

«РОСНАСЛЕДИЕ. Диалоги с Великими.

/ Редакция первая/ М. Г. Ячменева. — Москва. 2025. —

Данная инструкция подготовлена для сотрудников библиотек, музеев, культурных и образовательных центров, преподавателей.

Данная инструкция подготовлена с целью помочь пользователям в освоении программного обеспечения «РОСНАСЛЕДИЕ. Диалоги с Великими»

© Ячменева М. Г.

© Чекмарева А.Н. (Редактор-корректор)

© Разработчик оборудования и правообладатель:

ООО «Интерактивная проекция»

Россия, Московская область, наукоград Королёв, ул. Калинина, 6 «Б»;

тел.: 8 800 201 08 77, +7 495 744 35 72;

www.interactive-project.ru

Пособие поставляется только в комплекте с программным обеспечением
«РОСНАСЛЕДИЕ. Диалоги с Великими»

Не предназначено для продажи

При использовании, копировании или перепечатке любого фрагмента настоящего методического пособия — обязательно указание источника и письменное согласие правообладателя

ОГЛАВЛЕНИЕ

«РОСНАСЛЕДИЕ. Диалоги с Великими». Общая информация	3
Главное меню. Описание	4
Инструкция и содержание работы с каждым автором	
Александр Сергеевич Пушкин	5
Лев Николаевич Толстой	8
Николай Васильевич Гоголь	11
Иван Андреевич Крылов	14
Николай Алексеевич Некрасов	17
Антон Павлович Чехов	20



«РОСНАСЛЕДИЕ. Диалоги с Великими» — это инновационная программа специально для библиотек, музеев, культурных центров, школ, а также, других культурных и образовательных организаций, в которой осуществляется общение с авторами, узнавание их биографии и произведений с использованием интерактивного оборудования.

В программе "Роснаследие. Диалоги с Великими" пользователи выбирают из списка заранее заготовленные вопросы и получают ответы от литературных авторов, внесших вклад в культурное наследие России, отвечают на вопросы викторины, слушают биографию от первого лица и чтение авторами собственных произведений.

Рекомендуемая возрастная категория: 6-17 лет.

Адаптировано для использования на интерактивных панелях, интерактивных киосках и интерактивных столах.

Программа работает без интернета.

Подробнее об оборудовании: <https://interactive-project.ru/production/rosnasledie-dialogi-s-velikimi/>

Главное меню. Описание



На главном меню изображены портреты авторов, под каждым из которых – фамилия и инициалы. При нажатии на портрет автора, открывается кабинет взаимодействия с его анимированным изображением посредством кнопок. Каждый автор движется и произносит тексты, в соответствии с выбранными функциями.



Александр Сергеевич Пушкин

Основное меню автора: описание кнопок и функций



1	Александр Сергеевич Пушкин	Здесь отражены фамилия, имя, отчество автора
1	«Задать вопрос»	Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов. Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. Анимированное изображение А. С. Пушкина отвечает заранее заготовленным текстом.
2	«Произведения»	Кнопка перехода в меню с жанрами произведений для последующего выбора произведения по каждому жанру.
3	«Биография»	Кнопка перехода к функции, где анимированное изображение А.С. Пушкина рассказывает краткое содержание биографии автора.
4	«Начать викторину»	Кнопка перехода в «Викторину». После её нажатия, автор задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный.
5	«Выход»	Кнопка «Выход» предназначена для перехода в основное меню, где представлены все авторы.

Описание функции: «Задать вопрос»



Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов.

Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. В верхней части экрана появляется значок микрофона.

Затем, на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице - анимированное изображение

А. С. Пушкина отвечает заранее заготовленным текстом, а на правой странице данный текст пропечатывается. Таким образом, у пользователей есть возможность прочесть и услышать информацию.

После нажатия кнопки «Назад» программа возвращается к меню вопросов.

После нажатия кнопки «Выход», расположенной над меню с вопросами, оно исчезает с экрана.

Перечень вопросов: «Вопрос о биографии», «Вопрос о К... (Я помню чудное мгновенье)», «Вопрос о Няне», «Вопрос «Евгений Онегин», «Вопрос о «Памятник», «Вопрос о «Руслан и Людмила», «Вопрос о «Кавказский пленник», «Вопрос о «Сказка о царе Салтане», «Вопрос о «Сказка о золотом петушке», «Вопрос о «Сказка о рыбаке и рыбке», «Вопрос о «Пиковая дама», «Вопрос о «Капитанская дочка», Вопрос о «Барышня-крестьянка».

Описание функции: «Произведения»



После нажатия кнопки «Произведения», справа от основного меню появляется меню с названием жанров произведений. Чтобы выбрать жанр, нужно нажать на кнопку с его названием. На экране появляются книги, соответствующие данному жанру. Пользователь выбирает нажатием (касанием) выбранную книгу.

На экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение А. С. Пушкина рассказывает выбранное произведение или описание его сюжета, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из меню выбора книг, программа возвращается к меню жанров.

После нажатия кнопки «Назад» из функции прочтения произведения, программа возвращается к основному меню.

Перечень художественных произведений по жанрам:

Стихи: «Я помню чудное мгновенье», «Няне», «Памятник»

Поэмы: «Евгений Онегин» (отрывок), «Руслан и Людмила» (отрывок), «Кавказский пленник (отрывок).

Сказки: «Сказка о царе Салтане» (отрывок), «Сказка о золотом петушке», «Сказка о рыбаке и рыбке»,

Повесть: «Пиковая дама» (описание сюжета), «Капитанская дочка» (описание сюжета), «Барышня-крестьянка» (описание сюжета).



Описание функции: «Биография»



После нажатия кнопки «Биография», на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение А. С. Пушкина рассказывает краткое содержание биографии А.С. Пушкина, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из функции рассказывания биографии, программа возвращается к основному меню.

Описание функции «Начать викторину»

После нажатия кнопки «Начать викторину», анимированное изображение Александра Сергеевича задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана вдоль основного меню появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный. При выборе верного варианта ответа, поверх него появляется зеленая галочка, при выборе неверного варианта ответа – красный крестик. Затем, ответы исчезают, и анимированное изображение Пушкина задает следующий вопрос. Каждая викторина содержит 10 вопросов. Когда пользователь ответил на все вопросы, программа подсчитывает количество верных и неверных ответов. На экране появляется результат викторины и в соответствии с количеством верных и неверных ответов, пользователю присуждается статус «Ученик», «Студент» или «Профессор». Всего в программе заложено 30 вопросов, появление или отсутствие, а также очередность которых в каждой викторине индивидуальны. Для перехода в основное меню, пользователь нажимает кнопку «Выход». Если пользователю нужно завершить «Викторину» раньше, чем появится финальное изображение с результатами, то нужно нажать в основном меню «Завершить викторину».

Лев Николаевич Толстой

Основное меню автора: описание кнопок и функций



1	Лев Николаевич Толстой	Здесь отражены фамилия, имя, отчество автора
1	«Задать вопрос»	Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов. Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. Анимированное изображение Л.Н. Толстого отвечает заранее заготовленным текстом.
2	«Произведения»	Кнопка перехода в меню с жанрами произведений для последующего выбора произведения по каждому жанру.
3	«Биография»	Кнопка перехода к функции, где анимированное изображение Л.Н. Толстого рассказывает краткое содержание биографии автора.
4	«Начать викторину»	Кнопка перехода в «Викторину». После её нажатия, автор задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный.
5	«Выход»	Кнопка «Выход» предназначена для перехода в основное меню, где представлены все авторы.

Описание функции: «Задать вопрос»



Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов.

Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. В верхней части экрана появляется значок микрофона.

Затем, на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице - анимированное изображение Льва Николаевича, а на правой – текст.

Анимированное изображение Л. Н. Толстого отвечает заранее заготовленным текстом, а на правой странице данный текст пропечатывается. Таким образом, у пользователей есть возможность увидеть и услышать информацию.

После нажатия кнопки «Назад» программа возвращается к меню вопросов.

После нажатия кнопки «Выход», расположенной над меню с вопросами, оно исчезает с экрана.

Перечень вопросов: «Вопрос о биографии», «Вопрос о «Война и мир», «Вопрос о «Воскресенье», «Вопрос «Детство», «Вопрос о «Три медведя».

Описание функции: «Произведения»

После нажатия кнопки «Произведения», справа от основного меню появляется меню с названием жанров произведений. Чтобы выбрать жанр, нужно нажать на кнопку с его названием. На экране появляются книги, соответствующие данному жанру. Пользователь выбирает нажатием (касанием) выбранную книгу.



На экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение Л.Н. Толстого рассказывает выбранное произведение или описание его сюжета, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из меню выбора книг, программа возвращается к меню жанров. После нажатия кнопки «Назад» из функции прочтения произведения, программа возвращается к основному меню.

Перечень художественных произведений по жанрам:

Роман - эпопея: «Война и мир» (описание сюжета)

Роман: «Анна Каренина» (описание сюжета), «Воскресенье» (описание),

Повесть: «Детство» (описание)

Сказка: «Три медведя»

Описание функции: «Биография»

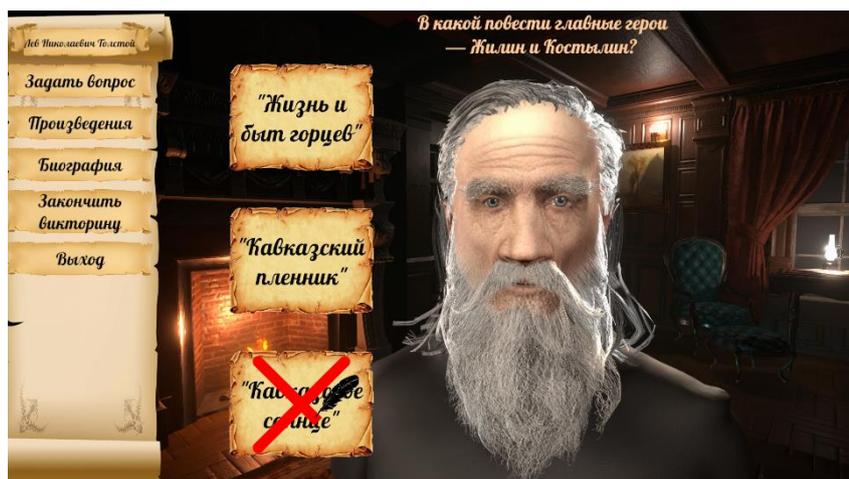


После нажатия кнопки «Биография», на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение Л.Н. Толстого рассказывает краткое содержание биографии Л. Н. Толстого, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из функции рассказывания биографии, программа возвращается к основному меню.

Описание функции: «Начать викторину»

После нажатия кнопки «Начать викторину», анимированное изображение Льва Николаевича задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана вдоль основного меню появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный. При выборе верного варианта ответа, поверх него появляется зеленая галочка, при выборе неверного варианта ответа – красный крестик. Затем, ответы исчезают, и анимированное изображение Толстого задает следующий вопрос. Каждая викторина содержит 10 вопросов. Когда пользователь ответил на все вопросы, программа подсчитывает количество верных и неверных ответов. На экране появляется результат викторины и в соответствии с количеством верных и неверных ответов, пользователю присуждается статус «Ученик», «Студент» или «Профессор». Всего в программе заложено 30 вопросов, появление или отсутствие, а также очередность которых в каждой викторине индивидуальны. Для перехода в основное меню, пользователь нажимает кнопку «Выход». Если пользователю нужно завершить «Викторину» раньше, чем появится финальное изображение с результатами, то нужно нажать в основном меню «Завершить викторину».



Николай Васильевич Гоголь

Основное меню автора: описание кнопок и функций



1	Николай Васильевич Гоголь	Здесь отражены фамилия, имя, отчество автора
1	«Задать вопрос»	Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов. Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. Анимированное изображение Н. В. Гоголя отвечает заранее заготовленным текстом.
2	«Произведения»	Кнопка перехода в меню с жанрами произведений для последующего выбора произведения по каждому жанру.
3	«Биография»	Кнопка перехода к функции, где анимированное изображение Н.В. Гоголя рассказывает краткое содержание биографии автора.
4	«Начать викторину»	Кнопка перехода в «Викторину». После её нажатия, автор задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный.
5	«Выход»	Кнопка «Выход» предназначена для перехода в основное меню, где представлены все авторы.

Описание функции: «Задать вопрос»



Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов.

Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. В верхней части экрана появляется значок микрофона.

Затем, на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице - анимированное изображение Н.В. Гоголя, а на правой – текст.

Анимированное изображение Гоголя отвечает заранее заготовленным текстом, а на правой странице данный текст пропечатывается. Таким образом, у пользователей есть возможность увидеть и услышать информацию.

После нажатия кнопки «Назад» программа возвращается к меню вопросов.

После нажатия кнопки «Выход», расположенной над меню с вопросами, оно исчезает с экрана.

Перечень вопросов: «Вопрос о биографии», «Вопрос о «Вечера на хуторе близ Диканьки», «Вопрос о «Мертвые души», «Вопрос «Ревизор», «Вопрос о «Тарас Бульба», «Вопрос о «Шинель».

Описание функции: «Произведения»

После нажатия кнопки «Произведения», справа от основного меню появляется меню с названием жанров произведений. Чтобы выбрать жанр, нужно нажать на кнопку с его названием. На экране появляются книги, соответствующие данному жанру. Пользователь выбирает нажатием (касанием) выбранную книгу.

На экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение Л.Н. Толстого рассказывает выбранное произведение или описание его сюжета, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из меню выбора книг, программа возвращается к меню жанров. После нажатия кнопки «Назад» из функции прочтения произведения, программа возвращается к основному меню.

Перечень художественных произведений по жанрам:

Повесть: «Вечера на хуторе близ Диканьки» (описание), «Тарас Бульба» (описание), «Шинель» (описание)

Поэмы: «Мертвые души» (описание)

Комедия: «Ревизор» (описание)



Описание функции: «Биография»



После нажатия кнопки «Биография», на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение Н.В. Гоголя рассказывает краткое содержание биографии Н.В. Гоголя, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из функции рассказывания биографии,

программа возвращается к основному меню.

Описание функции: «Начать викторину»

После нажатия кнопки «Начать викторину», анимированное изображение Николая Васильевича задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана вдоль основного меню появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный. При выборе верного варианта ответа, поверх него появляется зеленая галочка, при выборе неверного варианта ответа – красный крестик. Затем, ответы исчезают, и анимированное изображение Гоголя задает следующий вопрос. Каждая викторина содержит 10 вопросов. Когда пользователь ответил на все вопросы, программа подсчитывает количество верных и неверных ответов. На экране появляется результат викторины и в соответствии с количеством верных и неверных ответов, пользователю присуждается статус «Ученик», «Студент» или «Профессор». Всего в программе заложено 30 вопросов, появление или отсутствие, а также очередность которых в каждой викторине индивидуальны. Для перехода в основное меню, пользователь нажимает кнопку «Выход». Если пользователю нужно завершить «Викторину» раньше, чем появится финальное изображение с результатами, то нужно нажать в основном меню «Завершить викторину».



Иван Андреевич Крылов

Основное меню автора: описание кнопок и функций



1	Иван Андреевич Крылов	Здесь отражены фамилия, имя, отчество автора
1	«Задать вопрос»	Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов. Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. Анимированное изображение И.А. Крылова отвечает заранее заготовленным текстом.
2	«Произведения»	Кнопка перехода в меню с жанрами произведений для последующего выбора произведения по каждому жанру.
3	«Биография»	Кнопка перехода к функции, где анимированное изображение И.В. Крылова рассказывает краткое содержание биографии автора.
4	«Начать викторину»	Кнопка перехода в «Викторину». После её нажатия, автор задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный.
5	«Выход»	Кнопка «Выход» предназначена для перехода в основное меню, где представлены все авторы.

Описание функции: «Задать вопрос»



Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов.

Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. В верхней части экрана появляется значок микрофона.

Затем, на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице - анимированное изображение И.А. Крылова, а на правой –

текст.

Анимированное изображение Крылова отвечает заранее заготовленным текстом, а на правой странице данный текст пропечатывается. Таким образом, у пользователей есть возможность увидеть и услышать информацию.

После нажатия кнопки «Назад» программа возвращается к меню вопросов.

После нажатия кнопки «Выход», расположенной над меню с вопросами, оно исчезает с экрана.

Перечень вопросов: «Вопрос о биографии», «Вопрос о «Ворона и Лисица», «Вопрос о «Зеркало и обезьяна», «Вопрос о «Лебедь, щука и рак», «Вопрос о «Свинья под дубом», «Вопрос о «Слон и Моська».

Описание функции: «Произведения»

После нажатия кнопки «Произведения», справа от основного меню появляется меню с названием жанров произведений. Чтобы выбрать жанр, нужно нажать на кнопку с его названием. На экране появляются книги, соответствующие данному жанру. Пользователь выбирает нажатием (касанием) выбранную книгу.

На экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение И.А. Крылова рассказывает выбранное произведение или описание его сюжета, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из меню выбора книг, программа возвращается к меню жанров. После нажатия кнопки «Назад» из функции прочтения произведения, программа возвращается к основному меню.

Перечень художественных произведений по жанрам:

Басни: «Ворона и Лисица», «Зеркало и обезьяна», «Лебедь, Щука и Рак», «Свинья под дубом», «Слон и Моська»



Описание функции: «Биография»



После нажатия кнопки «Биография», на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение И.А. Крылова рассказывает краткое содержание биографии И.А. Крылова, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из функции рассказывания биографии, программа возвращается к основному меню.

Описание функции: «Начать викторину»

После нажатия кнопки «Начать викторину», анимированное изображение И.А. Крылова задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана вдоль основного



меню появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный. При выборе верного варианта ответа, поверх него появляется зеленая галочка, при выборе неверного варианта ответа – красный крестик. Затем, ответы исчезают, и анимированное изображение Крылова задает следующий вопрос. Каждая викторина содержит 10 вопросов. Когда пользователь ответил на все вопросы, программа подсчитывает количество верных и неверных ответов. На экране появляется результат викторины и в соответствии с количеством верных и неверных ответов, пользователю присуждается статус «Ученик», «Студент» или «Профессор». Всего в программе заложено 30 вопросов, появление или отсутствие, а также очередность которых в каждой викторине индивидуальны. Для перехода в основное меню, пользователь нажимает кнопку «Выход». Если пользователю нужно завершить «Викторину» раньше, чем появится финальное изображение с результатами, то нужно нажать в основном меню «Завершить викторину».

Николай Алексеевич Некрасов

Основное меню автора: описание кнопок и функций



1	Николай Алексеевич Некрасов	Здесь отражены фамилия, имя, отчество автора
1	«Задать вопрос»	Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов. Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. Анимированное изображение Н.А. Некрасова отвечает заранее заготовленным текстом.
2	«Произведения»	Кнопка перехода в меню с жанрами произведений для последующего выбора произведения по каждому жанру.
3	«Биография»	Кнопка перехода к функции, где анимированное изображение Н.А. Некрасова рассказывает краткое содержание биографии автора.
4	«Начать викторину»	Кнопка перехода в «Викторину». После её нажатия, автор задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный.
5	«Выход»	Кнопка «Выход» предназначена для перехода в основное меню, где представлены все авторы.

Описание функции: «Задать вопрос»



Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов.

Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. В верхней части экрана появляется значок микрофона.

Затем, на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице - анимированное изображение Н.А.

Некрасова, а на правой – текст.

Анимированное изображение Некрасова отвечает заранее заготовленным текстом, а на правой странице данный текст пропечатывается. Таким образом, у пользователей есть возможность увидеть и услышать информацию.

После нажатия кнопки «Назад» программа возвращается к меню вопросов.

После нажатия кнопки «Выход», расположенной над меню с вопросами, оно исчезает с экрана.

Перечень вопросов: «Вопрос о биографии», «Вопрос о «Кому на Руси жить хорошо», «Вопрос о «Русские женщины», «Вопрос о «Дедушка Мазай и зайцы», «Вопрос о «Пускай мечтатели осмеяны давно», «Вопрос о «Крестьянские дети».

Описание функции: «Произведения»

После нажатия кнопки «Произведения», справа от основного меню появляется меню с названием жанров произведений. Чтобы выбрать жанр, нужно нажать на кнопку с его названием. На экране появляются книги, соответствующие данному жанру. Пользователь выбирает нажатием (касанием) выбранную книгу.



На экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение Н.А. Некрасова рассказывает выбранное произведение или описание его сюжета, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из меню выбора книг, программа возвращается к меню жанров. После нажатия кнопки «Назад» из функции прочтения произведения, программа возвращается к основному меню.

Перечень художественных произведений по жанрам:

Поэмы: «Кому на Руси жить хорошо» (описание), «Русские женщины» (описание), «Крестьянские дети»,

Стихи: «Дедушка Мазай и зайцы» (описание), «Пускай мечтатели осмеяны давно»

Описание функции: «Биография»



После нажатия кнопки «Биография», на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение Н.А. Некрасова рассказывает краткое содержание биографии Н.А. Некрасова, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из функции рассказывания биографии, программа возвращается к основному меню.

Описание функции: «Начать викторину»

После нажатия кнопки «Начать викторину», анимированное изображение Н.А. Некрасова задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана вдоль основного



меню появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный. При выборе верного варианта ответа, поверх него появляется зеленая галочка, при выборе неверного варианта ответа – красный крестик. Затем, ответы исчезают, и анимированное изображение Некрасова задает следующий вопрос. Каждая викторина содержит 10 вопросов. Когда пользователь ответил на все вопросы, программа подсчитывает количество верных и неверных ответов. На экране появляется результат викторины и в соответствии с количеством верных и неверных ответов, пользователю присуждается статус «Ученик», «Студент» или «Профессор». Всего в программе заложено 30 вопросов, появление или отсутствие, а также очередность которых в каждой викторине индивидуальны. Для перехода в основное меню, пользователь нажимает кнопку «Выход». Если пользователю нужно завершить «Викторину» раньше, чем появится финальное изображение с результатами, то нужно нажать в основном меню «Завершить викторину».

Антон Павлович Чехов

Основное меню автора: описание кнопок и функций



1	Антон Павлович Чехов	Здесь отражены фамилия, имя, отчество автора
1	«Задать вопрос»	Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов. Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. Анимированное изображение А.П. Чехова отвечает заранее заготовленным текстом.
2	«Произведения»	Кнопка перехода в меню с жанрами произведений для последующего выбора произведения по каждому жанру.
3	«Биография»	Кнопка перехода к функции, где анимированное изображение А.П. Чехова рассказывает краткое содержание биографии автора.
4	«Начать викторину»	Кнопка перехода в «Викторину». После её нажатия, автор задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана появляются три варианта ответов, из которых нужно выбрать верный.
5	«Выход»	Кнопка «Выход» предназначена для перехода в основное меню, где представлены все авторы.

Описание функции: «Задать вопрос»



Кнопка для перехода в меню заготовленных вопросов.

Пользователь нажимает на кнопку выбранного вопроса и задает вопрос в микрофон. В верхней части экрана появляется значок микрофона.

Затем, на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице - анимированное изображение

А.П.Чехова, а на правой – текст.

Анимированное изображение Чехова отвечает заранее заготовленным текстом, а на правой странице данный текст пропечатывается. Таким образом, у пользователей есть возможность увидеть и услышать информацию.

После нажатия кнопки «Назад» программа возвращается к меню вопросов.

После нажатия кнопки «Выход», расположенной над меню с вопросами, оно исчезает с экрана.

Перечень вопросов: «Вопрос о биографии», «Вопрос о «Каштанка», «Вопрос о «Палата №6», «Вопрос о «Человек в футляре», «Вопрос о «Три сестры», «Вопрос о «Вишневый сад».

Описание функции: «Произведения»

После нажатия кнопки «Произведения», справа от основного меню появляется меню с названием жанров произведений. Чтобы выбрать жанр, нужно нажать на кнопку с его названием. На экране появляются книги, соответствующие данному жанру. Пользователь выбирает нажатием (касанием) выбранную книгу.



На экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение А.П.Чехова рассказывает выбранное произведение или описание его сюжета, на правой произносимый текст пропечатывается.

После нажатия кнопки «Назад» из меню выбора книг, программа возвращается к меню жанров. После нажатия кнопки «Назад» из функции прочтения произведения, программа возвращается к основному меню.

Перечень художественных произведений по жанрам:

Рассказы: «Каштанка» (описание), «Человек в футляре» (описание)

Повесть: «Палата №6» (описание)

Пьеса: «Три сестры» (описание), «Вишневый сад» (описание)

Описание функции: «Биография»

После нажатия кнопки «Биография», на экране появляется изображение раскрытой книги, в которой на левой странице анимированное изображение А.П.Чехова рассказывает краткое содержание биографии автора, на правой произносимый текст пропечатывается.



После нажатия кнопки «Назад» из функции рассказывания биографии, программа возвращается к основному меню.

Описание функции: «Начать викторину»



После нажатия кнопки «Начать викторину», анимированное изображение А.П.Чехова задает вопросы по очереди. Текст вопроса отражается в верхней части экрана. После прочтения вопроса в левой части экрана вдоль основного меню появляются три варианта ответов, из

которых нужно выбрать верный. При выборе верного варианта ответа, поверх него появляется зеленая галочка, при выборе неверного варианта ответа – красный крестик. Затем, ответы исчезают, и анимированное изображение Чехова задает следующий вопрос. Каждая викторина содержит 10 вопросов. Когда пользователь ответил на все вопросы, программа подсчитывает количество верных и неверных ответов. На экране появляется результат викторины и в соответствии с количеством верных и неверных ответов, пользователю присуждается статус «Ученик», «Студент» или «Профессор». Всего в программе заложено 30 вопросов, появление или отсутствие, а также очередность которых в каждой викторине индивидуальны. Для перехода в основное меню, пользователь нажимает кнопку «Выход». Если пользователю нужно завершить «Викторину» раньше, чем появится финальное изображение с результатами, то нужно нажать в основном меню «Завершить викторину».