

Opis panelu administracyjnego wersji mobilnej platformy

Sekcja 1 – linki do bezpośredniego uruchamiania zadań

Sekcja służy do bezpośredniego uruchamiania ćwiczeń. Kliknięcie przenosi wszystkich użytkowników do danego etapu ćwiczenia. Odświeżenie strony lub wywołanie ponownie strony index.php spowoduje przeniesienie uczestników do konkretnej fazy ćwiczenia.

LINKI DO BEZPOŚREDNIEGO URUCHAMIANIA ZADAŃ:	
A. Start ćwiczenia... rejestracja i logowanie (zad. a)	
B. Teraz będzie o hasłach... (zad. b)	
C. Zgadujemy kto jest kto... (zad. c)	
D. Ćwiczenie o Historii... (zad. d)	
E. Uruchamiamy ćw. z Cookies... (zad. e)	
F. Uruchamiamy ćw. z JavaScriptu... (zad. f)	
G. Tabela odgadniętych kto jest kto... (zad. g)	
H. Bezpieczne kasowanie danych... (zad. h)	


Sekcja 2 – Tabela zawierająca wszystkie zarejestrowane do tego ćwiczenia komputery

Sekcja ta wyświetla informację o podłączonych do serwera komputerach z danej grupy uczniów. Przedstawia ich IP oraz czas dołączenia użytkownika do grupy.

Tabela zawierająca wszystkie zarejestrowane do tego ćwiczenia komputery:					
ODŚWIEŻ					
LP	IP komputera	zameldowany	widziany ostat.	blok/zad.	Do zadania:
1	192.168.1.120	3rd September 2017, Sunday, 16:06:51	16:07:11	c1	<input type="text"/> idź
2	192.168.1.188	3rd September 2017, Sunday, 16:25:22	16:25:29	a3	<input type="text"/> idź
3	192.168.1.27	3rd September 2017, Sunday, 16:09:53	16:10:08	a4	<input type="text"/> idź
Przenieś <u>wszystkich</u> do zadania (a1,a2,b1,...) — "a1" rozpoczyna ćwiczenie:					<input type="text"/> IDŹ


W kolumnach **IP komputera** oraz **zameldowany** znajdują się: nr identyfikacyjny komputera oraz informacja, kiedy korzystający z niego użytkownik dołączył do ćwiczenia.

W kolumnie „**bok/zad.**” wyświetlana jest informacja, na jakim etapie ćwiczenia (np. a1, a2, a3) jest w danym momencie uczestnik. Po dołączeniu do serwera uczestnicy mają ustawione zadanie 0.



Kolumna „Do zadania” umożliwi przeniesienie tylko jednego uczestnika do wskazanego przez prowadzącego zadania.

Poniżej znajdziesz nazwy i numery ćwiczeń zawartych w każdym bloku tematycznym:

- a1 – ekran powitalny
 - a2 – rejestracja użytkownika
 - a3 – informacja o zapamiętywaniu haseł przez przeglądarkę
 - a4 – pierwsze logowanie
 - a5 – jak usunąć zapamiętane dane logowania
 - a6 – wyłączenie zapamiętywania haseł
 - a7 – ponowne logowanie
 - a8 – weryfikacja działania zapamiętywania
 - b1 – wprowadzenie do haseł
 - b2 – wynik sprawdzania siły wybranego hasła
 - b3 – testowanie innych haseł
 - c0 – oczekiwanie na otwarcie nowego zadania
 - c1 – wprowadzenie do rozpoznawania loginów
 - c2 – rozpoznawanie loginów
 - c3 – potwierdzenie wysłania formularza
 - d1 – wprowadzenie do historii odwiedzanych stron
 - d2 – zarządzanie historią i ustawieniami prywatności
 - e1 – wprowadzenie do cookies (ciasteczka internetowe)
 - e2 – włączanie i wyłączenie cookies
 - e3 – ustawianie wyjątków dla cookies i włączanie wyjątków
 - e4 – podsumowanie i przejście do następnego zadania
 - f1 – wprowadzenie do javascript
 - f2 – jak wyłączyć i wyłączenie javascript
 - f3 – dodawanie wyjątków i włączanie javascript
 - f4 – podsumowanie
 - g0 – oczekiwanie na sprawdzenie zgadywania loginów
 - g1 – wyniki zgadywanie loginów
 - h1 – czyszczenie i bezpieczne usuwanie plików z komputera
- 

Sekcja 3 – Tabela z loginami

Umożliwia sprawdzenie przez prowadzącego loginów wybranych przez użytkowników z danej grupy. Jeśli jakiś login jest nieodpowiedni, można go zablokować. Nie pojawi się wtedy w części ćwiczenia ze zgadywaniem loginów (zadanie c1.)

Tabela z loginami — proszę ocenzurować brzydkie treści (zablokować wyświetlanie):			
ODŚWIEŻ			
LP	Login	Sprawdzony:	
1	Grabek	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>
2	maniek	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>
3	test	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>
	RESZTA:	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>

Sekcja 4 – Tabela zgadywania

Pokazuje wyniki zgadywania loginów. Jeśli ktoś użył nieodpowiedniego słownictwa, można taki wynik zablokować. Nie pojawi się wtedy w wynikach zgadywania KTO jest KTO.

Tabela zgadywania KTO jest KTO — proszę ocenzurować niewłaściwe treści:			
ODŚWIEŻ			
LP	Opisy (zgadywania) loginów	Sprawdzony:	
1	Adam	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>
2	Ala Nowakowska	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>
3	trudno powiedzieć	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>
	RESZTA:	<input type="button" value="blokuj"/>	<input type="button" value="OK"/>

Sekcja 5 – Kasowanie danych

Po zakończeniu zajęć, przed kolejnymi zajęciami, należy wyczyścić bazę uczniów. Służy od tego tabela „Kasowanie-Inicjalizacja Bazy Danych” Po kliknięciu w przycisk kasowania pojawi się możliwość skasowania danych z bazy. Skasowanie umożliwi bezproblemowe rozpoczęcie ćwiczenia z następną grupą.

Po zainicjowaniu kasowania należy potwierdzić działanie, ponownie klikając „Kasowanie – Inicjalizacja Bazy Danych”

Kasowanie bazy danych zniszczy wszelkie dane. Czy na pewno są one niepotrzebne? Czy baza została zapisana?