

Opis panelu administracyjnego wersji online platformy

1. Po wejściu na stronę <http://impact.fdds.pl/platforma/initm.php>, należy wpisać identyfikator klasy/grupy (np. 1a):

- a) jeżeli klasa/grupa jest zarejestrowana na platformie edukacyjnej: edukacja.fdds.pl, to należy wpisać kod klasy/grupy z platformy, a następnie kliknąć w przycisk „Przejdź do panelu administracyjnego”.

Wpisz numer klasy uzyskany na platformie edukacyjnej podczas rejestracji. Będzie on wykorzystywany podczas ćwiczenia

Przejdź do panelu administracyjnego

Jeśli nie rejestrowałeś się na platformie edukacyjnej wygeneruj jednorazowy nr klasy na potrzeby ćwiczenia.

Wygeneruj nr klasy

- b) jeśli klasa/grupa nie jest zarejestrowana na platformie edukacyjnej, należy wygenerować identyfikator klasy/grupy na potrzeby lekcji. Służy do tego przycisk „Wygeneruj nr klasy”. Po wygenerowaniu numeru klasy, należy wejść do panelu administracyjnego, klikając w przycisk „Przejdź do panelu administracyjnego”:

Tymczasowy numer klasy na potrzeby ćwiczenia:

TGV4US

Przejdź do panelu administracyjnego

2. Po zalogowaniu na stronę ukaże się panel administracyjny, który składa się z następujących sekcji:

Sekcja 1 – Linki do bezpośredniego uruchamiania zadań

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)

Po wejściu do panelu administracyjnego, prowadzący podaje uczniom wpisany/wygenerowany identyfikator klasy/grupy. Uczniowie wchodzą na stronę <http://impact.fdds.pl/platforma/init.php> i podają identyfikator klasy/grupy.

Kliknięcie przez prowadzącego zajęcia w link do ćwiczenia na panelu administracyjnym w sekcji 1, otwiera wybrane ćwiczenie dla uczniów.

Uwaga! Prowadzący klika w link dopiero po upewnieniu się, że wszyscy uczniowie dołączyli do platformy ćwiczeniowej.

Sekcja 2 – Tabela zawierająca wszystkie zarejestrowane do tego ćwiczenia komputery

Sekcja ta wyświetla informację o podłączonych do serwera komputerach z danej klasy/grupy. Przedstawia także 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	46.170.173.74 recovery 13433187734335	4th September 2017, Monday, 09:25:19	09:25:19	a1	<input type="text"/> idź
2	46.170.173.74 recovery 51038354914635	16th October 2017, Monday, 13:05:29	13:05:29	a7	<input type="text"/> idź
3	46.170.173.74 recovery 58842013031244	4th September 2017, Monday, 09:42:22	09:42:22	a1	<input type="text"/> idź
4	46.170.173.74 recovery 61195702711120	4th September 2017, Monday, 12:08:20	12:08:20	a1	<input type="text"/> idź
5	46.170.173.74 recovery 64399569015949	16th October 2017, Monday, 11:12:00	11:12:00	a1	<input type="text"/> idź
6	46.170.173.74 recovery 83436492411419	13th October 2017, Friday, 13:19:08	13:19:08	a1	<input type="text"/> idź
7	79.184.213.205 recovery 90721917757764	17th September 2017, Sunday, 11:01:27	11:01:27	a1	<input type="text"/> idź
8	46.170.173.74 recovery 95112797664478	5th September 2017, Tuesday, 14:18:22	14:18:22	a1	<input type="text"/> idź
Przenieś <u>wszystkich</u> do zadania (a1,a2,b1,...) — "a1" rozpoczyna ćwiczenie					<input type="text"/> IDŹ

W kolumnie **IP komputera** pod adresem IP znajduje się 14 cyfrowy kod recovery, który pozwoli użytkownikom w przypadku zamknięcia przeglądarki wrócić do ćwiczenia. Informację, jak wrócić do ćwiczenia, znajdziesz w „Instrukcji korzystania z funkcji recovery – ponowne dołączenie do trwającego 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**” umożliwia przeniesienie tylko jednego uczestnika do wskazanego przez prowadzącego zadania.

Poniżej znajdują się 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 – wyłączanie 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 otwarciu nowego zadania
- c1 – wprowadzenie do rozpoznawania loginów
- c2 – rozpoznawanie loginów
- c3 – potwierdzenie wysłania formularza
- d1 – wprowadzenie do historii odwiedzanych stron
- d2 – jak zarządzać historią i ustawieniami prywatności
- e1 – wprowadzenie do cookies (ciasteczka internetowe)
- e2 – jak wyłączyć i wyłączenie cookies
- e3 – jak ustawić wyjątki dla cookies i włączenie wyjątku
- e4 – podsumowanie i przejście do następnego zadania
- f1 – wprowadzenie do javascript
- f2 – jak wyłączyć i wyłączenie js
- f3 – jak dodać wyjątek i włączanie js
- f4 – podsumowanie
- g0 – oczekiwanie na sprawdzenie zgadywania loginów
- g1 – wyniki zgadywanie loginów
- h1 – jak wyczyścić i bezpiecznie usunąć przeglądarkę mobilną.

Sekcja 3 – Tabela z loginami

Umożliwia sprawdzenie przez prowadzącego, loginów wybranych przez użytkowników z danej klasy/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	lwonka recovery 51038354914635	<input type="checkbox"/> blokuj	<input type="checkbox"/> OK
2	lwon recovery 64399569015949	<input type="checkbox"/> blokuj	<input type="checkbox"/> OK
3	lwa recovery 83436492411419	<input type="checkbox"/> blokuj	<input type="checkbox"/> OK
4	aaa1 recovery 95112797664478	<input type="checkbox"/> blokuj	<input type="checkbox"/> OK
	RESZTA	<input type="checkbox"/> blokuj	<input type="checkbox"/> OK

Sekcja 4 – Tabela zgadywania

Pokazuje wyniki zgadywania loginów. Jeśli ktoś użył nieodpowiedniego słownictwa, można taki wynik zablokować. Nie pojawi się on 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

Po zakończeniu zajęć należy wyczyścić bazę uczniów z danej grupy. Służy od tego tabela „Kasowanie- Inizjalizacja Bazy Danych”. Po kliknięciu w przycisk kasowania pojawi się możliwość skasowania danych.

Skasowanie bazy jednej gupy umożliwi bezproblemowe rozpoczęcie ćwiczenia z następną grupą. Raz w ciągu doby, w godzinach nocnych, cała baza jest czyszczona.

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?