

Instrukcja rejestracji szkoły, nauczycieli oraz uczniów do pilotażowego projektu "Twórcza Informatyka z Baltie" (TIB).

1. Rejestracja szkoły:

Na stronie głównej www.baltie.pl z lewego menu wybieramy

 Nova rejestracja

i następnie

[Rejestracja szkoły i ustalenie szkolnego koordynatora SGP](#)

i rejestrujemy szkołę zgodnie z instrukcją.

Uwaga:

Mail weryfikacyjny wysyłany automatycznie z serwera SGP może zostać przeniesiony do folderu SPAM.

Po udanym procesie rejestracji szkoły widoczny będzie, na koncie SGP szkoły, kod licencyjny w formacie [1-41301LX-nnnn-xxxx](#) umożliwiający wszystkim zarejestrowanym przez koordynatora nauczycielom (przez nauczyciela uczniom) na bezpłatne korzystanie z oprogramowania.

2. Rejestracja nauczycieli:

Szkolny koordynator (lub dowolny już zarejestrowany nauczyciel) loguje się na swoim koncie SGP.

W kolumnie **Nauczyciele** klikając na ikonę z "+" dodaje nauczyciela na konto szkoły = stworzy konto dla nowego nauczyciela.

Potrzebne dane nauczyciela są tylko:

Imię
Nazwisko
E-mail



Dane dotyczące logowania nauczycieli otrzyma drogą elektroniczną na podany przy rejestracji adres mailowy – uwaga może zostać przeniesiony do folderu SPAM.

Po pierwszym zalogowaniu się na konto staje się ono aktywne i nauczyciel widzi swój kod licencyjny.

3. Rejestracja uczniów:

Każdy nauczyciel rejestruje tylko swoich uczniów.

Nauczyciel danego ucznia loguje się na swoim koncie SGP.

W kolumnie **Uczniowie** klikając na ikonę z "+" dodaje ucznia na konto szkoły = stworzy konto dla ucznia.

Potrzebne dane ucznia są tylko:

Imię
Nazwisko
Klasa



Uczniowi podaje tylko numer jego konta (UID), bo hasło każdy uczeń zna (3 pierwsze litery imienia plus 3 pierwsze litery nazwiska). Po pierwszym zalogowaniu się na konto staje się ono aktywne i uczeń widzi swój kod licencyjny.

4. Instalacja i aktywacja programu:

Po pobraniu programu Baltie 3 ze strony www.baltie.pl, lewe menu „Baltie 3, Pobierz program” i jego instalacji wpisujemy klucz licencji, widoczny na swoim koncie, w formacie [1-41301LX-nnnn-xxxx](#)

School licenses						
Product	License number	Activation	PC	Std	Act	Valid till
Baltie 3.7	tu klucz licencji	2.1.2011	∞	∞	0	31.12.2011
Baltie 4.2 Pro		2.1.2011	∞	∞	0	31.12.2011
Studio 1.0 Pro						

i klikamy <Otrzymaj kod aktywacji on-line>.

W okienku „Kod aktywacji” pojawi się **zielony kod aktywacji** i na dole klikamy „Aktywuj”.

Dla adminów - instalacja: [pracownia SBS \(MEN\)](#) | [UBUNTU 10](#) | Mac OS X - za pomocy WinOnX

5. Pierwsze kroki z programem Baltie 3:

1. Uruchom program Baltie 3, w głównym menu wybierz Pomoc | Audiowizualny program uczący...
2. Przeczytaj i spróbuj 4 przykładowe lekcje od p. Grażyny Bartosińskiej [tutaj...](#)
3. Przeczytaj i spróbuj 9 przykładowych lekcji od p. Haliny Podgórskiej [tutaj...](#)
4. Pobierz i przeczytaj podręcznik Baltie 3 [tutaj...](#)
5. Pomoc uczniom zgłosić się do konkursu Junior B3 (poniżej) i wspólnie zróbcie i wyślijcie zadanie nr 0.

6. Instrukcja udziału uczniów w konkursach

Dla wszystkich początkujących jest przeznaczony konkurs **Junior B3**. Uczeń już po pierwszej lekcji programowania w Baltie jest w stanie przystąpić do konkursu Junior. Proszę się nie tego bać ☺
W konkursie Junior B3 biorą udział uczniowie już od przedszkola.

Na stronie głównej www.baltie.pl z lewego menu uczeń wybiera **Konkursy 2011/12**.

Następnie klika na **Junior B3**.

Uczeń loguje się na swoje konto i klika na **Zgłoszenie** w lewym menu.

Uczeń najpierw spróbuje zrobić zadanie #0. To zadanie się nie liczy do wyników. Oznacza to, że uczeń może spróbować wszystkiego tak długo i tyle razy, ile chce.

Nauczyciel też może zobaczyć wszystkie zadania – po zalogowaniu się klika na **Zadania** w lewym menu.

Wszystkie zadania konkursu Junior są nadal otwarte, więc można przystąpić do rywalizacji w każdej chwili i każde zadanie można poprawiać ile razy chcecie.

Junior B3

O konkursie Zadania Ranking zadań Ranking całkowity

Drodzy uczestnicy,

Po raz pierwszy w historii naszych konkursów Wasze prace nie ocenia człowiek, tylko komputer. Korzyści są oczywiste: w konkursie może brać udział większa ilość uczestników, ocenianie będzie szybsze i całkowicie obiektywne dla wszystkich zawodników ze wszystkich państw. Możecie zatem poznać swoje wyniki w całej międzynarodowej stawce uczestników, a przez to porównać swoją wiedzę i umiejętności z innymi. Konkursowy serwer SGP ocenia zadania według kilku kryteriów, i dla każdego z nich natychmiast ustala aktualny ranking.

Konkurs będzie miał regulame zwycięzcy - zwycięzca miesiąca, zwycięzca roku szkolnego i zwycięzca roku kalendarzowego. Pierwsze zadania nr 0 nie jest wliczane do ogólnych wyników, jest przeznaczone do testowania dla nowych uczestników konkursu. **Wszystkie zadania są nadal otwarte, więc można przystąpić do rywalizacji w każdej chwili i każde zadanie można poprawiać ile razy chcecie.**

Jeśli chcecie przystąpić teraz do konkursu, zgłoście się do niego klikając w lewym menu "Logowanie". Konkurs jest przeznaczony tylko dla pojedynczych uczestników i narzędzie do programowania jest Baltie 3.

Instrukcja:

- Po zgłoszeniu i uruchomieniu aplikacji, klikacie przycisk **Start**. Wyświetlone zostanie wówczas zadanie. Od tej chwili będzie liczony czas rozwiązywania zadania.
- Zadaniem jest zawsze obraz lub obraz z dodatkowym tekstem albo grafiką. Twoim zadaniem jest zaprogramować ten obraz tylko za pomocą poleceń Baltiego. Oznacza to, że nie budujesz żadnej sceny i nie rysujesz żadnego obrazu!
- Po zaprogramowaniu każdej sceny lub obrazu, w programie musi być zapisana specjalna komentarzowa ikona (**S**, **G**), która na serwerze spowoduje sprawdzenie czy naprogramowana scena lub obraz są zgodne z zadaniem. **Na serwer należy wysłać tylko plik z programem (.bpr) i żaden inny!**
- W programach **nie warto stosować żadnego czekania oraz sczytywania klawiszy z poczekaniem na przycisk**. Program będzie oceniany przez serwer bez dodatkowej obsługi, tak więc nie będzie osoby, która mogłaby nacisnąć jakiś klawisz.
- Po wysłaniu swojego programu (upload), natychmiast (jeżeli nie ma żadnego polecenia czekaj), zobaczycie wyniki i kolejność według jednolitych kryteriów oceniania:
 1. **Błędy S** - ilość błędnych przedmiotów w naprogramowanej scenie w porównaniu z wzorcową; im mniej błędów, tym lepiej.
 2. **Błędy G** - ilość błędnych pikseli (Grafiki) w waszym obrazie w porównaniu z wzorcowym; im mniejsza liczba błędów, tym lepiej.
 3. **Błędy T** - ilość błędnych tekstów w waszym pliku tekstowym w porównaniu z wzorcowym; im mniejsza liczba błędów, tym lepiej.
 4. **Czas biegu** - czas wykonania programu (biegu programu); im krótszy czas, tym lepsza pozycja.
 5. **Rozkazy** - liczba ikon rozkazów w Twoim programie; im mniej ikon tym lepiej (nie są liczone spacje, znaki nowego wiersza, komentarze i ikony otoczone znakami komentarza).
 6. **Czas od publikacji** - czas od ogłoszenia zadania do ostatecznego przesłania pliku z rozwiązaniem; im krótszy czas, tym lepsza pozycja. Rada: Dobrze jest śledzić stronę konkursową, aby szybko wiedzieć o nowym zadaniu i być pierwszym w pokazanych wynikach :-)

Dodatkowe kryteria:

7. **Liczba prób** (przesłań pliku) - ile razy został przesłany plik z rozwiązaniem; im mniejsza liczba przesłań tym lepiej.
8. **Czas od Startu** - czas od wyświetlenia zadania po nacisku START do ostatecznego przesłania pliku z rozwiązaniem; im krótszy czas tym lepiej.