



Quandary – создание текстового лабиринта.

В переводе с английского *Quandary* – затруднительное положение. Вот его-то нам и не хватало! Мы и так постоянно в этом самом положении. Но можно найти синоним.

Лабиринт, например. И тогда название программы звучит сипатичнее и привлекательнее.

Что же такое текстовый лабиринт?

В 90-х годах прошлого века были популярны интерактивные книги, книги-игры. И сейчас много любителей, хотя с доступностью компьютерных игр популярность уже не та.

В Википедии Книга-игра определяется так: *это литературное произведение, которое позволяет читателю участвовать в формировании сюжета. Чаще всего читателю предлагается стать главным героем книги и, в зависимости от принимаемых решений или от ситуации, он перемещается между главами. Таким образом, книга-игра читается не последовательно, а в той очередности, в которой читатель проходит главы.* Читатель постоянно взаимодействует с другими персонажами, принимает какие-то решения и в результате спасает мир, становится королем, главой транснациональной корпорации или заходит в тупик, может и без головы остаться. Тогда книжку можно открывать сначала и снова пускаться в путь. Решения другие, развитие событий – другое.

Вот что-то подобное можно сделать в Quandary. Только в отличие от книжного варианта не придется листать страницы в поисках указанной, нужно просто щелкнуть по ссылке-переходу.

Применительно к учебному процессу можно создать лабиринт, решением которого будет выигранное сражение с сорняками, выращен урожай, получено нужное химическое вещество... В случае неверного решения – побьют хулиганы, раздастся взрыв, компьютер будет заражен страшным вирусом... Самое замечательное, что все эти жуткие последствия – только виртуальные. Можно вернуться в начало и все переиграть.

Такой лабиринт можно разместить в Интернете, можно – в локальной сети, а можно – на отдельно взятом компьютере. Для работы с лабиринтом потребуется только браузер, то есть на компьютер ученика никаких дополнительных программ устанавливать не нужно. Работать такой лабиринт будет в любой операционной системе. А вот создавать его можно только в Windows'e. Версии программы для других ОС нет.

С 1 сентября 2009 года программа распространяется бесплатно. Скачать программу можно с [официального сайта](#).

Дистрибутив маленький, при установке не возникает проблем. Как обычно – соглашаемся с условиями лицензии (нас предупреждают, что у программы есть автор, потому мы не должны ее продавать). Мы и не собираемся! Ставим галочку в предложенное окошко, подтверждаем путь установки... Все, как обычно.

По умолчанию в программе нет русского языка. Потому нажимаем на кнопку «Use english». В следующем окошке просто вводим свое имя и нажимаем Ок. Все, программа установлена, но английский интерфейс глаз не радует. Потому – закрываем программу, находим в папке, которую скачали с Портала, маленький файл *russian.gif* и помещаем

его в папку *c:\Program Files\Quandary2\translations*. Снова запускаем программу. В меню находим **Options**. В подменю **Interface** выбираем ссылку **Load InterfaceFile**. В открывшейся папке указываем нужный – *russian.qif*. Все! Теперь можно осматриваться.

Сначала только определимся с терминами, которые используются в программе и будут встречаться постоянно. То есть определим понятийное поле.

Сложно-непонятных слов не будет.

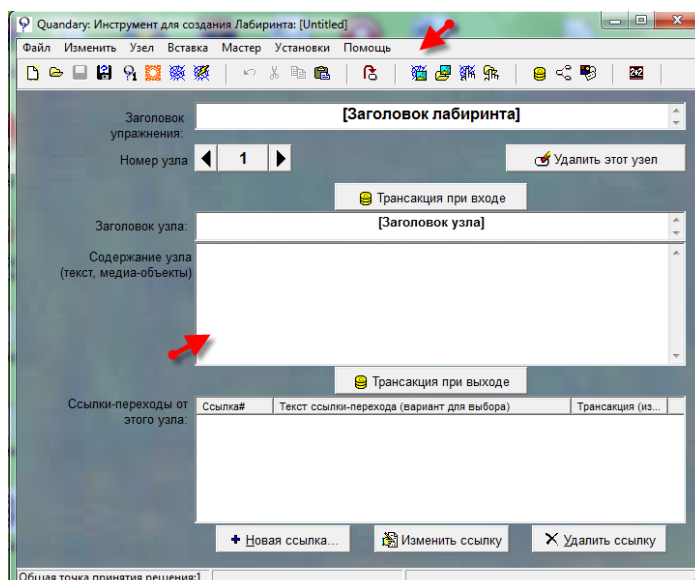
По сути, текстовый лабиринт - это цепочка ситуаций, в которых нужно принимать какие-то решения и делать выбор. Каждая такая ситуация – **Узел** (именно такое название в рабочем окне). То есть **узел** - это **точка принятия решения**.

Принятие решения - это выбор, который делает ученик. В программе это – **ссылка-переход**. Передвигаясь от одного узла к другому, ученик или сумеет выбраться из лабиринта, или попадет в тупик. То есть главный герой может стать президентом, спасти Вселенную, вырастить грядку с диковинными растениями... А может и головы лишиться или получить только должность старшего помощника младшего менеджера. Таковы последствия сделанных выборов! Хорошо, что это - только игра.

Для каждой ссылки-перехода можно задать условия. При их выполнении переход возможен. Таким условием может быть наличие какого-то предмета, достаточное количество монет, набранных баллов... Вот эти баллы-предметы-монеты в программе будут **Активками**. При переходе к следующему узлу активы могут накапливаться или теряться. Изменение актива - это **Трансакция**.

Вот и всё! *Узел, Ссылка-переход, Актив и Трансакция*. Остается только создать узлы (точки принятия решений) связать их между собой ссылками и сопроводить транзакциями. Для этого нужна только фантазия. А программа Quandary будет нам хорошим помощником.

Как в любой программе в верхней части рабочего окна – меню. **Файл, Изменить, Узел...** Каждый пункт содержит команды для управления программой. Некоторые команды дублируются в виде управляющих кнопок в панели управления. Если знакомы с



программой **Hot Potatoes**, то многие значки узнали. При наведении курсора на значок появляется всплывающая подсказка, поясняющая назначение кнопки. Некоторые из них нам будут не нужны. Когда определимся с тем, какие именно, мы их уберем.

В рабочем окне – поля для ввода текста и кнопки. С ними нам и предстоит работать.

Вперед!

Самая верхняя строка – поле для заголовка лабиринта. Форматирование текста здесь уже задано (тип и размер шрифта). Если нужно, заголовок можно сделать многострочным. Просто обычным образом переходим на новую строку и продолжаем ввод. Поле останется той же высоты, но справа станет активной кнопка вверх-вниз. Номер узла, с которым работаем сейчас, отображается слева-вверху. Кнопки влево-вправо нужны для перехода к нужному узлу. Если какой-то узел создан ошибочно, его можно удалить, нажав соответствующую кнопку.

Следующее поле – заголовок текущего узла (точки принятия решения). Должен быть кратким и информативным.

Сценарий мы в общих чертах уже набросали. Пусть это будет примерно так: после долгой прогулки и посещения концерта рок-группы в клубе ученик почти ночью должен вернуться домой. Он может пойти пешком, поймать такси... Как-то так. Приступим!

Для работы нам понадобится папка, в которую сохраним рабочий файл лабиринта, в нее же – все рисунки и медиаобъекты, которые будем использовать. Для этих объектов лучше всего создать внутри этой дополнительной папку. Назовем ее *media*. Если рисунки уже подготовлены, можно сразу все сюда и поместить. А можно подбирать рисунки по ходу работы и помещать их в эту папку по мере необходимости.

Дадим заголовок нашему первому лабиринту, сразу сохраним рабочий файл. Важно. Не так. **ОЧЕНЬ ВАЖНО!** Название рабочего файла, всех других, которые будем использовать, даем маленькими латинскими буквами и/или цифрами.

Описание первой ситуации, в которой ученик примет свое первое решение, вносим в окно Содержание. Его можно писать сразу в окне, а можно скопировать откуда-то.

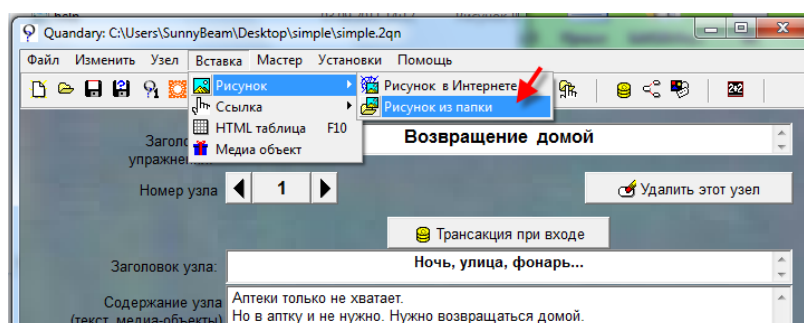
Здесь может быть не только текст. Можно вставить рисунки, медиаобъекты...

Попробуем сразу разобраться с тем, как это делается.

Вставка рисунка (формат *.jpg*, *.gif* *Формат .png* заявлен, но не всегда верно отображается.)

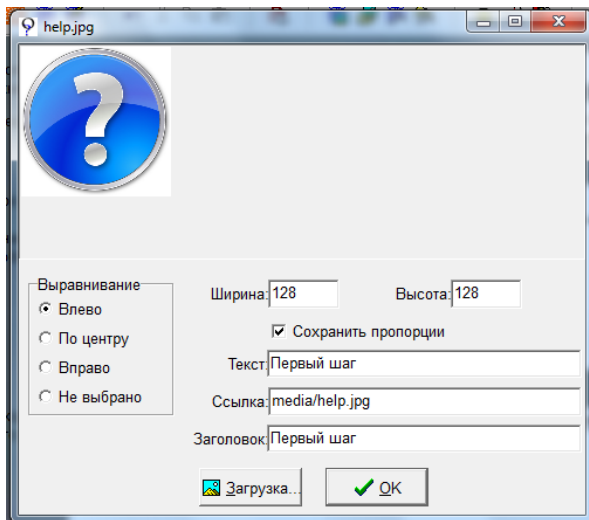
Рисунок или любой объект, вставляется в положение курсора. То есть нужно поставить курсор в то место, где будет рисунок.

В меню выбираем: Вставка, Рисунок, рисунок из папки:



Можно вставлять и рисунок с какого-то сайта в виде ссылки. Но тогда лабиринт будет нельзя использовать без подключения к Интернету.

Открывается окно проводника, в котором выбираем файл рисунка. Указываем



нужный, нажимаем кнопку Открыть. Теперь перед нами окно, в котором нужно задать параметры отображения:

Рисунок может размещаться на странице слева, справа, по центру или по месту расположения курсора.

Размер рисунка (ширина и высота) будет или таким, как есть, или задан принудительно. Если исходный размер изменяем, обязательно ставим галочку в окошко «Сохранить пропорции».

Поле Текст заполняем, если нужно чтобы при невозможности отобразить рисунок была показана рамочка рисунка и описание, что изображено. Это на случай, если в браузере отключен показ изображений.

Ссылку изменять не нужно, это адрес.

Заголовок – всплывающая подсказка. При наведении курсора на рисунок появится текст, который введен в эту строку.

Если рисунок нужно заменить, можно нажать кнопку Загрузка и выбрать другой. Если все в порядке, нажимаем Ок.

В рабочем окне рисунка не будет, только код:

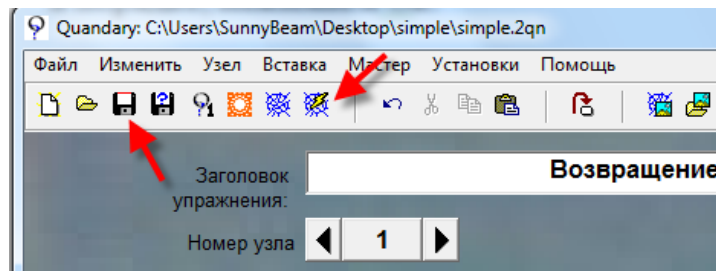
```
</img>Аптеки только не хватает. Но в аптеку и не нужно. Нужно возвращаться домой. |
```

К этому коду нужно добавить еще один параметр, который позволит задать отступ рисунка от текста. В позицию, указанную стрелкой, вставляем: `vspace="10" hspace="10"`. Текст будет отступать от рисунка на 10 пикселей по горизонтали и по вертикали.

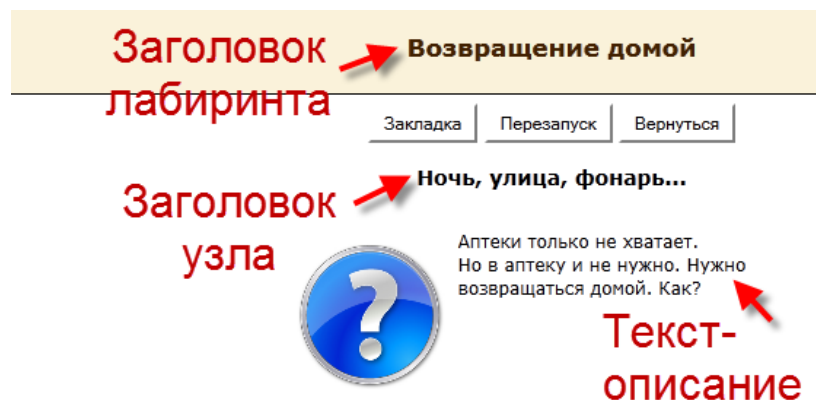
Не забываем добавить после вставки пробел. Код будет выглядеть так:

```
</img>
```

Чтобы увидеть результат, нужно сохранить изменения, нажав кнопку Сохранить в панели управления или комбинацией Ctrl+S с клавиатуры. Теперь – Быстрый экспорт или F11:



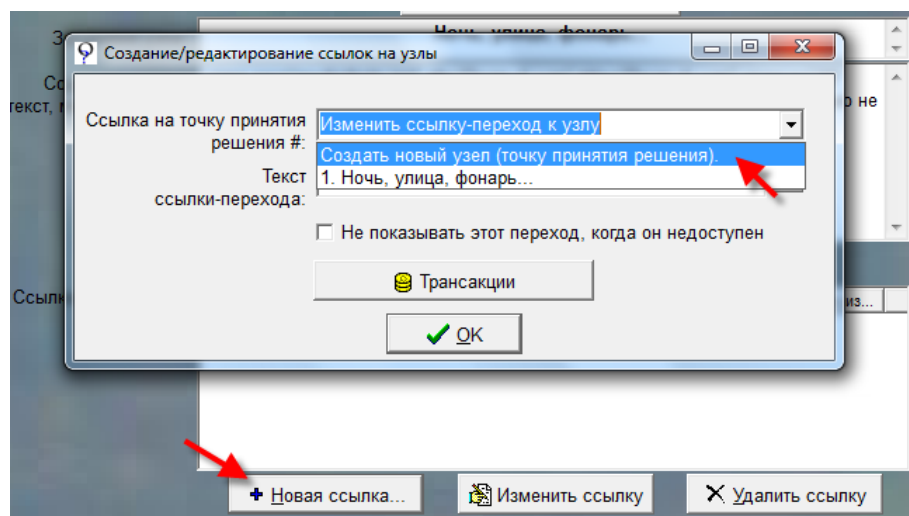
Программа создаст временный файл и откроет его в браузере:



Вполне симпатично. Рисунок на месте. Текст мелковат, но с ним разберемся позже. Продолжаем?

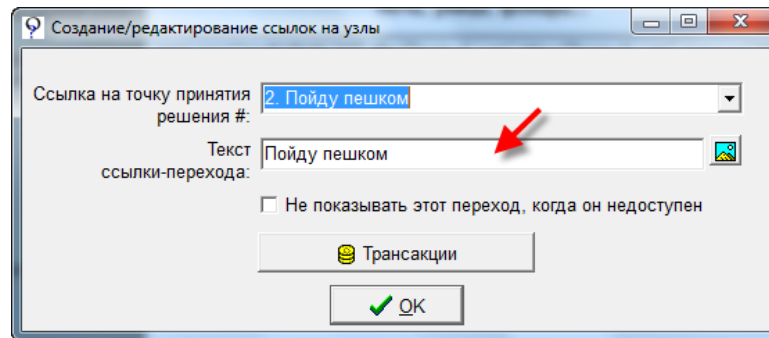
Закрываем браузер, возвращаемся к рабочему окну.

Теперь нужно добавить кнопки-переходы. Их может быть любое количество.



Кнопка Новая ссылка открывает окно редактирования перехода. Здесь можно выбрать уже существующий узел или создать новый. Выбирать пока не из чего, у нас пока только одна точка. Значит, создадим новую.

Вводим заголовок будущего узла, нажимаем Ок. Это маленькое окошко закроется, заголовок появится в двух полях:



Заголовок будет на странице, куда перейдет ученик. А сам текст перехода будет отображаться рядом с кнопкой-переходом. Он может быть и длинным. Если нужен многострочный текст, в конце каждой строки добавляем тег `
` и просто продолжаем ввод в эту строку. Если здесь нужен рисунок, его можно вставить щелчком по кнопке справа. Ничего здесь больше пока не станем трогать. Просто щелкаем Ок и так же создаем столько ссылок, сколько нужно.

Снова сохраняем рабочий файл и кнопкой Быстрого экспорта открываем просмотр результата:



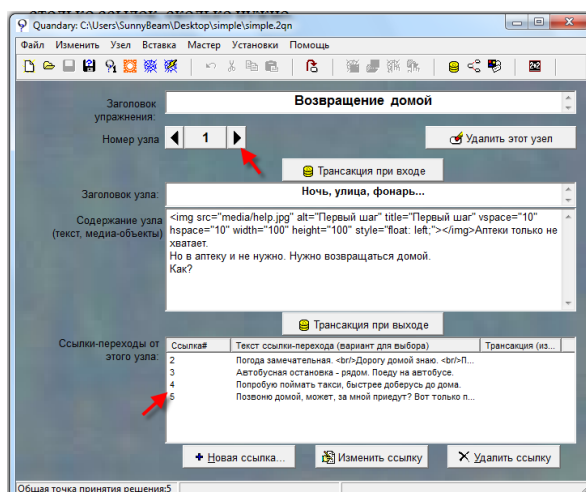
Кнопки-ссылки добавлены. Щелчок по любой выбранной кнопке откроет созданную

страницу. Но они сейчас пусты и вернуться на предыдущую просто не получится.

Потому просто закрываем браузер и возвращаемся к рабочему окну:

Ссылки созданы, теперь нужно наполнить содержанием каждый из созданных узлов и создать новые переходы.

Чтобы перейти ко 2 узлу нужно щелкнуть стрелку направо.



Редактировать страницы можно и не по порядку. Вернуться к любому узлу можно в любое время.

Продолжим!

Пусть ученик выберет первый вариант – пешком. Вот и напишем, чем ему обернулось такое решение.

Текст внесли, можно еще песенку веселую добавить. Это просто.

Нам понадобится звуковой файл в формате *.mp3*, его поместим в папку *media*.

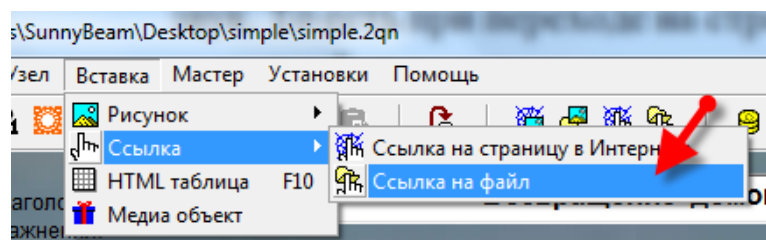
Звук можно добавить двумя способами. Ссылкой на файл (тогда, перейдя по ссылке, ученик откроет страницу с плеером и запустит звук), или – как фоновый звук. То есть при переходе на страницу, куда мы вставили звук таким образом, мелодия будет звучать сразу.

Попробуем оба способа.

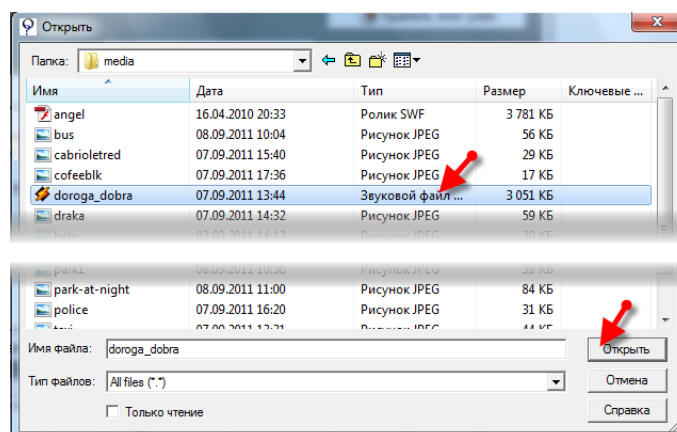
Первый – ссылка.

Файл в формате *.mp3* уже в нужной папке? Можно вставлять на место.

В меню заходим: Вставка, Ссылка, Ссылка на файл:



Открывается уже знакомое диалоговое окно. В нем указываем нужный файл:



В следующем окошке нужно только внести текст для ссылки. По умолчанию - Нажмите здесь. Можно написать подробнее: Перейди по ссылке, чтобы прослушать... Или просто – название песенки. Или – Тест на различение о-у...

Снова – Сохранить рабочий файл, Быстрый экспорт и посмотрим на результат.

На странице – ссылка. Щелчок по ней откроет страницу с плеером, который установлен в системе. Это может быть QuickTime , Windows Media Player...

Плеер на страничке. Проигрывание запустится автоматически. Кнопки управления – стандартные. Пауза, остановка...

Аналогично вставляется ссылка на видео и флеш. Только плеер будет другим, но снова – тот, который установлен в системе, от нас это не зависит.

Другой вариант – вставка фонового звука.

Здесь нужен код. Его можно скопировать из приложенного текстового файла, отсюда не стоит, может не сработать.

Снова – файл *.mp3* находится в папке *media*. Код вставки будет таким:

```
<bgsound src="media/аудиофайл.mp3" />
```

```
<embed src="media/аудиофайл.mp3" width="1" height="1" volume="50"  
autostart="true" loop="true"></embed>
```

Вместо красного текста вставляем название своего файла. Маленькие латинские буквы. И без пробелов. Это – обязательно! Иначе браузер может не понять.

Все. Снова – Сохранить изменения в рабочем файле, Быстрый экспорт. Теперь при переходе к этой страничке звук воспроизводится автоматически.

Продолжим?

Переходя от узла к узлу добавляем описание каждой новой точки принятия решения и настраиваем переходы между узлами.

Первый лабиринт – простой, транзакции не добавляем, никаких активов у нас нет и не было.

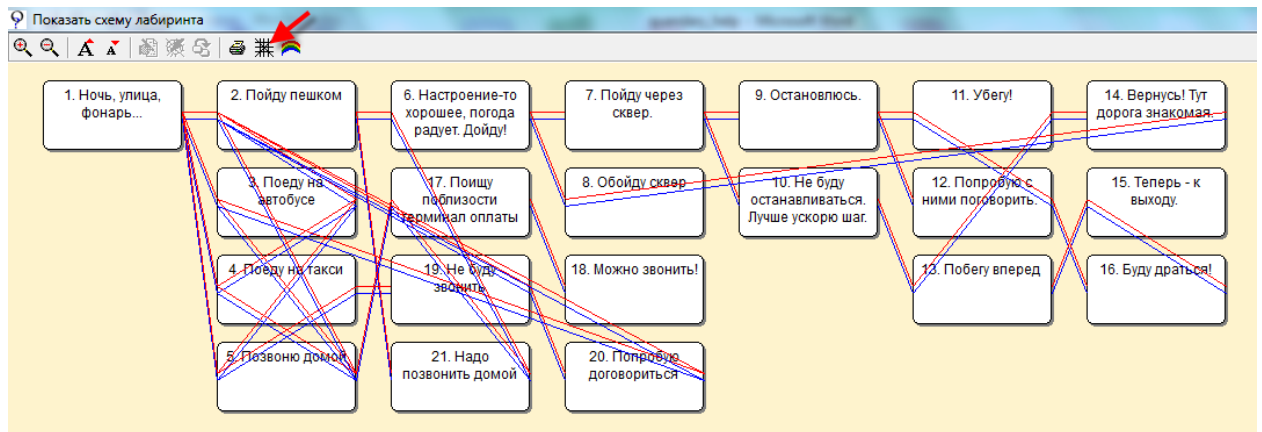
Чтобы посмотреть, какие переходы и с каких узлов мы уже сделали, можно посмотреть лабиринт в виде схемы.

Для этого нужна кнопка в Панели управления:



Щелчок по ней откроет лабиринт в виде схемы. Это новое окно, в нем – своя панель управления.

Щелкаем кнопку с сеткой-решеткой и видим все связи:



Синие линии – исходящие ссылки, красные – входящие. Каждый узел должен иметь или оба варианта, или хотя бы одну входящую, если этот узел – итоговый.

Несмотря на то, что программа официально считается свободно распространяемой, работая с такой сеткой, сталкиваемся с неприятным сюрпризом. Предполагается, что двойным щелчком ЛКМ по любому узлу можно перейти к его редактированию.

Но щелчок по узлу с номером больше 12 открывает окошко с информацией о необходимости регистрации.

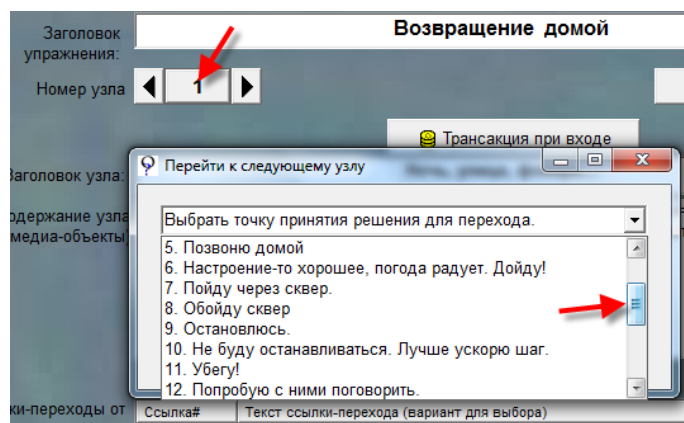
При этом регистрация на сайте разработчиков не требуется, технической поддержки просто нет, разработчики заняты подготовкой новой версии.

Что ж, придется с этим просто смириться.

Но быстрый переход к нужному узлу все-таки возможен.

Сетку просто закрываем, возвращаемся к рабочему окну.

Слева сверху окна – номер узла и кнопки влево-вправо. Влево – переход к предыдущему узлу, вправо – к следующему. Но только на один шаг. Если нажать на кнопку с номером, появится выпадающий список всех созданных узлов. Можно выбрать любой. Список может быть длинным, для поиска нужного пользуемся полосой прокрутки:

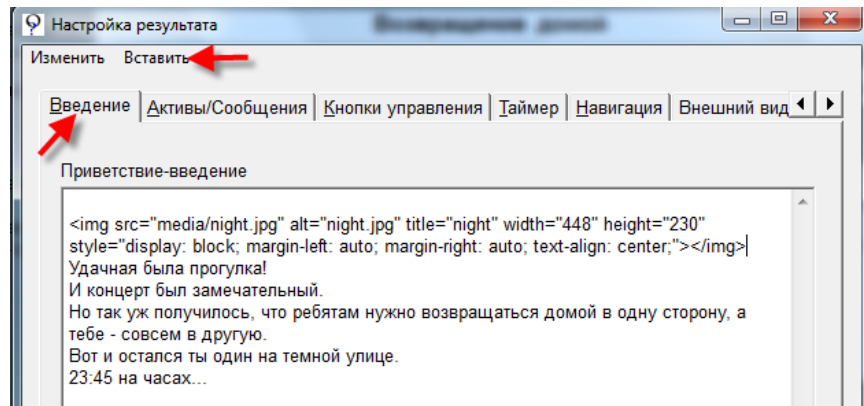


Когда все узлы и переходы созданы, вся навигация перепроверена, можно приступать к настройке вида страницы для готового задания.

Для этого – кнопка, знакомая по Картошкам. Если незнакомая, значит, познакомимся сейчас:

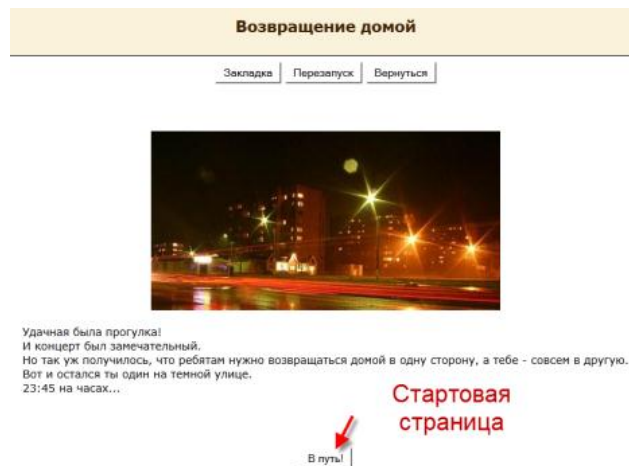


Открывается окно с несколькими вкладками. Будем знакомиться по порядку.



Первое окно-вкладка – Введение. Уже из названия ясно, что здесь будет вводная информация. То, что будет показано ученику первым.

Это не точка принятия решения, просто стартовая страница. Переход отсюда только один:

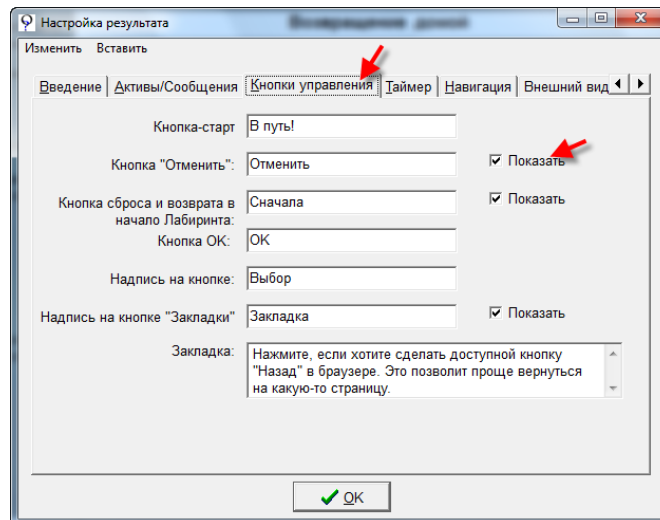


Ученик нажмет на кнопку и приступит к поиску выхода из лабиринта.

Здесь так же можно вставить рисунки, медиа-объекты... Можно – карту будущего путешествия. Все, что считаем нужным сообщить во Введении.

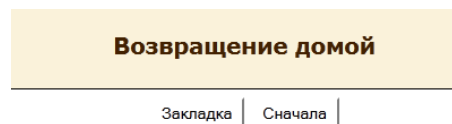
Следующая вкладка – Активы/сообщения. В этом лабиринте у нас их просто не было. Пока ее просто пропустим, но обязательно разберемся с ней чуть позже.

Вкладка Кнопки управления нужна для настройки надписей на кнопках. В разных лабиринтах эти кнопки могут иметь разные названия, потому к этой вкладке придется обращаться каждый раз, когда будем создавать новый.



Первая кнопка – та, которая показывается только на вводной странице. В случае на рисунке выше – «В путь». Эту надпись и видим в первом окошке. Здесь может быть: Начали, Старт, Поехали... Даже просто Ок. Главное, чтобы было понятно, что это – начало.

Кнопка Отменить. Эту кнопку можно так и назвать: «Отмена». Или – Возврат, Шаг назад... Но кнопка может и отсутствовать, если не хотим дать возможность ученику отменить свое решение и вернуться к узлу чтобы сделать другой выбор. Тогда просто снимаем галочку в окошке Показать. Кнопки не будет:

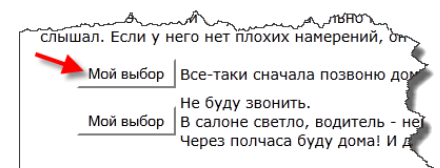


Тогда у ученика только один вариант – двигаться только вперед, пожиная плоды своих решений.

Следующая кнопка позволяет вернуться на вводную страницу и начать прохождение лабиринта заново. Если не даем такой возможности – снимаем галочку.

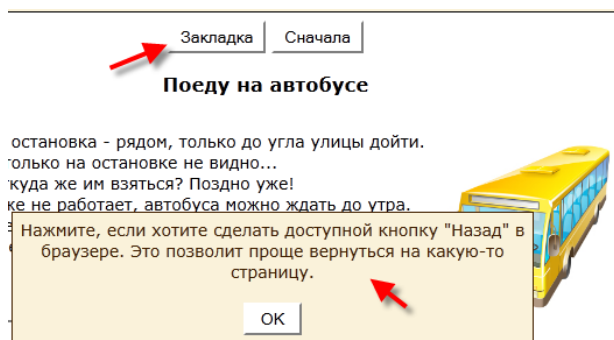
Кнопка Ок – кнопка, закрывающая окошки-подсказки, если таковые будут. Назначение этой кнопки в окне обычно не требует пояснений, она всегда будет единственной. Можно и не изменять надпись. Или – Да, Понял...

Следующая кнопка – выбор ссылки-переходы. Сейчас это – «Мой выбор». А можно и просто Ок написать. Или – «Да». Как больше нравится, в зависимости от содержания Лабиринта. Только учитываем, что на всех страницах для ученика она будет отображаться одинаково. Потому надпись должна быть универсальной. Не стоит писать «Купить», «Съесть»...

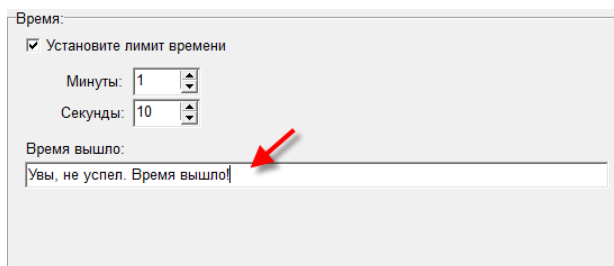


Кнопка Закладка позволит ученику использовать для навигации стандартную кнопку возврата в браузер. По умолчанию эта возможность блокируется. Если не показываем

кнопку «Вернуться», наверное, и Закладки не нужно разрешать. В окошке рядом можно дать пояснение о назначении этой кнопки. Тогда при нажатии на эту кнопку появится диалоговое окно-подсказка:

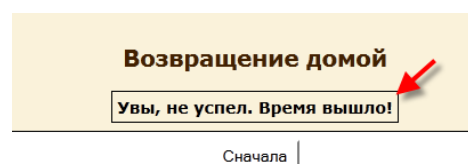
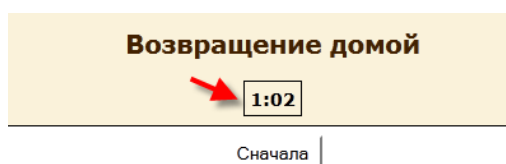


Назначение следующей вкладки прозрачно: Таймер. Можно ограничить время прохождения Лабиринта. Лимит времени задается в минутах-секундах. Если ученик не успевает найти решение в течение указанного времени, ему будет показана надпись, которую нужно ввести здесь:



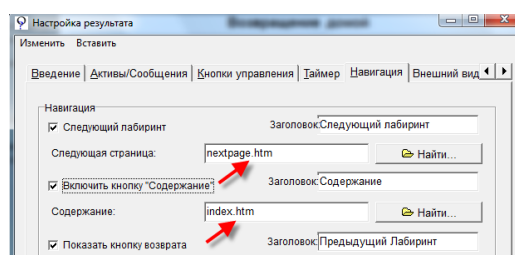
Таймер будет показан на каждой странице, начиная с первой точки принятия решения.

Если устанавливаем лимит времени, наверное, стоит показать кнопку «Сначала». Хотя это не обязательно.

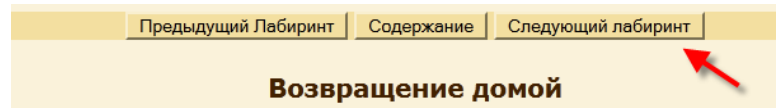


Вкладка Навигация нужна в случае, если создаваемый Лабиринт не самостоятельное упражнение, а только один из цепочки других. Тогда нужна кнопка перехода к следующему, возврата к предыдущему и переход на страницу-содержание.

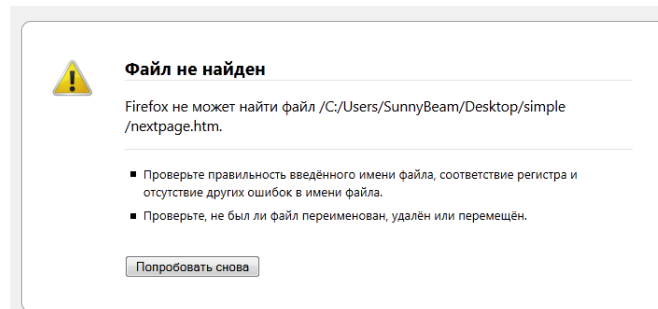
В соответствующих окошках, используя кнопку Обзор, нужно указать, к какой странице нужно перейти:



Ученик увидит такой результат:

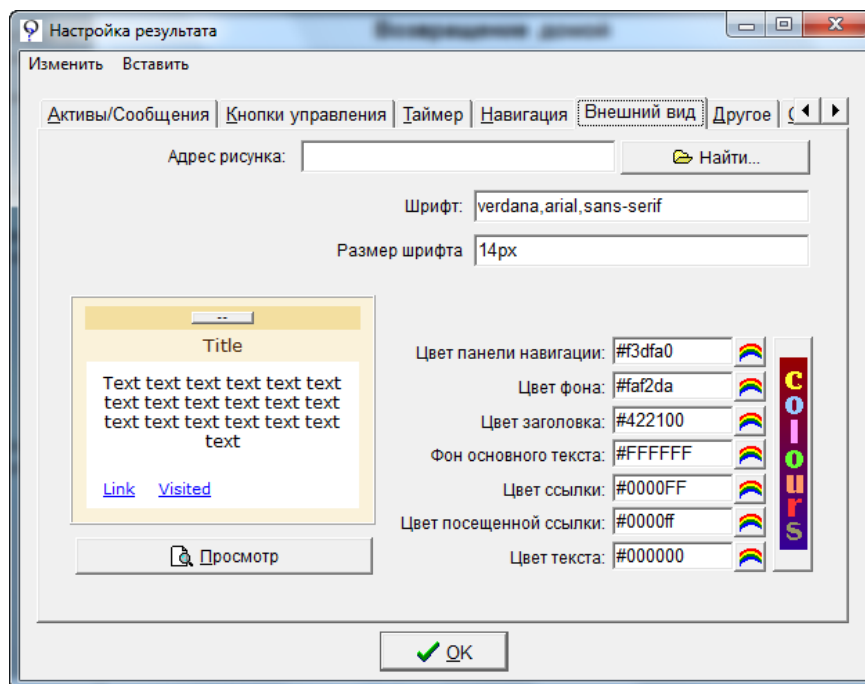


В том случае, если наш Лабиринт – самостоятельная единица, перехода к другому лабиринту нет, Содержания нет, Предыдущего лабиринта тоже нет, ненужные галочки здесь нужно снять (по умолчанию они стоят). Если их оставить, ученики будут их нажимать обязательно. И постоянно будут видеть ошибку:



Оно нам надо? Потому **правило – лишние кнопки отключаем обязательно.**

Вкладка Внешний вид – настройка цвета, размера шрифта...

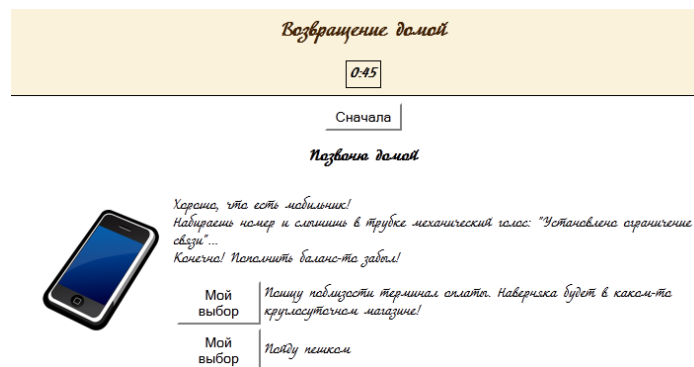


Если хотим, чтобы все на странице отображалось на фоне какого-то изображения, его нужно поместить в ту же папку, где все остальные рисунки и указать с помощью кнопки Найти. Самое главное помнить о целесообразности! Вряд ли такой вариант уместен:



Хотя – все бывает. Нужно только не забыть сжать рисунок. Фоновое изображение весом в 5 Мб, даже если оно очень красивое, не будет радовать.

Основной шрифт, который будет использоваться, задается названием. Через запятую указываем и те шрифты, которые будут использованы в случае, если указанный шрифт отсутствует на компьютере, с которого работает ученик. Проходя лабиринт, ученик будет читать текст на экране. Потому помним, что для чтения с монитора рекомендованы шрифты без засечек (или рубленые). Это verdana, arial, sans-serif... Указанные – еще и безопасные, то есть одинаково будут отображаться практически на всех компьютерах. Не стоит указывать какой-то экзотический шрифт. Во-первых, его может не оказаться у ученика, во-вторых – просто читать неудобно.



Размер шрифта для основного текста (шрифт на кнопках запрограммирован) задается двумя способами.

Самый простой – точно указать размер в пикселях: 12px, 16px, 20px...

Чем младше ученики, для которых мы делаем Лабиринт, тем крупнее будет шрифт. Для начальной школы – не меньше 16-18px. Для старшеклассников – 12-14. (То же относится и к объему текста, только наоборот. Чем младше ученик, тем меньше объем текста, который нужно прочитать на одной странице.)

Размер можно указать и так, как принято при построении веб-страниц – small – мелкий, medium – средний, large – крупный. Но в пикселях – привычнее?

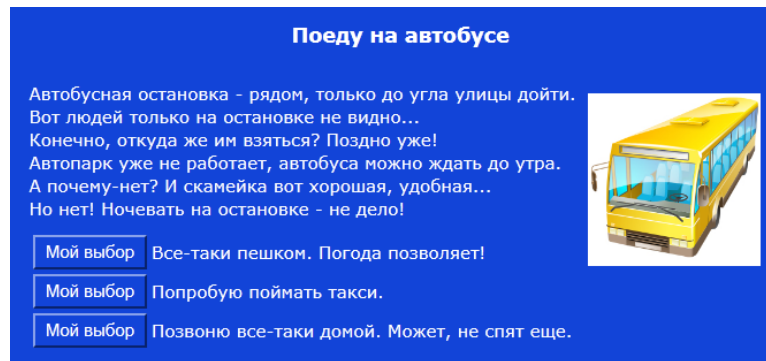
Цвет фона для разных областей страницы, цвет шрифта для заголовка и основного текста выбирается из палитры. Вертикальная кнопка Colours откроет (в браузере) таблицу



безопасных веб-цветов. Из нее можно скопировать код нужного цвета и вставить в окошко.

Все изменения, которые вносим, сразу видны в окне предварительного просмотра.

Фон для основного текста лучше оставить белым. Просто потому что рисунки, которые будем использовать, имеют белый фон. И будут смотреться на другом фоне как заплатки:



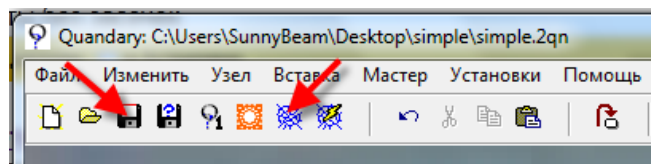
Оставшиеся две вкладки можно оставлять без изменения. Пакет SCORM нам не понадобится, если не планируем включать Лабиринт в какую-то LMS. Дополнительные строки тоже не понадобятся.

Все! Внешний вид настроили, можно нажимать Ок.

Теперь – самое важное!

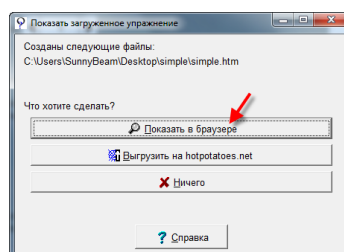
До сих пор мы просматривали только промежуточный итог при помощи Быстрого экспорта, то есть система каждый раз создавала временный файл, который мы и видели в браузере. Сейчас нужно сохранить результат в виде страницы, которую и будет открывать ученик.

Сначала сохраним изменения, внесенные в рабочий файл, а затем экспортируем Лабиринт в формат, понятный всем браузерам:



Готовую страницу **ОБЯЗАТЕЛЬНО** сохраняем в ту же папку, где уже находится рабочий файл и папка с использованными рисунками.

И нам сразу предлагают посмотреть, что у нас получилось, в браузере:





Открываем, конечно. Просматриваем, еще раз проверяем навигацию и гордимся собой.

Файл *~temp.htm* из папки можно удалить, он не понадобится больше. При размещении готового Лабиринта где-то в Сети или на других компьютерах, можно удалить и файл-исходник с расширением *.2qn* .

Сам готовый лабиринт – всего один файл в формате *.htm*. И – файлы с рисунками, конечно.

Простой лабиринт готов! Можно сочинять сценарий для более сложного. В котором ученик будет что-то находить, как-то использовать...

Но это – уже другая история. Не Боги горшки обжигают, справимся!



Приложение:

Лабиринт «Возвращение домой» с исходником (для разбора на винтики).

Текстовый файл с кодом вставки фонового звука и флеш или видео.

В лабиринте использованы рисунки:

<http://images.findicons.com/files/icons/903/travel/128/bus.png> автобус

<http://images.findicons.com/files/icons/415/travel/256/taxi.png> такси

<http://findicons.com/icon/69526/home?width=256#> домик

<http://i081.radikal.ru/1009/77/fb0dfc9a28.jpg> драка

<http://images.findicons.com/files/icons/598/transport/256/cabrioletred.png> кабриолет

http://findicons.com/icon/77480/icon_store_cofeeblk# магазин

http://www.cool-photos.com/photos/misc/MG_7861ss.jpg таксист

http://hf.krasno.ru/images/08_isp/_08_201_2.jpg ночь

<http://www.photoshare.ru/data/3/3542/3/364eqi-6wg.jpg> парк

<http://ftp.photoclub.com.ua/p/f/88178.jpeg?0> - парк черно-белый

<http://munikki.files.wordpress.com/2010/04/park-at-night.jpg> park-at-night