

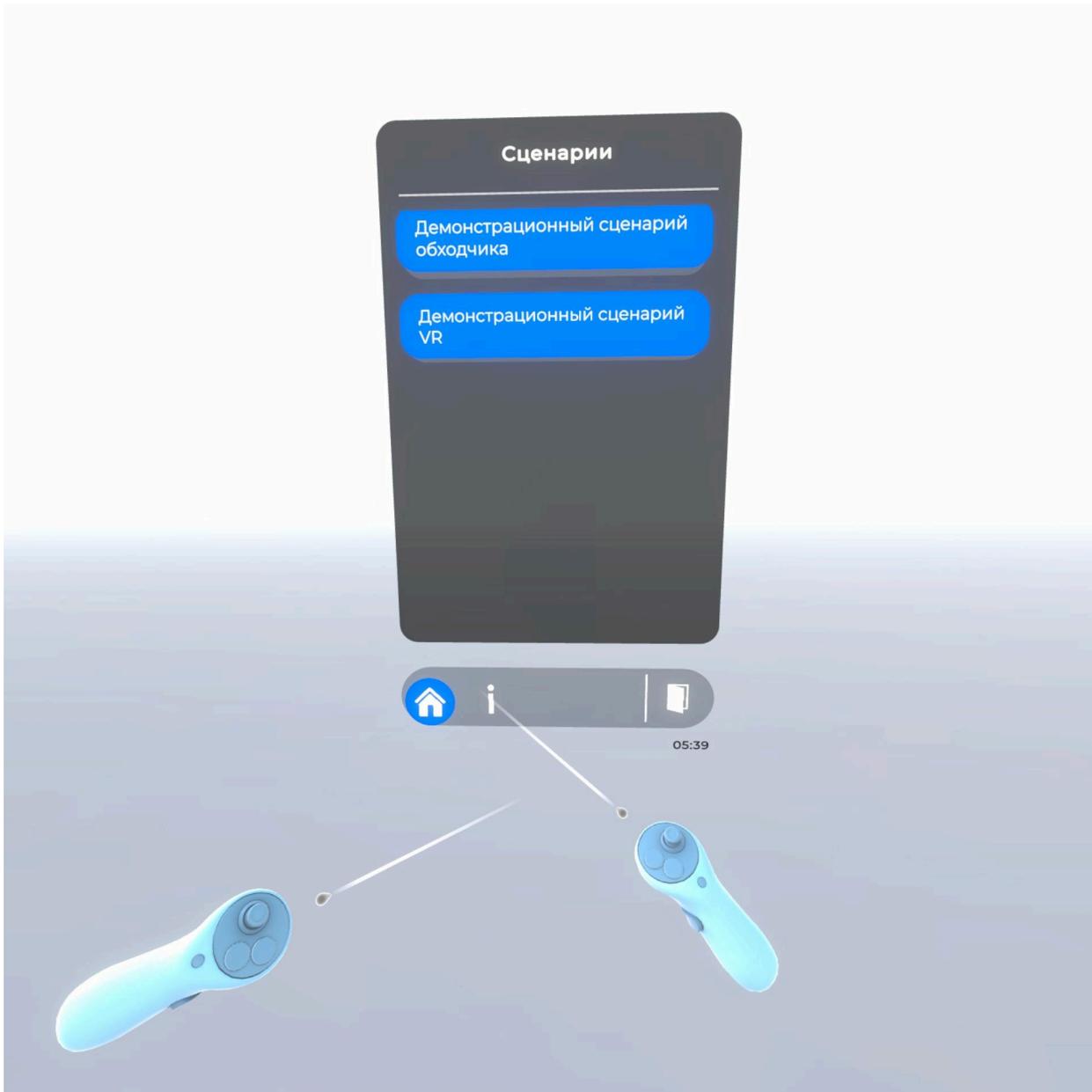
**Инструкция по эксплуатации  
программы для ЭВМ: «Модульная  
платформа учебных сценариев в  
системе виртуальной реальности»**

# 1. Содержание

<b>1. Содержание</b>	<b>1</b>
<b>2. Начало работы</b>	<b>2</b>
2.1 Кнопка “Список сценариев”	3
2.2 Кнопка “Пользовательское соглашение”	3
2.3 Кнопка “Выход”	3
<b>3. Раздел демонстрационных модулей</b>	<b>4</b>
3.1. Демонстрационный сценарий VR	4
3.1.1 Панель отображения названия урока	6
3.1.2 Кнопка “Продолжить”	6
3.1.3 Окно результата	7
3.2. Демонстрационный сценарий обходчика	8
3.2.1 Панель отображения названия урока	10
3.2.2 Кнопка “Продолжить”	10
3.2.3 Кнопка “Вызов информации”	10
3.2.4 Окно “Справочная информация”	11
<b>4. Раздел “Пользовательское соглашение”</b>	<b>12</b>
<b>5. Раздел “Выход из приложения”</b>	<b>13</b>
5.1 Окно подтверждения выхода	13
5.1.1 Кнопка “Подтвердить”	14
5.1.2 Кнопка “Отмена”	14

## 2. Начало работы

После запуска приложения на главном экране будет отображено главное меню. Из данного меню пользователь может выбрать раздел с демонстрационным модулем, раздел с лицензионным соглашением, либо выйти из приложения. Содержит поле с доступными сценариями и Панель задач.



## 2.1 Панель задач



### 2.1.1 Кнопка “Список сценариев”



При нажатии открывает список с доступными сценариями.

### 2.1.2 Кнопка “Пользовательское соглашение”



Переводит пользователя к разделу с пользовательским соглашением.

### 2.1.3 Кнопка “Выход”



При нажатии завершает работу программы.

### 3. Раздел демонстрационных модулей

#### 3.1. Демонстрационный сценарий VR

При нажатии на кнопку “Демонстрационный сценарий VR” запускается соответствующий сценарий. Общий вид пользовательского интерфейса представлен ниже.



Перемещение по сцене и выбор элементов осуществляется следующим образом:

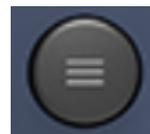
Перемещение в режиме ходьбы - джойстик левого контроллера

Взаимодействие с объектами - боковая кнопка “grip” любого контроллера

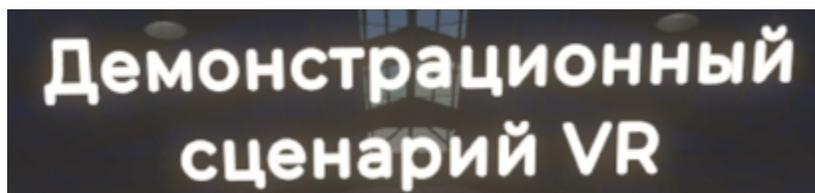
Взаимодействие с интерфейсом - курок любого контроллера

Поворот на 25° - джойстик правого контроллера влево-вправо



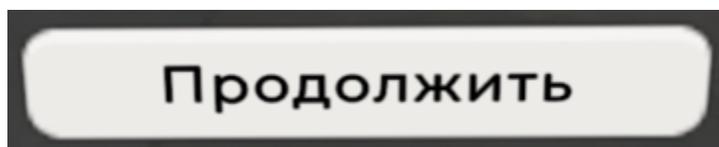
Вызов меню - кнопка Y или B (для Oculus или Pico), кнопка  (для HTC Vive)

### 3.1.1 Панель отображения названия урока



На данной панели отображается наименование текущего урока.

### 3.1.2 Кнопка “Продолжить”



Кнопка предназначена для перехода к дальнейшим шагам сценария.

### 3.1.3 Окно результата



Появляется при успешном прохождении сценария. Содержит кнопку возврата в главное меню



**В главное меню**

### **3.2. Демонстрационный сценарий обходчика**

При нажатии на кнопку “Демонстрационный сценарий обходчика” запускается соответствующий сценарий. Общий вид пользовательского интерфейса представлен ниже.



Перемещение по сцене и выбор элементов осуществляется следующим образом:

Перемещение в режиме ходьбы - джойстик левого контроллера

Взаимодействие с объектами - боковая кнопка “grip” любого контроллера

Взаимодействие с интерфейсом - курок любого контроллера

Поворот на 25° - джойстик правого контроллера влево-вправо

Вызов меню - кнопка Y или B (для Oculus или Pico), кнопка  (для HTC Vive)

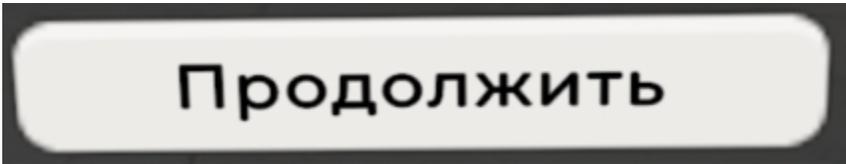
### 3.2.1 Панель отображения названия урока



Демонстрационный  
сценарий обходчика

Функционал описан в пункте 3.1.1 “Панель отображения названия урока”.

### 3.2.2 Кнопка “Продолжить”



Продолжить

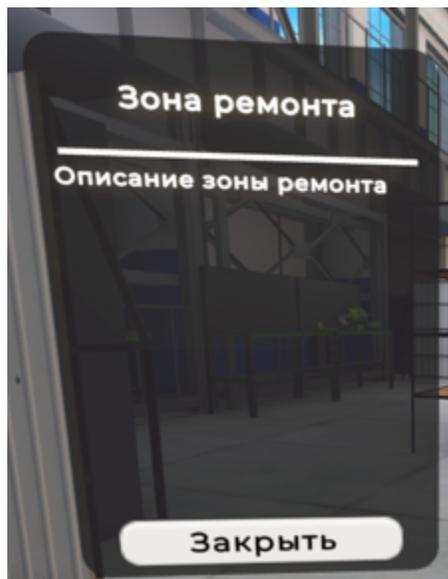
Функционал описан в пункте 3.1.2 “Кнопка “Продолжить””

### 3.2.3 Кнопка “Вызов информации”

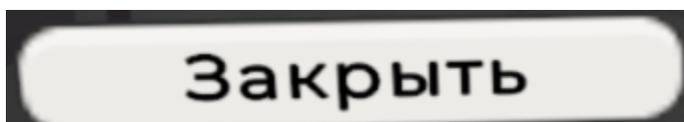


Вызывает окно со справочной информацией об объекте.

### 3.2.4 Окно “Справочная информация”

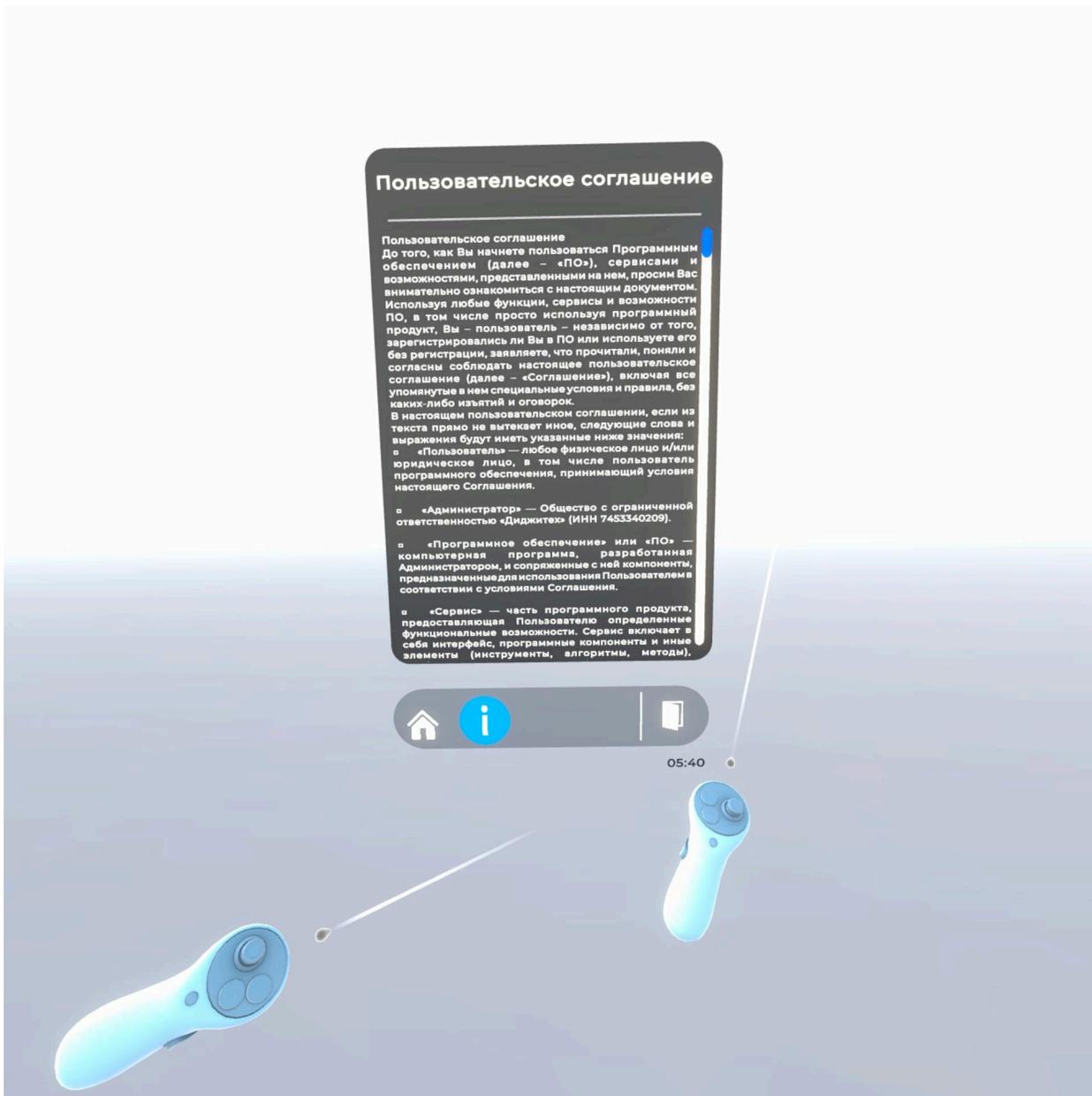


Содержит заголовок с названием объекта, поле с описанием объекта и кнопку “Закреть”.



## 4. Раздел “Пользовательское соглашение”

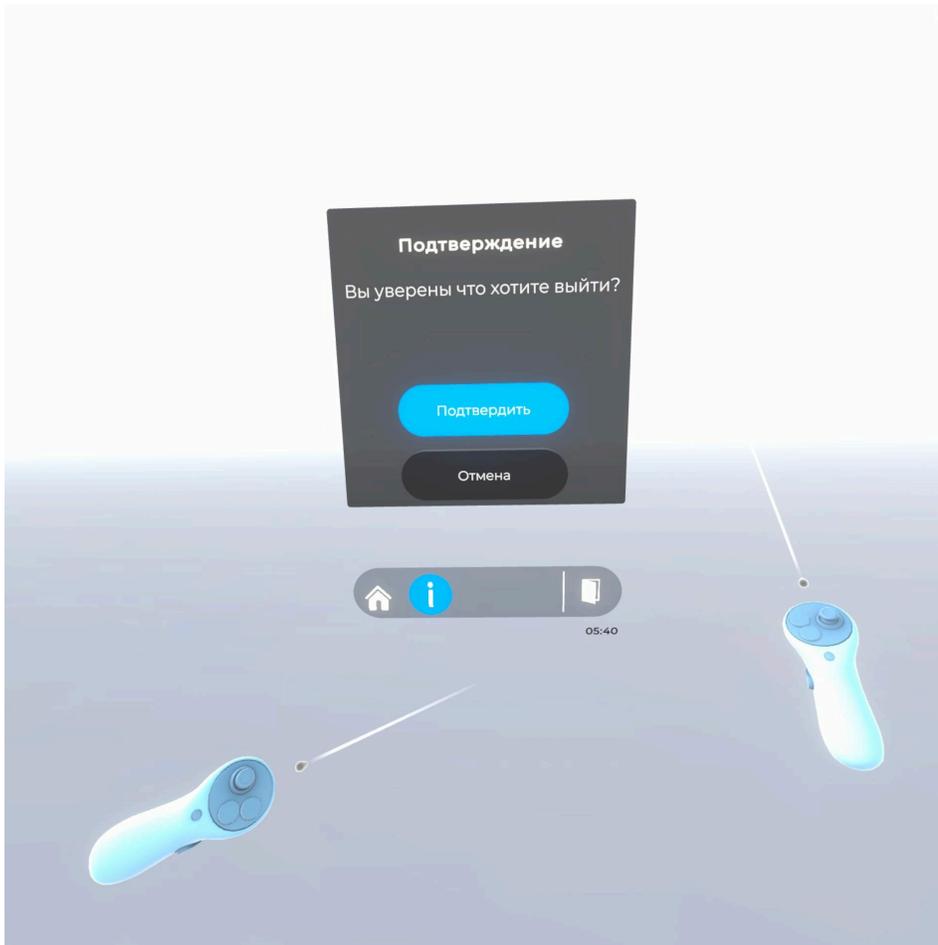
При нажатии на кнопку “Пользовательское соглашение” отображается окно с текстом условий использования тренажера. Общий вид пользовательского интерфейса раздела представлен ниже.



## 5. Раздел “Выход из приложения”

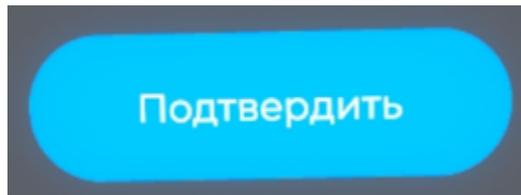
При выборе раздела «**Выход**» (кнопка в главном меню) появляется окно подтверждения выхода.

### 5.1 Окно подтверждения выхода



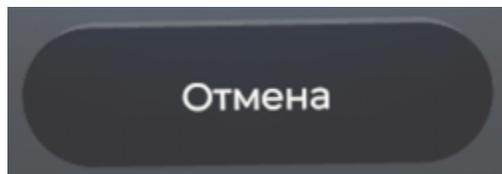
Окно подтверждения выхода содержит две кнопки:

### 5.1.1 Кнопка “Подтвердить”



Кнопка закрывает приложение и возвращает пользователя на рабочий стол.

### 5.1.2 Кнопка “Отмена”



Кнопка закрывает окно подтверждения и возвращает пользователя на открытую вкладку меню.