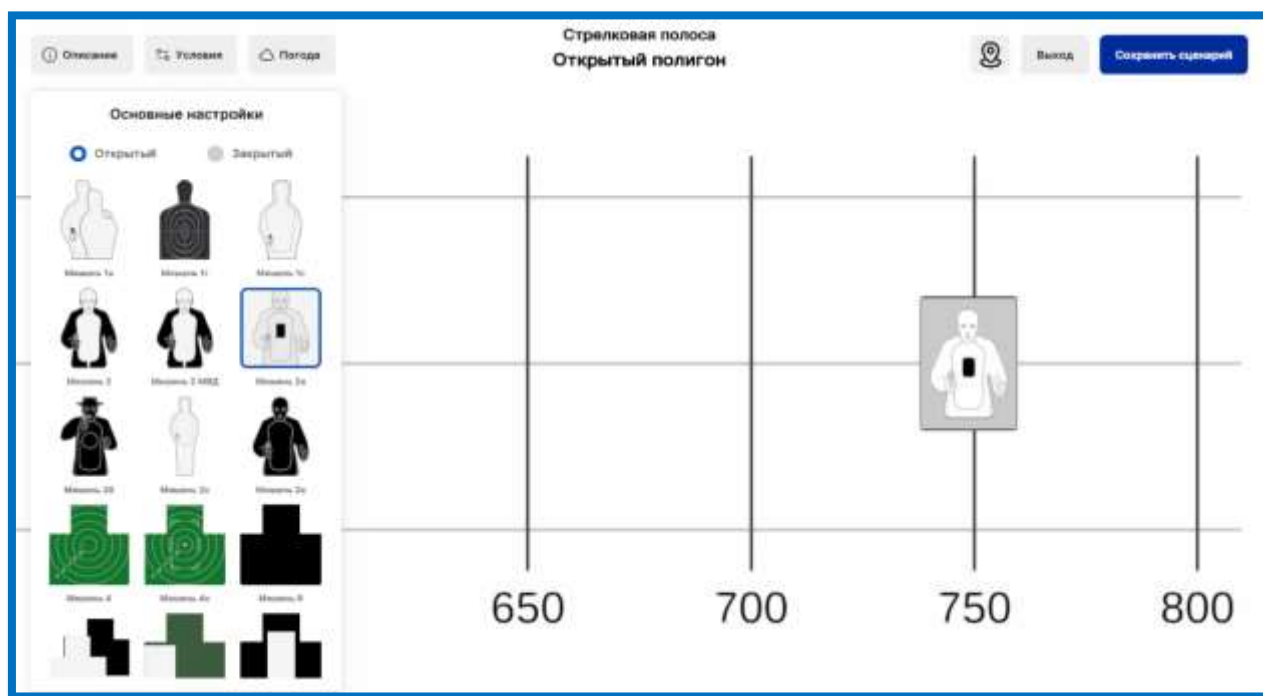


Рисунок 41 - Открытый полигон

передвижение - **добавить контрольную точку** (Рисунок 44). При необходимости движение мишени можно зациклить. Так же в настройках мишени можно выбрать действие при поражении мишени (Рисунок 44а):

- **Нет действия** (Мишень при попадании остается на месте);
- **Скрытие мишени** (Мишень при попадании пропадает);
- **Падение мишени** (Мишень при попадании упадет);

В меню настройки мишени можно установить ценность конкретной зоны поражения мишени (Рисунок 44б)

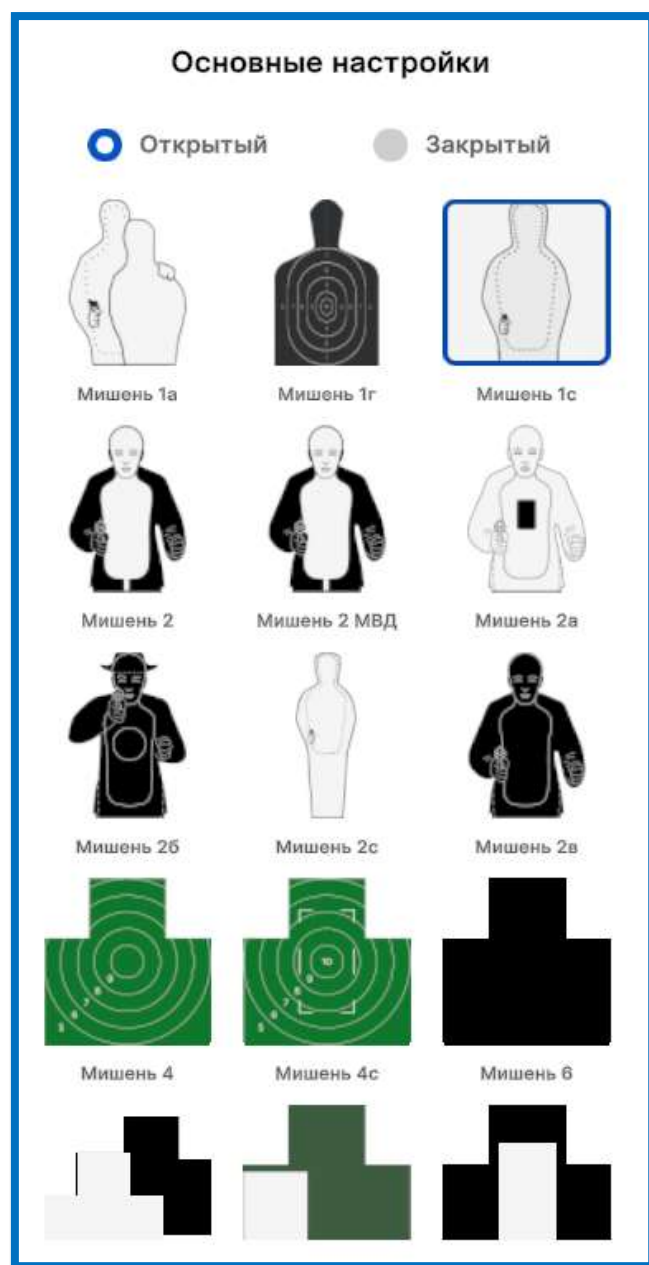


Рисунок 43 – Выбор мишени.

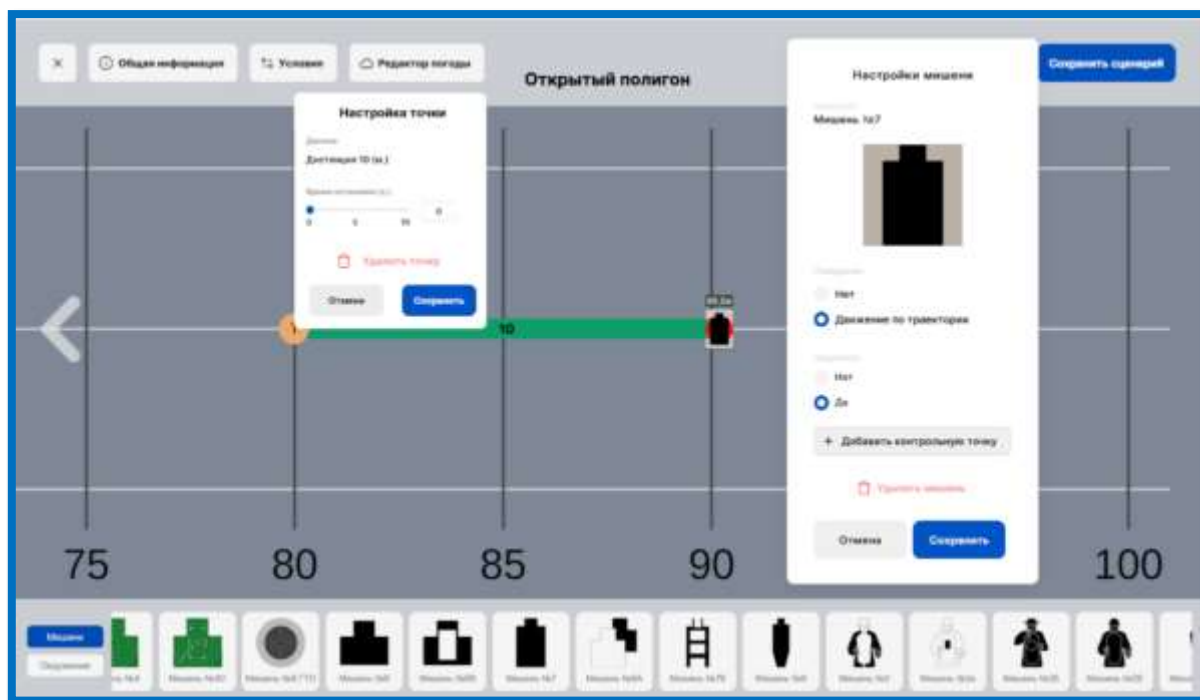


Рисунок 44 - Настройка мишени

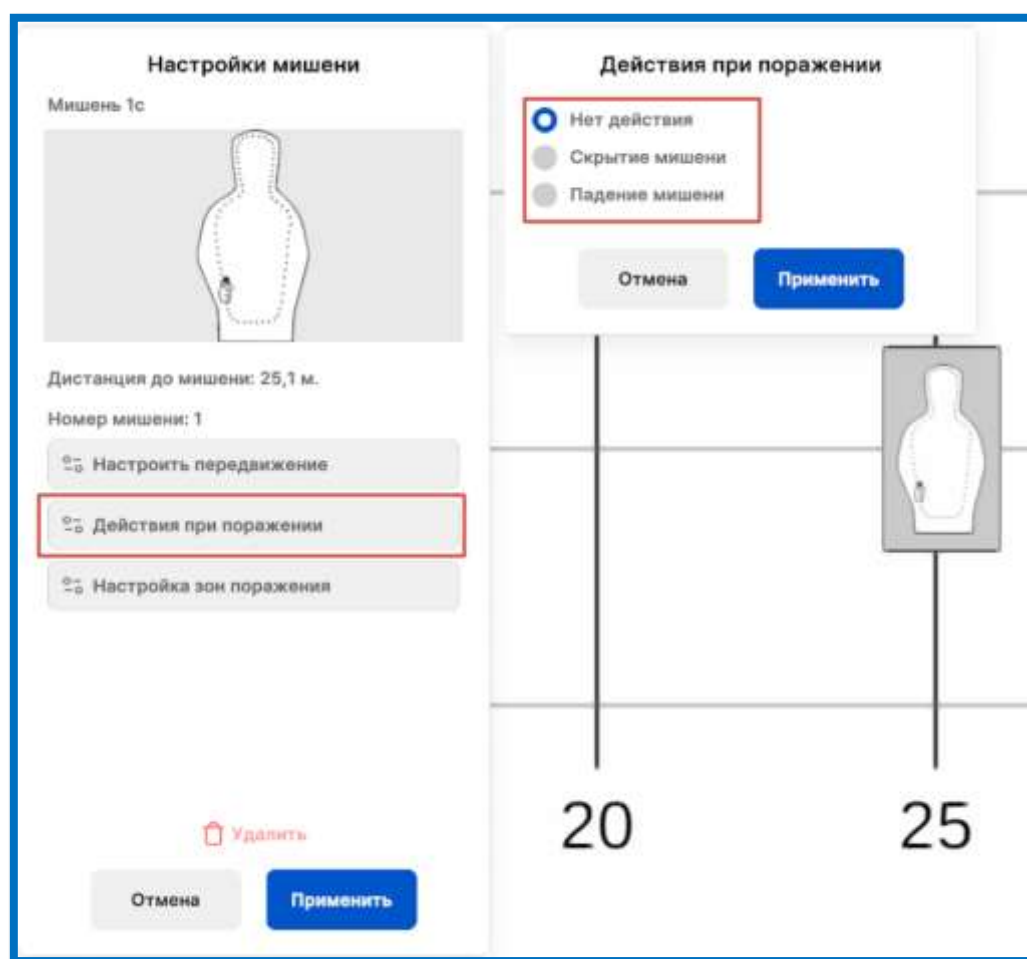


Рисунок 44а – Действия при поражении

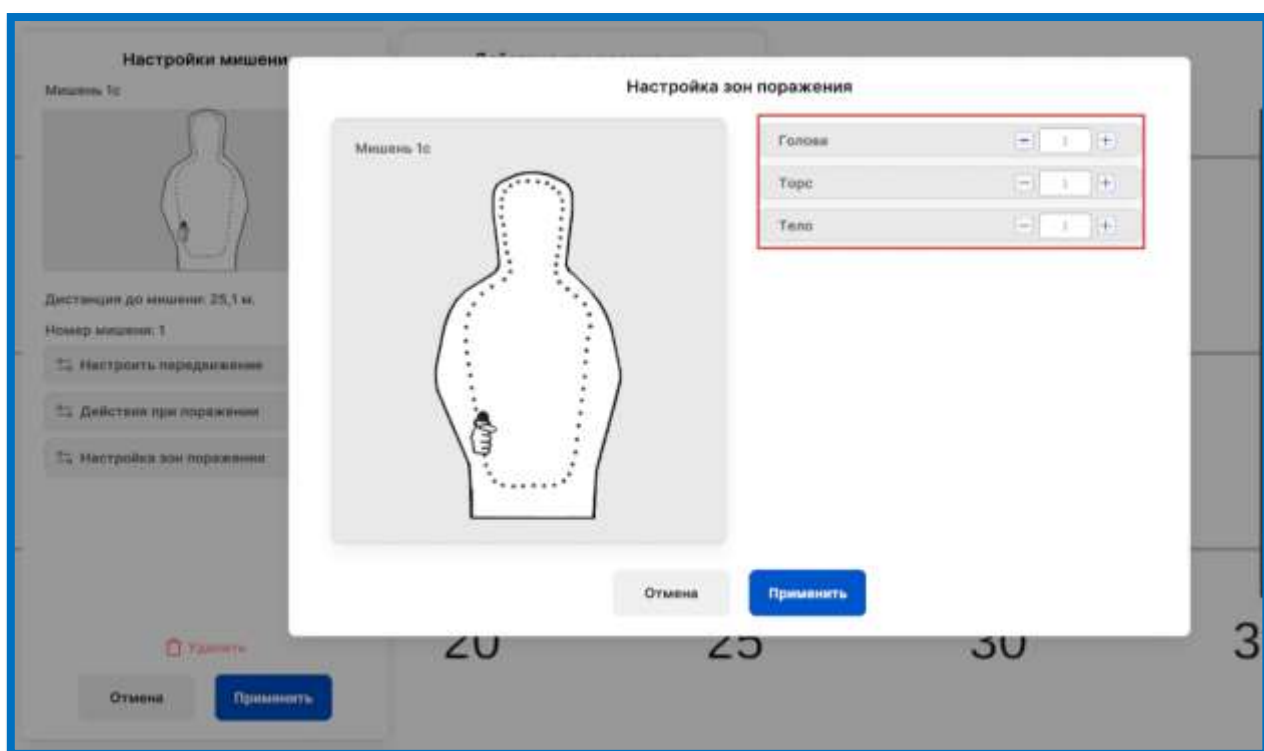
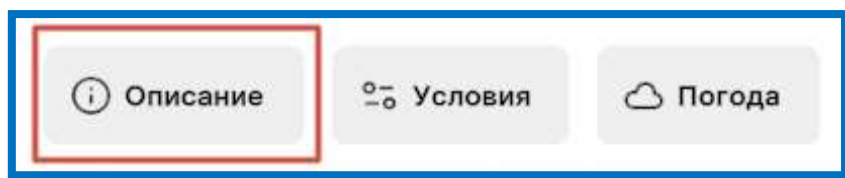


Рисунок 44б – Настройка зон поражения.

При нажатии на кнопку “Описание” появляется окно, в котором можно отредактировать название сценария, добавить описание к сценарию, указать из какого вида оружия предназначен создаваемый сценарий, количество патронов и время отведенное на выполнение сценария. Если оставить поля пустыми и сохранить сценарий, программа автоматически создаст описание сценария исходя установленных мишеней на полигоне и выбранного типа оружия. (Рисунок 45).



Общая информация

Название

123

Описание

Добавьте описание

Оружие

☒ Автоматическая винтовка

☐ Пистолет

☐ Пневматическая винтовка

Количество патронов

0 50 100 - 30 +

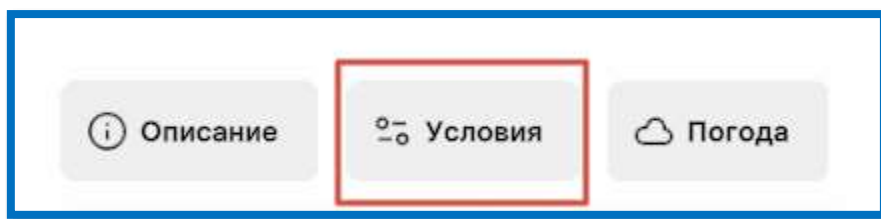
Время на стрельбу

0 150 300 - 60 +

Отмена Сохранить

Рисунок 45 - Общая информация

Условия выполнения сценария задаются в окне “Условия”, которое вызывается нажатием на одноименную кнопку (Рисунок 46).



Условия

Количество очковКоличество попаданий

Оценка: Отлично

0

1000

0

Оценка: Хорошо

0

1000

0

Оценка: Удовлетворительно

0

1000

0

Оценка: Неудовлетворительно

0

1000

0

ОтменаСохранить

Рисунок 46 – Условия выполнения сценария.

Для сохранения созданного сценария необходимо нажать на кнопку “Сохранить сценарий” в правом верхнем углу редактора (Рисунок 47). Созданный сценарий будет отображаться во вкладке “Пользовательские” в меню “Готовые сценарии”.

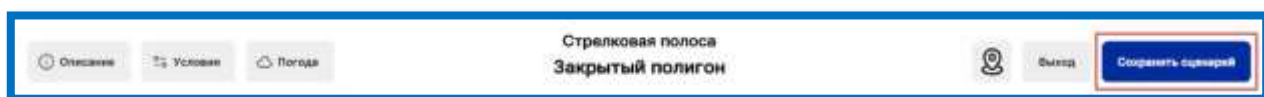


Рисунок 47 - Сохранение нового сценария

Редактор “3D симуляция”. Данный тип редактора позволяет моделировать различные сценарии используя разные виды локаций, типы мишеней и препятствий (Рисунок 48,49,50).

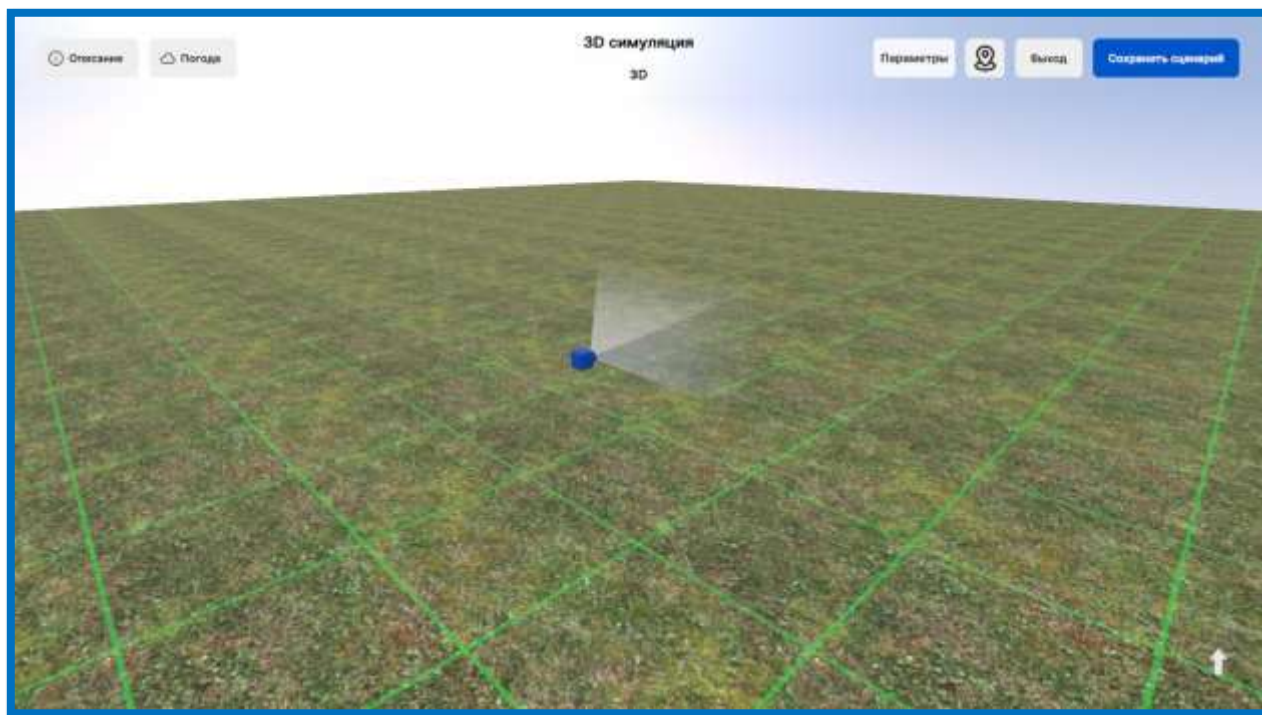


Рисунок 48 - Общий вид редактора “3D симуляция”



Рисунок 49 - Типы мишеней и моделей людей

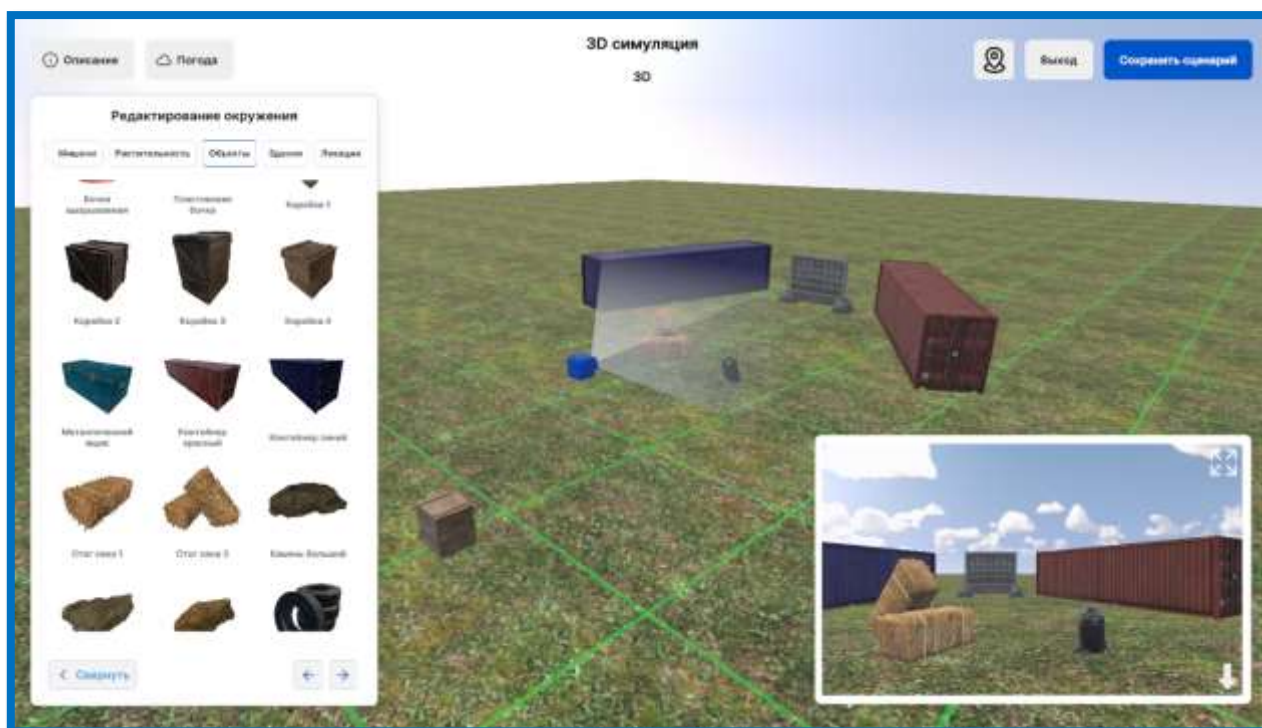


Рисунок 50 - Препятствия

Противникам можно задать различные траектории движения. Для этого необходимо нажать ПКМ на модель противника, далее выбрать пункт “Настроить передвижение” (Рисунок 51), нажимаем на кнопку “Добавить контрольную точку” и устанавливаем точку перемещения на карте (Рисунок 51.1). Если нужно добавить еще одну контрольную точку, необходимо повторить действия. При использовании 3D моделей преступников и гражданских лиц можно создавать различные сценарии, например сценарии по освобождению заложников. В правом нижнем углу редактора расположено окно предпросмотра, которое можно развернуть на весь экран. Для того, чтобы изменить вид локации, можно переместить камеру клавишами W,A,S,D. Так же ее можно повернуть клавишами Q или E. (Рисунок 51.2).

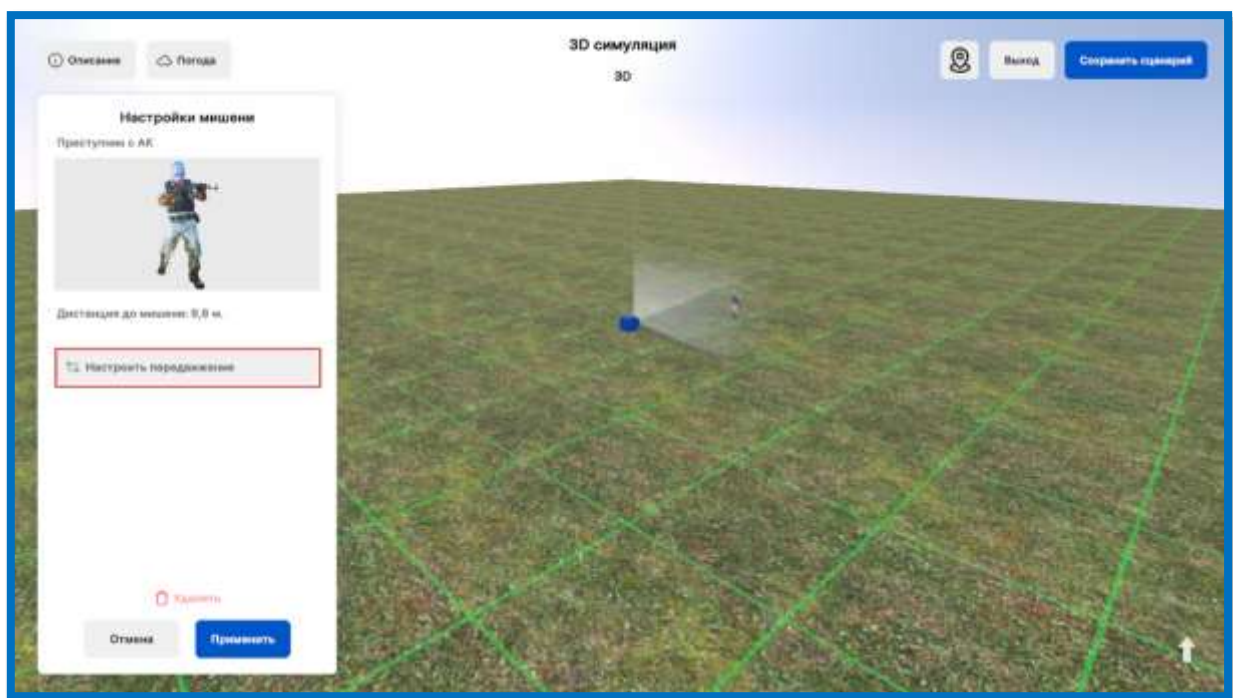


Рисунок 51 – Настройка передвижения

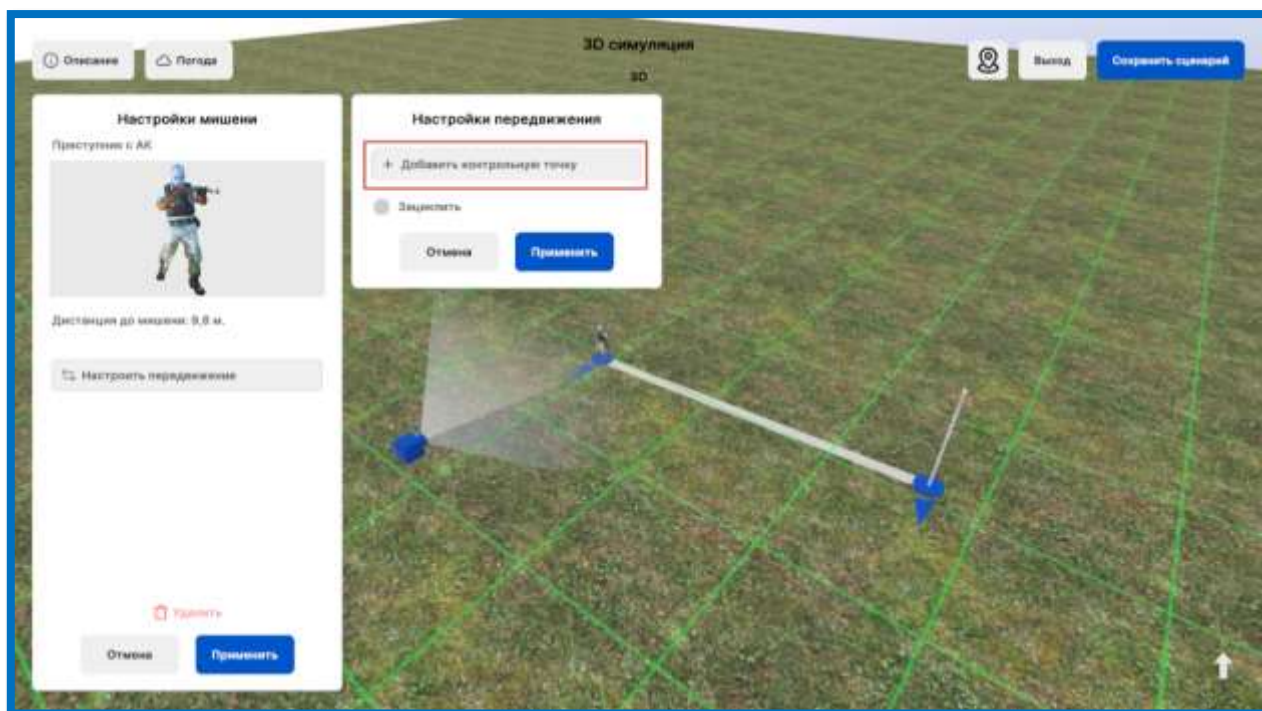


Рисунок 51.1 – Добавление контрольной точки.



Рисунок 51.2 - Предпросмотр созданного сценария

В редакторе, во вкладке “Общее” можно изменить размер локации или произвести сортировку мишеней и оставить только спортивные мишени, мишени, которые считают только очки, либо мишени, которые считают только попадания. По умолчанию фильтр отключен “Без оценки” (Рисунок 51.3).

Редактирование окружения

Общее Поверхность Мишени Растительность Объект

Критерий оценивания

- ☐ По количеству очков
- ☐ По количеству выстрелов
- ☐ Спортивные мишени
- ☒ Без оценки

Настройки локации

Размер локации (м)

50 1000 250

Размер сетки (м²)

Выкл 1 5 10

< Свернуть

← →

Рисунок 51.3 – Вкладка “Общее”

Во вкладке “Поверхность” можно изменить общий вид локации. Имеется возможность создать неровности на локации с помощью кнопки “Деформация”. Если выбран режим “Выдавить”, то при удержании ЛКМ на нужной точке на карте, можно создать холм / гору. Если выбран режим “Вдавить”, то можно создать яму / овраг. (Рисунок 51.4)

Пункт “Диаметр кисти” отвечает за ширину создаваемых неровностей. Пункт “Интенсивность” отвечает за скорость создаваемых неровностей. Еще во вкладке поверхность можно выбрать текстуру локации: Трава, Земля, Металл, Камень, Резина, Плитка, Дерево, Снег, Асфальт.

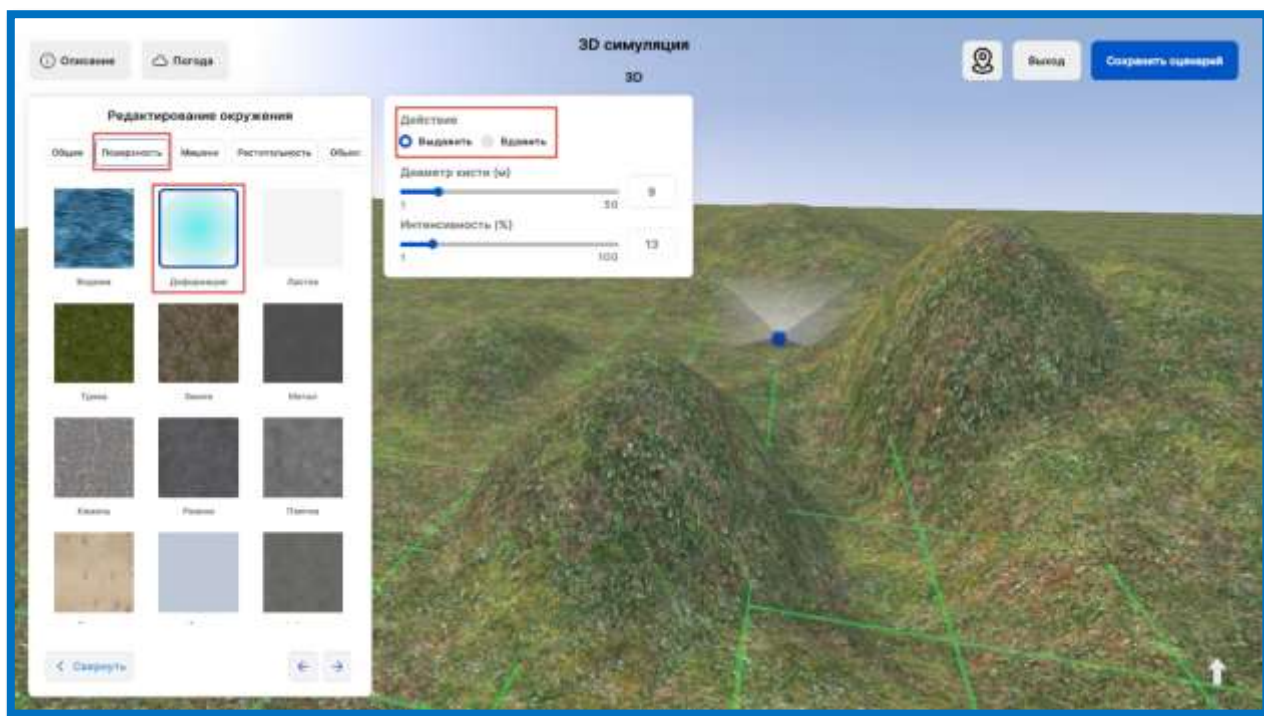


Рисунок 51.4 – Деформация локации

Во вкладке “Локации” можно выбрать одну из 6 готовых локаций (Рисунок 51.5): Равнинная местность, Горная местность, Холмистая местность, Городская обстановка, Акватория, Лесистая местность. На готовых локациях нельзя пользоваться инструментом “Деформация”, так же нельзя менять текстуру локации и добавлять растительность. На готовые локации можно устанавливать

только мишени, противников и объекты. Если необходимо воспользоваться всеми возможностями 3D редактора, это можно сделать на “Пользовательская локация”.

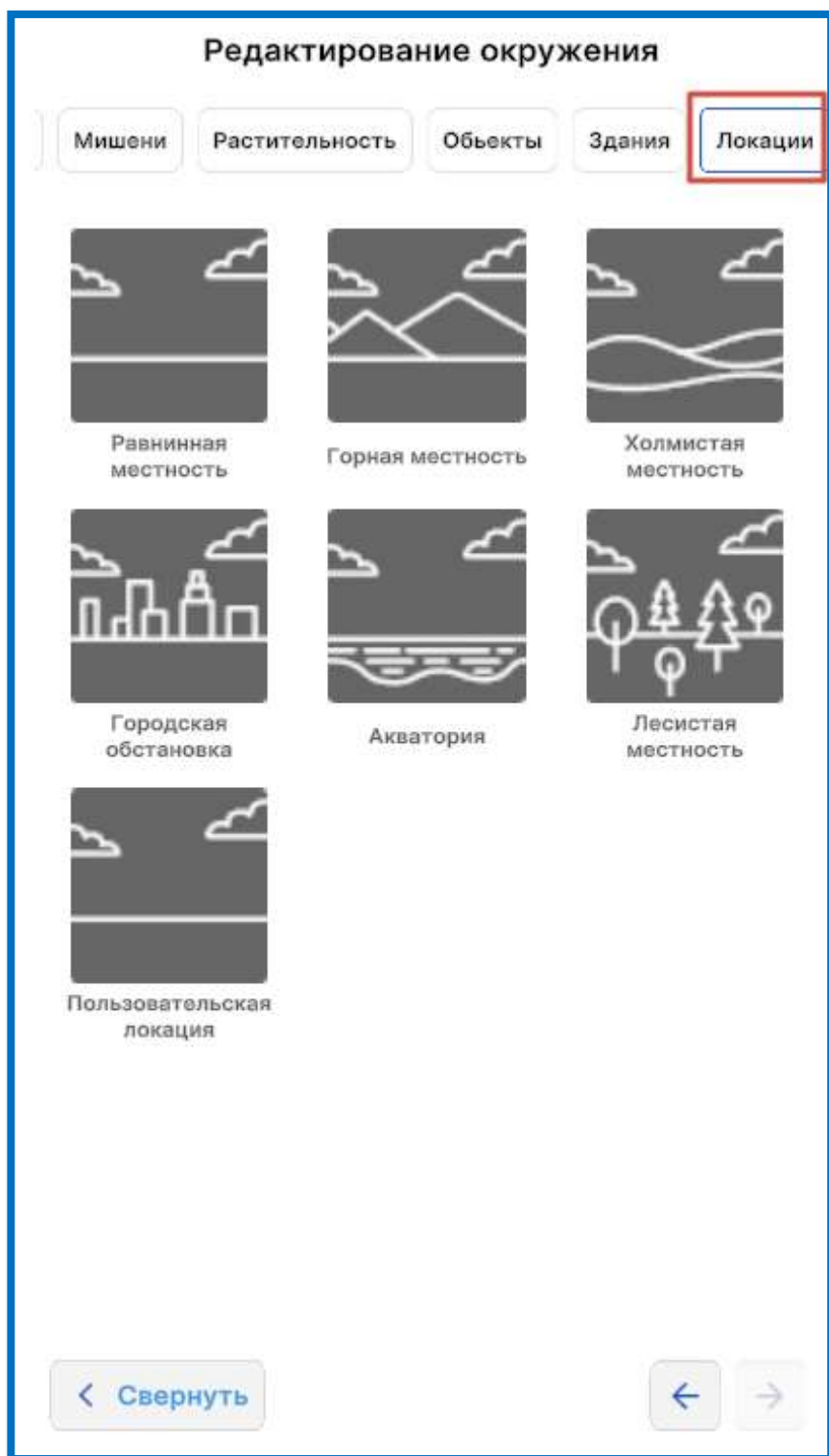


Рисунок 51.5 – Локации

В редактор можно настроить погодные условия, которые будут влиять на баллистику пули, если мишень будет расположена от стрелка на расстоянии 50 метров и больше.

Для настройки погодных условий, необходимо нажать кнопку “Погода” (Рисунок 51.6) и далее в окне “Настройка погоды” (Рисунок 51.7) настроить силу ветра и направление ветра. Также можно выбрать осадки, время года, время суток.

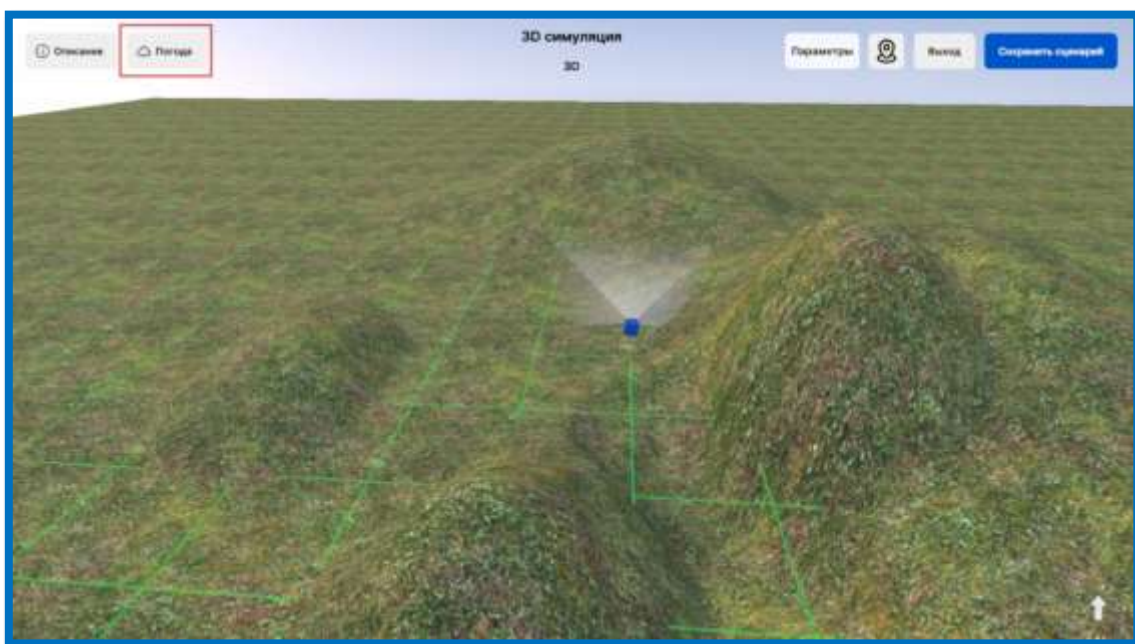


Рисунок 51.6 – Погода

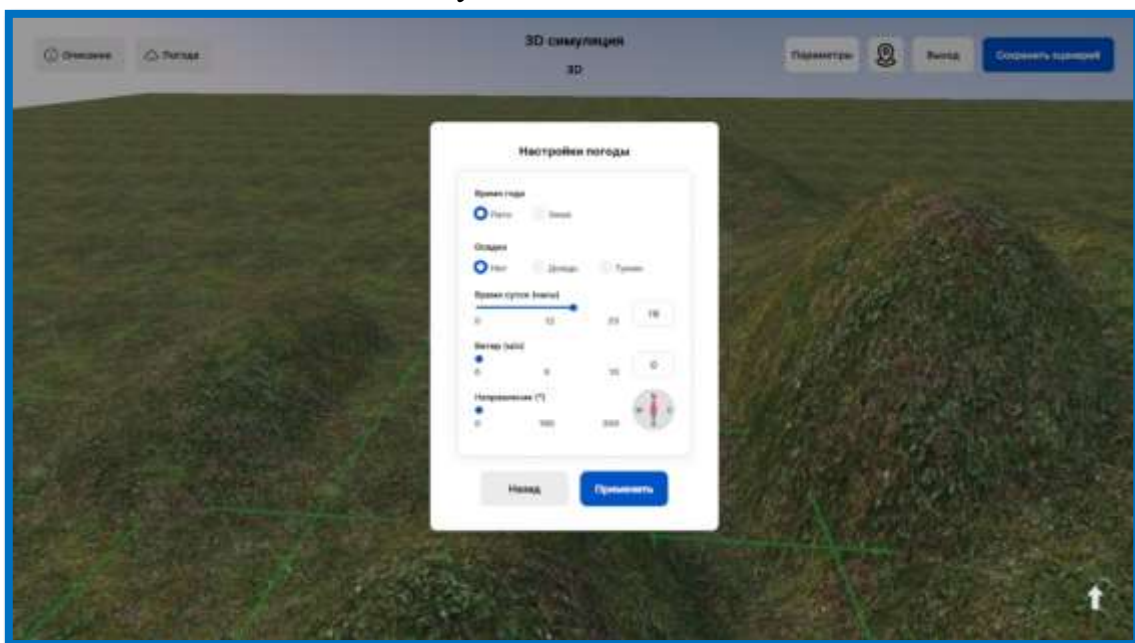


Рисунок 51.7 – Настройка погоды

База данных

Раздел “База данных” позволяет создавать, редактировать, удалять группы/классы и обучающихся (Рисунок 52). Функционал программы позволяет просматривать результаты тестирования и выполненных стрелковых упражнений по каждому обучающемуся с подробным разбором допущенных им ошибок.

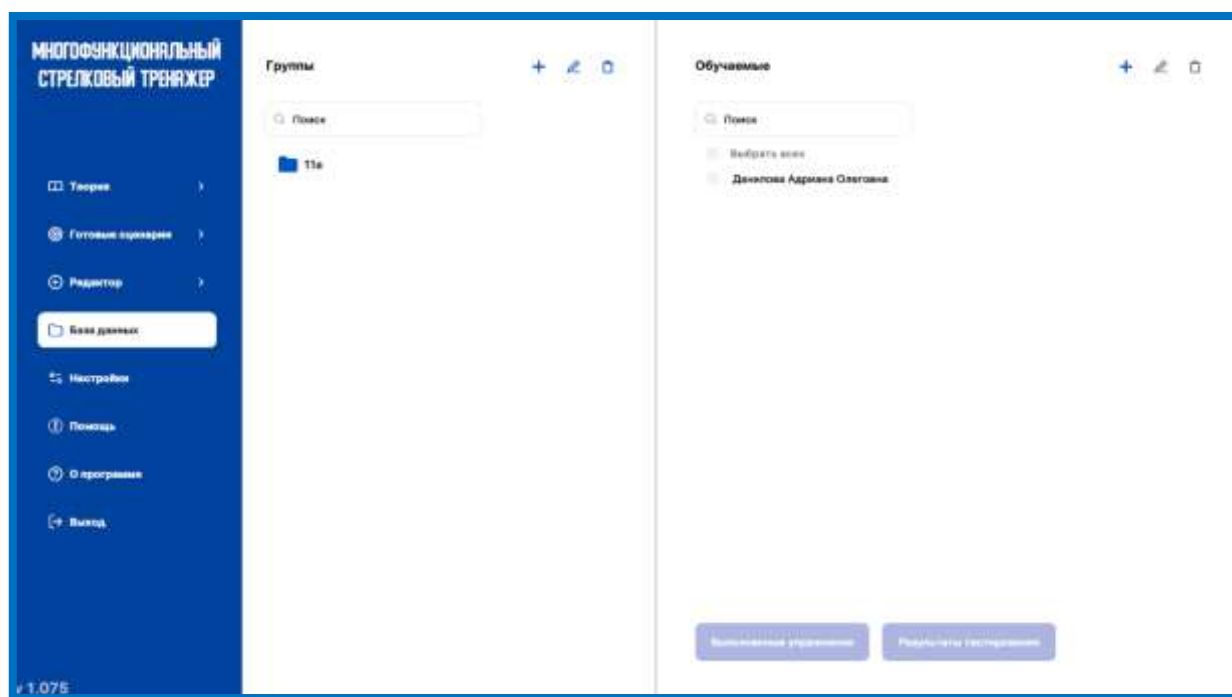


Рисунок 52 - вкладка “База данных”

Для добавления группы/класса необходимо нажать на “+” (Рисунок 53), в появившемся окне ввести название группы/класса и нажать кнопку “Сохранить” (Рисунок 54).

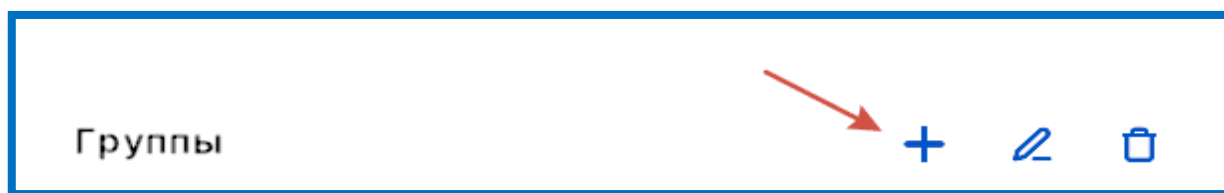


Рисунок 53 – Добавление группы.

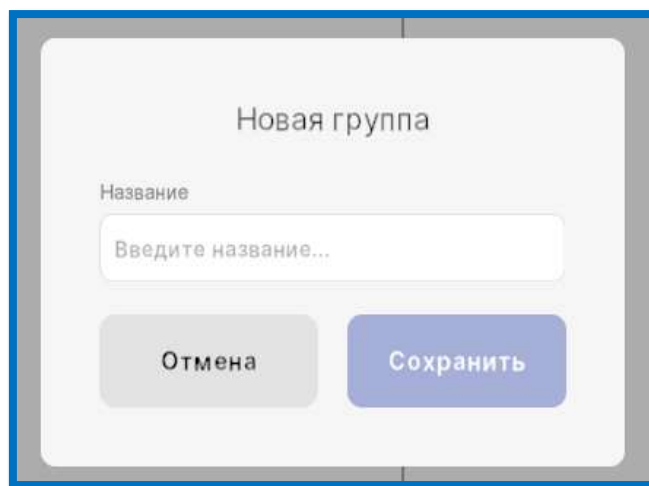


Рисунок 54 – Создание группы.

Для добавления обучаемых в созданную группу/класс выделяем ее, при этом пиктограмма папки перед названием группы поменяет цвет на синий и в окне “Обучаемые” необходимо нажать на кнопку “+” (Рисунок 55). В появившемся окне заполняем данные по обучаемому (Рисунок 56).

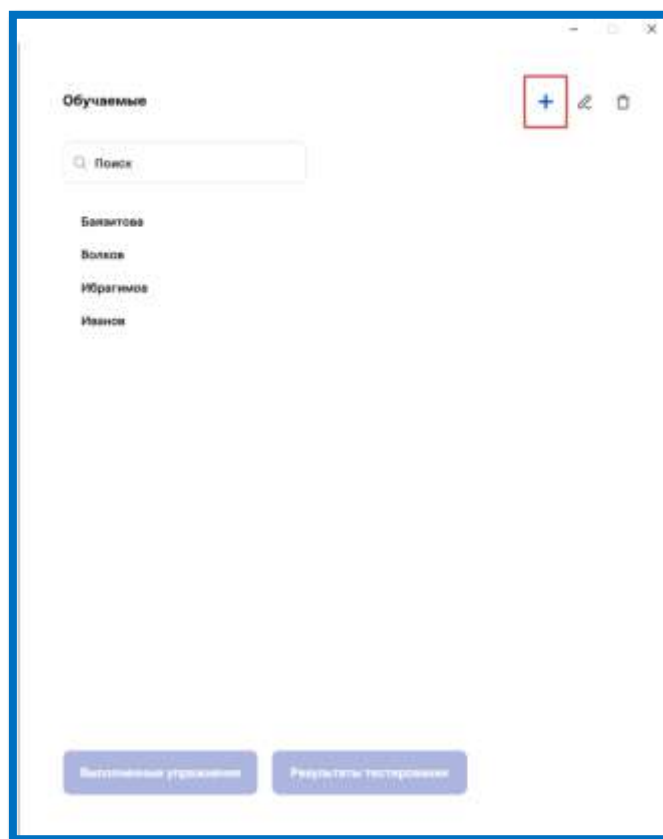


Рисунок 55 - Добавление обучающегося

Фамилия

Имя

Отчество

Дата рождения

Отмена Сохранить

Рисунок 56 - Данные обучаемого

В базе данных представлена детальная статистика выполнения практических упражнений по стрельбе и результаты тестирований для каждого конкретного ученика, что позволяет пользователю объективно оценивать успеваемость, выявлять слабые места и разрабатывать персонализированную программу совершенствования навыков. Для просмотра результатов по стрельбе, нужно выбрать ученика, нажать на кнопку “Выполненные упражнения” (Рисунок 57).

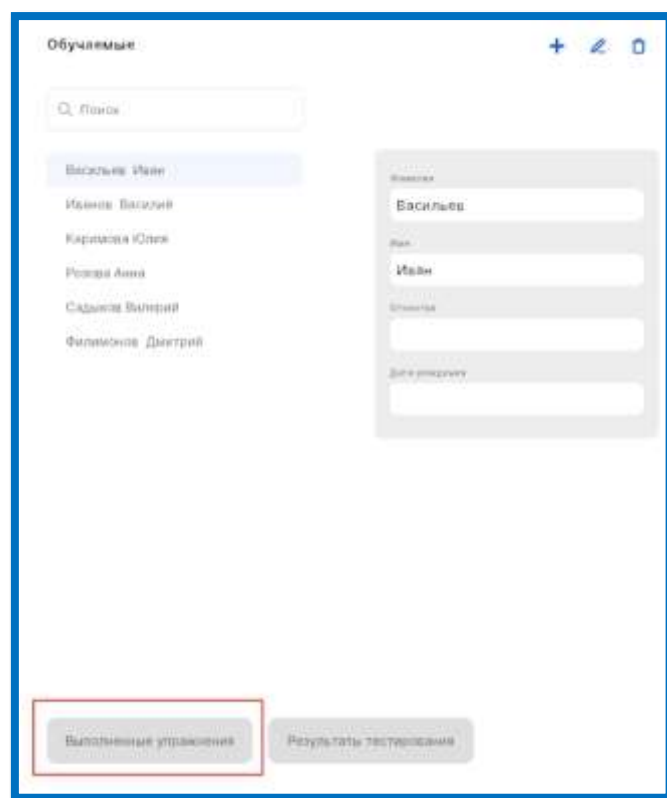


Рисунок 57 – просмотр результатов.

В открывшемся окне отображаются все выполненные обучающимся упражнения с указанием даты, названием упражнения и статистикой (набранные очки, порядковый номер выстрела, количество выстрелов, попаданий, промахов, фактическая точка попадания, средняя точка попадания, итоговая оценка) (Рисунок 58). Для получения более подробной информации необходимо выделить галочкой интересующее упражнение и нажать кнопку “Открыть”. Также можно увеличить изображение мишени в результате, для этого необходимо нажать на саму мишень. (Рисунок 58, 59).

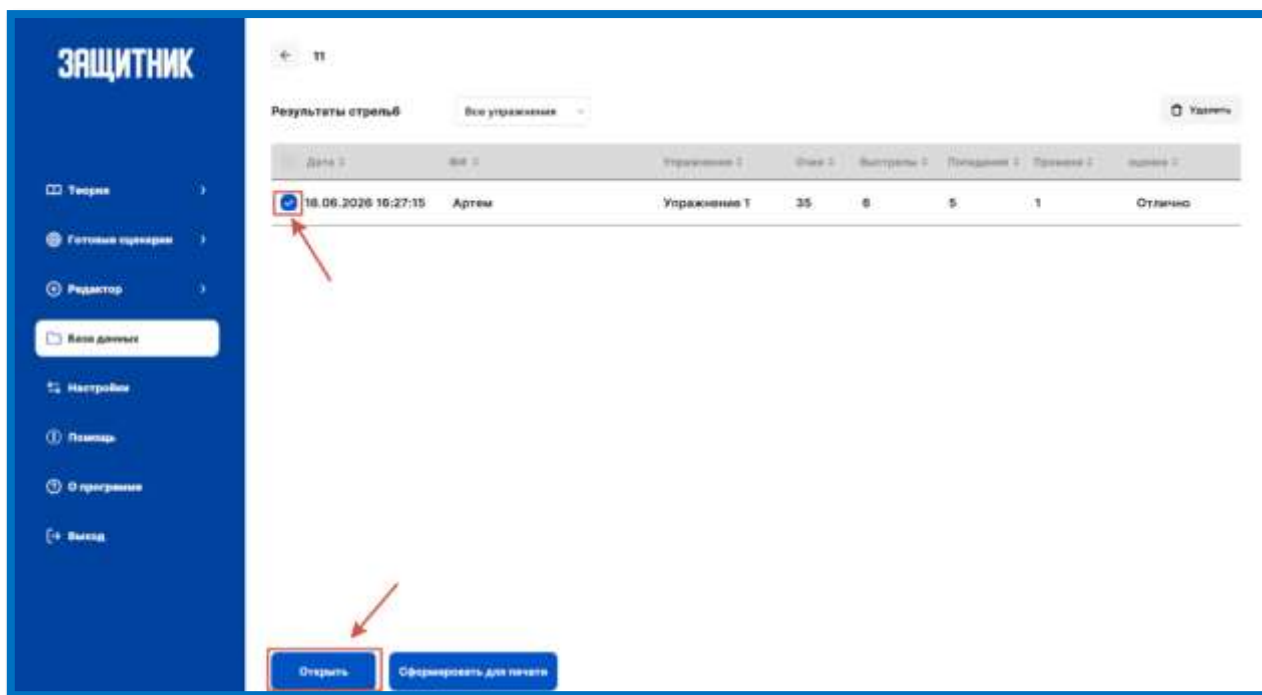


Рисунок 58 – Просмотр результатов.

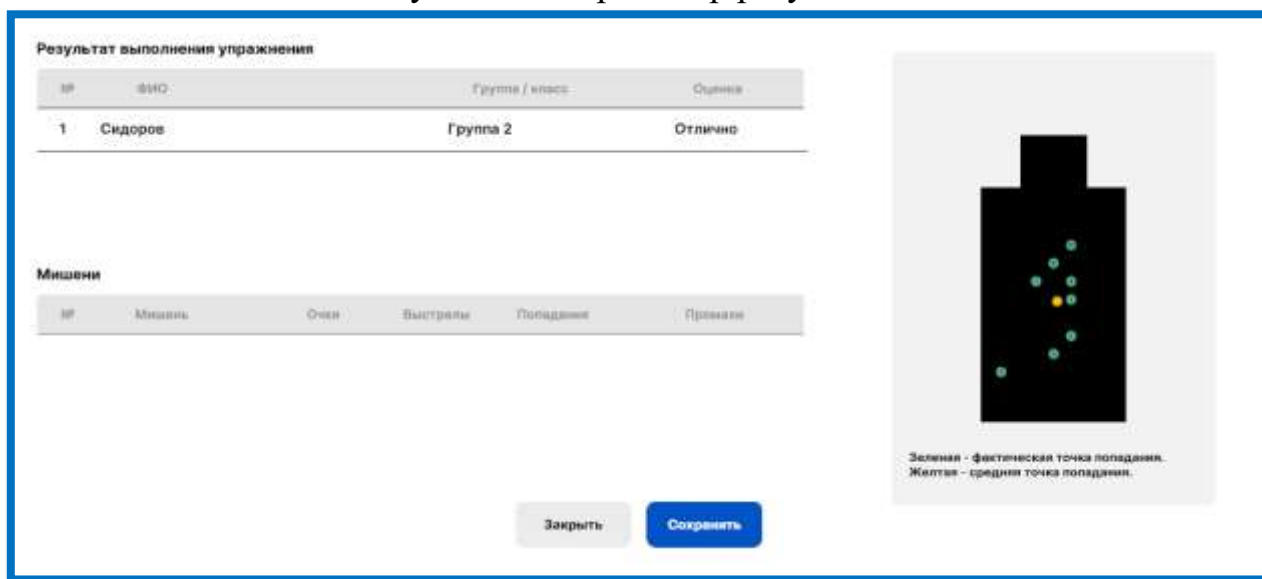


Рисунок 59 – Детальный просмотр результатов.

Для просмотра результатов тестирования необходимо выбрать обучающегося и нажать на одноименную кнопку “Результаты тестирования” (Рисунок 60).



Рисунок 60 - Результаты тестирования

В открывшемся окне необходимо отметить галочкой результат тестирования, которое необходимо детально просмотреть и нажать на кнопку “Открыть” (Рисунок 61). Правильные варианты ответов выделены зеленым цветом, а неправильные - красным (Рисунок 62).

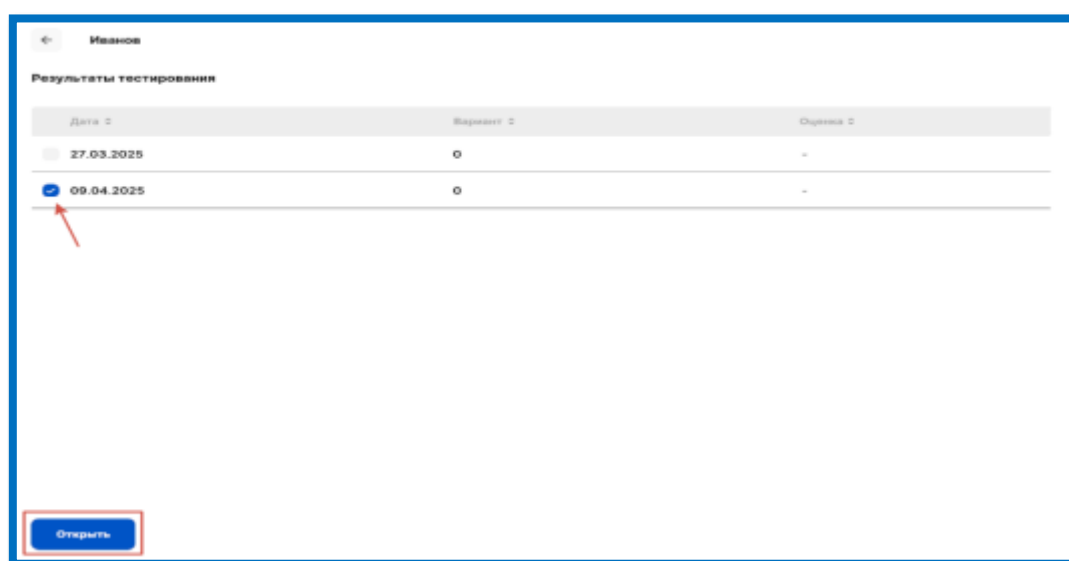


Рисунок 61 - Просмотр результатов.

Вопросы

1. Укороченный вариант АК-74 имеет наименование -

- ☐ АКС-74
- ☐ АК-74Н
- ☒ АКС-74у
- ☐ АКС-74Н

Вопросы

2. Средством связи в БМП и БТР служит

- ☒ УКВ радиостанция Р-173
- ☐ Комплекс станций спутниковой связи Р-439
- ☐ КВ-радиостанция Р-671

Рисунок 62 - Ответы на вопросы

О программе

На вкладке “О программе” можно подробнее ознакомиться с лицензионным соглашением на программное обеспечение. На вкладке “Ссылки” представлены актуальные ссылки на наш сайт, социальные сети и указан телефон сервисной службы (Рисунок 63).



Рисунок 63 – О программе.

Дополнительно о функции “Ответный огонь”

Во вкладке настроек есть пункт ответный огонь (Рисунок 64), в нем необходимо подключиться к серверу, если подключение успешно, около надписи «Сервер» будет зеленый цвет, при неудаче красный. После подключения к серверу необходимо поставить камеру так, чтобы стрелок был между верхней и нижней красной границей. Так же в этом режиме можно выбрать сложность ботов (влияет на их точность и попадания в определенные части тела). После завершения всех настроек перейдите в сценарии Антитеррора (Завод, Торговый центр или Окоп), и там поставьте галочку на ответном огне.

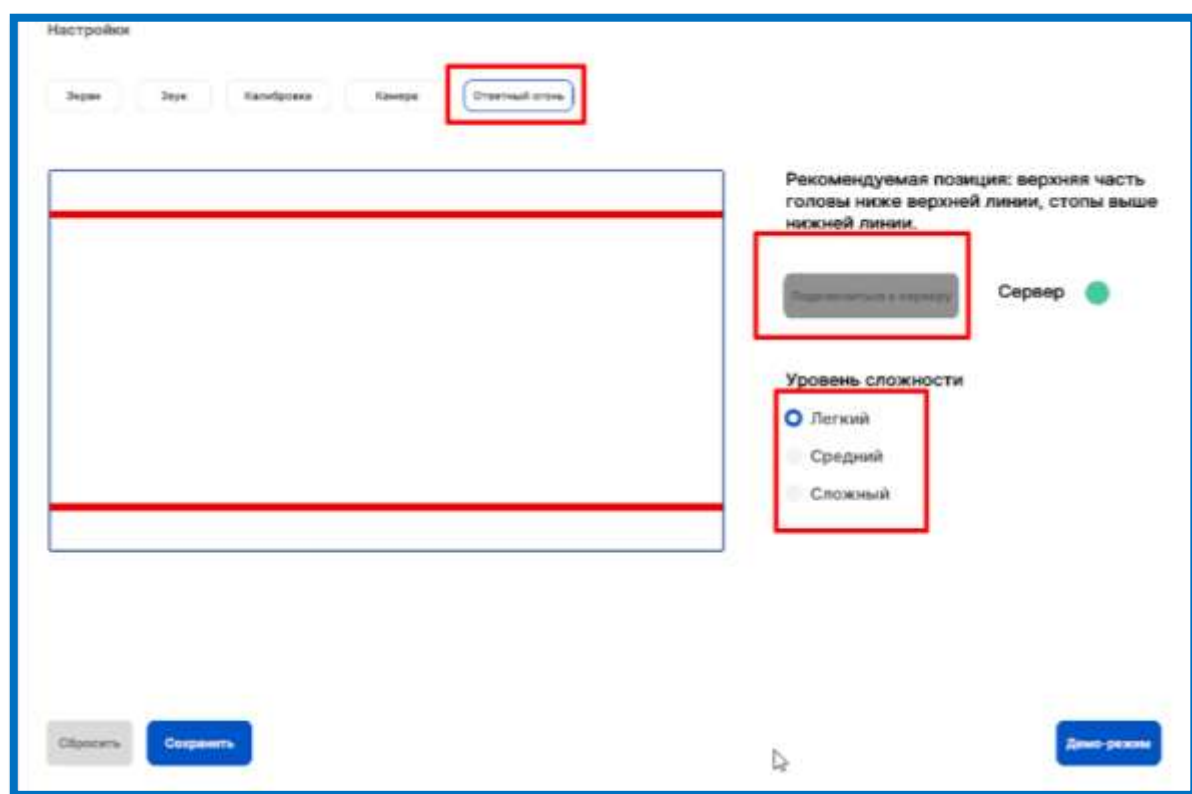


Рисунок 64 – Функция “Ответный огонь”