

MEDVE MATEK GO

Internetes versenyzési felület használati útmutatója

<https://go.medvematek.hu/>

A verseny bemutatása, versenyszabályok, kategóriák, pontszámítási rendszer, részletes nevezési infók NEM ebben a dokumentumban, hanem a következő címen található:

www.medvematek.hu/go

TECHNIKAI KÖVETELMÉNYEK

Tetszőleges típusú, működőképes okostelefon mobilinternet-eléréssel

Jól feltöltött akkumulátor

Webböngésző megléte (ajánlott: Google Chrome, Safari vagy Samsung Browser)

Android vagy iOS operációs rendszer

Helymeghatározás engedélyezése a választott böngésző számára, ahol fut a Medve Matek GO

Ajánlott csapatonként legalább egy tartaléktelefon

A VERSENY INDÍTÁSA

A versenyzés csak akkor indulhat, ha a go.medvematek.hu számára engedélyezve van a telefon **pozíciójának megismerése**. Így, ha bármikor – akár a verseny közben ismételtén – megjelenik egy olyan képernyő, ahol engedélyezni kell a pozíció megismerését, ott meg kell adni ezt az engedélyt!

1. Kezdőlap

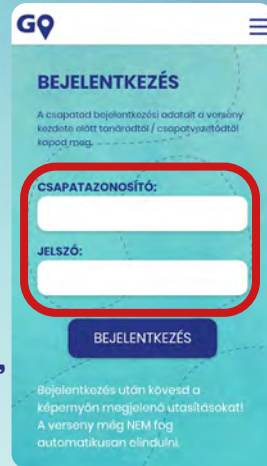
A versenyed kezdete előtt **látogassatok el a kiválasztott versenyhelyszínre**. Beszéljétek meg csapaton belül, hogy kinek a telefonjáról fogjátok irányítani a játékot.

A kiválasztott telefonon nyiss egy böngészőt, **töltsd be a go.medvematek.hu oldalt** és koppints a Bejelentkezés gombra.



2. Bejelentkezés

Jelentkezz be a csapatvezetődtől / tanárodtól / kapcsolattartódtól kapott **egyedi csapatazonosítóval és jelszóval**. Ekkor még NEM indul el egyből a verseny. Az egyedi azonosítót és jelszót **érdemes felírnotok egy papírra is**, ugyanis verseny közben előfordulhat, hogy újra be kell jelentkeznetek (pl. tartaléktelefon használata esetén)



3. Helyszínválasztás

A megjelenő képernyőn **ellenőrizheted a kategóriádat és a csapatod tagjait**. Ha a nevekben elírás van, azt jelezd csapatvezetődnél / tanárodnak, de ettől még nyugodtan elkezdhetitek a versenyt. Ha teljesen más neveket látsz, vagy nem stimmel a kategóriátok, akkor rögtön szólj csapatvezetődnél / tanárodnak, mert valószínűleg egy másik csapat adataival jelentkeztél be. Így előbb ki kell jelentkezned (a menüben lévő Kijelentkezés gombbal), majd a helyes adatokkal újra be kell jelentkezned.



FIGYELEM! A csapatok benevezése a Medve Matek GO versenyre a www.medvematek.hu honlap Nevezési rendszerében történik, amely a versenyzési felülettől különálló, független rendszer. Ezért ha a Nevezési rendszerben módosítják a csapatok adatait (pl. A nevekben történt elírásokat), az nem fog automatikusan megjelenni a versenyzési felületen. Ettől még a verseny elkezdhető, az adatok módosítását a szervezők utólag is el tudják végezni.

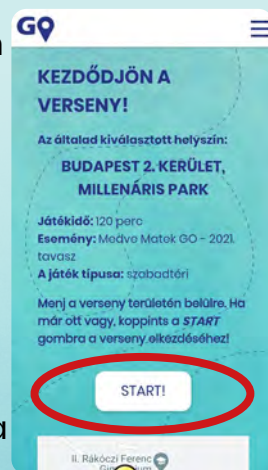
Amennyiben valamely szükséges módosítás kategória váltással járna, kérjük, haladéktalanul vegye fel a kapcsolatot velünk, ugyanis ez esetben új bejelentkezési adatokat szükséges küldenünk a változó csapatnak.

Ugyanezen a képernyőn **válaszd ki versenyed helyszínét!** Nagyon figyelj a pontos kiválasztásra, mert ez a lépés nem vonható vissza!

4. Kezdődjön a verseny!

A megjelenő képernyőn **ellenőrizheted a versenyhelyszínt**. Egy térképen 10 darab sárga színű "gombostűt" látsz egy körülhatárolt területen belül. **A körülhatárolt terület a verseny terepe, a sárga gombostűk csúcsai pedig az állomások**, ahol az aktuális feladat megoldását rögzítened kell. Az állomások betűkkel vannak jelölve A-tól J-ig, azonban a betűk most még nem látszanak. A térképen váltogathatsz a Térkép és Műhold nézetek között, így még egyszerűbb felismerni, hogy hol jártok pontosan.

Menjete a verseny területén belülrre, azon belül bárhova. **A saját pozíciókat a térképen egy kék "pötty" jelzi**, miután engedélyeztetétek a GPS-t / helyzetmeghatározást. Ezután a képernyőn **koppints a START gombra** a verseny elkezdéséhez.



FIGYELEM! A START gombra csak akkor nyomj, ha a kiválasztott verseny területén belül vagytok, ellenkező esetben nem tudod elkezdni a versenyzést!

FIGYELEM! Lehetséges, hogy a rendszer a GPS-engedélyezést a START gomb megnyomása után kéri, ezért addig nem látjátok a saját pozíciótokat (a kék pöttyöt). Ettől függetlenül megnyomhatjátok a START gombot, ha sikerült meggyőződnötök róla, hogy a területen belül vagytok.

5. Megerősítés

Ez az UTOLSÓ KÉPERNYŐ A RAJT ELŐTT. Ha készen álltok, **koppints, a "Kezdődhet a játék" felíratra!**

FIGYELEM! A verseny elkezdése nem vonható vissza, és új verseny sem kezdhető egy elkezdett verseny helyett. Így csak akkor nyomj az "Igen, indulás!" felíratra, ha valóban minden és mindenki készen áll.

6. Ellenőrzés

Az indulás után **ellenőrizzétek, hogy a versenyetek valóban elkezdődött-e:**

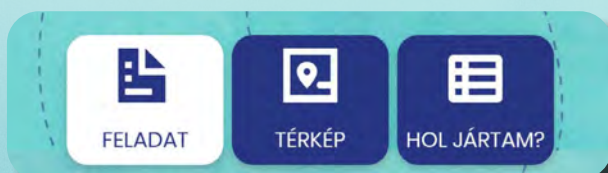
- » Látnotok kell a „Megy a verseny!” felíratot
- » A visszaszámlálónak (fent) el kellett indulnia
- » Látnotok kell egy megoldandó feladatot a telefonon

Ha ezek nem teljesültek, akkor még nem kezdődött el a versenyetek.



→ VERSENY KÖZBENI KÉPERNYŐK ←

Verseny közben végig **3 képernyő között lehet váltogatni** a képernyőn látható 3 gomb segítségével



FELADAT: az aktuálisan **megoldandó feladatot tartalmazza**, és azt, hogy melyik állomáson kell beérni a megoldást

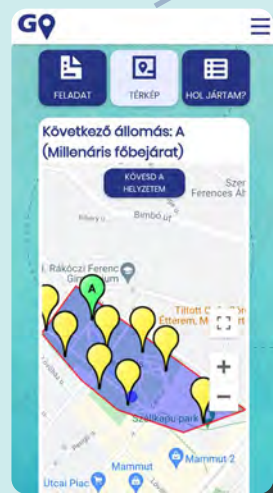
TÉRKÉP: a verseny térképét (azon belül az összes állomást, kiemelve az aktuálisan felkeresendő állomást) és a telefon pozícióját mutatja. Egy állomás **gombostűjére nyomva megjelenik az állomás leírása** a könnyebb tájékozódás érdekében (pl. „Asztal padokkal a focipálya mellett”). Az állomás pontos helye mindig a **„GOMBOSTŰ” ALSÓ CSÚCSA**.

A térképen látható feliratok:

- » „Kövessd a helyzetem”: erre koppintva a saját pozíció kerül a térkép közepére és folyamatosan mozog a térkép, hogy középen is maradjon
- » „Ne kövess”: erre koppintva a térkép a pályához ugrik, és azon belül navigáláskor vagy nagyításkor nem lesz automatikus, hogy a saját helyzetünk középre kerül, így bárhová nagyíthatunk, tetszőlegesen navigálhatunk.

Alapértelmezésben a Térkép a „Ne kövess” üzemmódban van, így bárhová nagyíthatunk, navigálhatunk. Ha nem látjuk a saját „kék pöttyünket”, de meg akarjuk találni, akkor koppintsunk a „Kövessd a helyzetem” gombra.

HOL JÁRTAM?: azt mutatja, hogy eddig **mikor, milyen állomáson járt a csapat**, illetve eddig milyen rangot sikerült elérnie (nincs rang / bronz / ezüst / arany)



A VERSENY MENETE



1. Az aktuális feladat megjelenése és megoldása vándorlással egybekötve

A Feladat nézetben mindig az aktuálisan megoldandó feladat látszik. Ezt a csapat a verseny terepén belül **tetszőleges helyen**, akár séta közben, vagy valahová letelepedve is **megpróbálhatja megoldani**. Jegyzetfüzet használata ajánlott a közös gondolkodáshoz.

Az aktuális feladattal egyidejűleg azt is látjátok, hogy **melyik állomáson kell majd a megoldást rögzítenetek**. Ezért érdemes gondolkodás közben a megjelölt állomás felé haladnotok (a Térkép nézetben zöld színnel van jelezve).

Figyelem! Fontos, hogy a feladaton való gondolkodás közben **NE hagyjátok el a verseny területét!** A területet elhagyni a verseny befejezése előtt nem szabad. Ha véletlenül elhagytátok a területet, forduljatok vissza, és folytathatjátok a versenyt.

2. A megoldás beküldése

Az aktuális feladat megoldását **KIZÁRÓLAG a megadott állomás közvetlen közelében lehet rögzíteni**.

Ezért a megoldás beküldéséhez menjetek a kijelölt állomáshoz! Az állomás leírása, a térképen lévő helye, és a Térkép nézetben a saját pozíciótok (kék pötty) figyelése segít titeket abban, hogy könnyen odataláljatok az állomáshoz.

Figyelem! Az állomásokon fizikailag semmi olyat nem fogtok találni, ami a versenyre utalna (nincs felirat, nincsenek szervezők). Azt, hogy jó helyen jártok-e, kizárólag a telefon segítségével tudjátok ellenőrizni.

Ha az állomáshoz értetek, akkor **a Feladat nézetben megjelenik a képernyő alján a Megoldás beküldése gomb**. Innen már biztosan tudhatjátok, hogy jó helyen jártok. (Amíg ezt a gombot nem látjátok, addig nem vagytok jó helyen. Előfordulhat, hogy beletelik néhány másodpercbe, míg a telefonnak sikerül a helymeghatározás. Ezt érdemes figyelembe venni, mikor eldöntitek, hogy jó helyen jártok-e.)



Koppints a Megoldás beküldése gombra, majd a felbukkanó ablakban rögzítsd a megoldást (egy szám vagy szó a feladat típusától függően). **A megoldás véglegesítése előtt ne mozduljatok el az állomásról!**

Figyelem! Nagyon fontos, hogy pontosan rögzítsd a megoldást (ne legyen elgépelés vagy elírás), ugyanis a megoldás rögzítése nem vonható vissza!

Figyelem! A rendszer nem ad közvetlenül visszajelzést, hogy az általatok beírt megoldás helyes volt-e vagy sem. Egyből a következő feladat jelenik meg minden esetben.

Figyelem! Kérjük, hogy a megoldás rögzítése után mielőbb hagyjátok el az állomás közvetlen környezetét, ugyanis oda más csapatok is folyamatosan érkehetnek megoldást rögzíteni. Kérjük, hogy gondolkodáshoz NE egy állomás közvetlen közelében telepedjete le, hanem menjetek valamivel távolabb, így az állomásokon nem fog “dugó” kialakulni.

Ha esetleg hosszabb gondolkodás után sem vagytok biztosak egy feladat megoldásában, akkor is érdemes megoldást rögzíteni, hiszen így biztosan egy újabb feladattal próbálkozhattok, ami talán szimpatikusabb lesz. A hibás megoldásokért pontlevonás jár, de ha hibáztok néhányat, akkor is elérhető akár a legmagasabb rang is!

3. Új feladat és új célállomás megjelenése

A megoldás beküldése után **egyből megjelenik az új feladat és a következő állomás**. Így most már egy másik feladaton tudtok gondolkodni. A verseny így zajlik egészen az idő lejártáig vagy a verseny korábbi befejezéséig.

Figyelem! A Térkép nézetben az állomások 3-féle színűek:

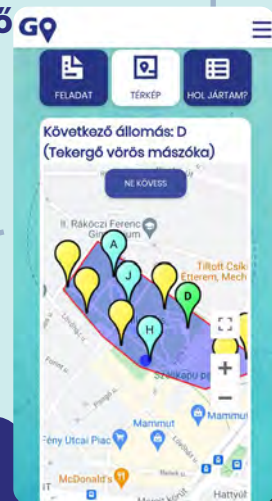
- **kék** (és látszik a betű): eddig felkeresett állomások
- **sárga** (és nem látszik a betű): azok az állomások, ahol eddig nem járt a csapat
- **zöld** (és látszik a betű): az aktuálisan felkeresendő állomás

Figyelem! A versenynek NEM az a célja, hogy a csapat az összes állomáson járjon!

- Előfordulhat az is, hogy egy állomásra többször is el kell menni, és ott akár az előzőtől különböző feladatot is kaphat a csapat.
- Az is előfordulhat, hogy lesz olyan állomás, amit a csapat egyáltalán nem keresett fel, de ettől még nagyon jól (vagy akár hibátlanul) szerepelt.

4. Eddigi utatok és aktuális medve-rangotok ellenőrzése a “Hol jártam?” nézetben

A Hol jártam? gombra kattintva a verseny során bármikor ellenőrizhetitek, hogy mikor, melyik állomáson adtatok már le megoldást. **A rendszer nem írja ki, hogy helyes vagy hibás választ adtatok-e le.** Azonban **az aktuális medve-rangotokat kiírja a rendszer** a Medve-rang oszlopban (ha már van rangotok, akkor bronz, ezüst vagy arany rangon lehettek). Ezért a “Hol jártam?” képernyőre is érdemes időről időre ránéznetek.



Figyelem! Ha egy megoldás után rangot ugrottatok felfelé, akkor az a megoldások biztosan helyes volt (így tehát egy új rang megszerzésekor mindig kaptok visszajelzést az előző megoldások helyességéről).

Figyelem! Ha már megszereztétek legalább a BRONZ rangot, onnantól kezdve az aktuális rangotokat mindhárom nézetben (Feladat / Térkép / Hol jártam?) a képernyő tetején is látni fogjátok.

5. A verseny követése több telefonon

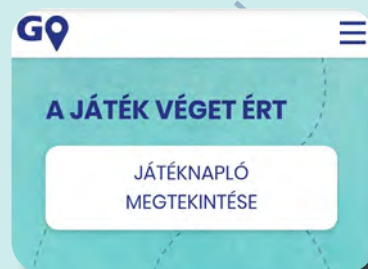
Akár az összes csapattagnál jelen lehet egy-egy telefon és **mindenki követheti a csapat útját és aktuális feladatát. Azonban csak az egyik telefon lehet a verseny irányítója/vezérlője.** Az összes telefonon ugyanazokkal a belépési adatokkal be tudtok jelentkezni a go.medvematek.hu honlapon. Viszont az irányító telefonon kívüli telefonok nem tudják elérni a Megoldás beküldése funkciót. De ennek a funkciónak a fő előnye az, hogy **az összes telefonról böngészhetitek a térképet és olvashatjátok az aktuális feladatot,** így nem kell minden pillanatban egyetlen telefon fölé hajolni a teljes csapatnak.

A VERSENY VÉGE

1. A verseny befejezése és a végső rang

A verseny háromféleképpen érhet véget:

- » Lejár a versenyidő
- » Helyesen megoldjátok a feladatsor legutolsó feladatát
- » Az idő lejáta előtt befejezitek a versenyt a Játék befejezése gombbal



Minden esetben **“A játék véget ért” képernyőre juttok** – innen a Játéknaplóra koppintva ellenőrizhetitek a bejárt állomásokat és a végső Medve-rangotokat.

Figyelem! A végső képernyő után a versenyzési felület a böngészőben szabadon elhagyható. Az adatok tárolásra kerültek, a verseny befejezése sikeres volt.

Figyelem! Ha szabálytalanul fejezitek be a versenyt (pl. kattintás nélkül elhagyjátok a verseny terepét), a rendszer akkor is végigszámlálja a hátralévő időt, majd automatikusan leállítja számotokra a versenyt. Ez esetben a végső rangotok és pontszámotok az alapján áll össze, ahol a versenyt abbahagytátok, az eltelt idő viszont a verseny maximuma lesz.

3. A csapat helyezése

A csapat végső helyezése a többi, vele azonos kategóriában versenyző csapat teljesítményétől függ. Mivel nem mindenki ugyanabban az időben versenyez, ezért **a helyezéseket a szervezők csak a versenyidőszak végén teszik közzé a www.medvematek.hu honlapon.** A legjobban szereplő csapatok meghívást kapnak az országos döntőre.

4. A feladatok megoldásai

A megoldásokat szintén nem azonnal, hanem csak az aktuális versenyidőszak végén teszik közzé a szervezők. Ekkor a feladatsorokat megoldással együtt a szervezők eljuttatják az összes kapcsolattartónak / csapatvezetőnek.

→ LEHETSÉGES PROBLÉMÁK ←

Lemerül a telefon

Ha hirtelen lemerül vagy kikapcsol az a telefon, amely irányítja a csapat versenyét, akkor sem kell aggódni. Egy tartaléktelefonról ugyanazokkal a belépési adatokkal lépjétek be a go.medvematek.hu oldalra. Ezután vegye át a vezérlést az új telefon a Vezérlés átvétele gombra kattintva. Ezután folytassátok a versenyt ott, ahol abbahagytátok. (A visszaszámláló addig is ment, amíg az új telefonon beléptetek, a versenyidő tehát folyamatosan halad.)

Alacsony töltöttségű a telefon, ezért váltani kell másik telefonra

Ha észlelitek, hogy az elsődleges telefon akumulátorának töltöttsége 15% alá került, akkor érdemes új telefonra váltani (vagy powerbank-ról tölteni az eredetit). Az új telefonra váltás menete az, hogy az az új telefonon be kell jelentkezni változatlan adatokkal a go.medvematek.hu honlapon, majd a megfelelő oldalon a Vezérlés átvétele gombra kell nyomni. Innentől kezdve már az új telefonról tudjátok irányítani a játékot.

Elhagyjátok a verseny területét

A térképen körülhatárolt terület elhagyása verseny közben tilos. Ha véletlenül elhagytátok a területet, akkor erre hibaüzenet figyelmeztet titeket. Ez esetben forduljatok vissza és a verseny területén belül mozogjatok tovább.

Átveszi (vagy át szeretné venni) a vezérlést egy másik telefon

Ha egy másik telefon (amely ugyanazokkal az adatokkal be van jelentkezve) át szeretné venni a vezérlést, ezt a Vezérlés átvétele gombbal bármikor megteheti. Ekkor az eredeti irányító telefon hibaüzenetet kap, amiben az áll, hogy a vezérlést egy másik telefon vette át. Egymástól átvenni a vezérlést verseny közben nem tilos, de ezt csak szükséges esetben javasoljuk (pl. akkumulátor lemerülése).

Nem vagytok elég közel az aktuális állomáshoz

A megoldásokat rögzíteni az állomás pontos helyének közvetlen környezetében lehet. Ezért ha úgy érzitek, megérkeztetek, de mégsem látjátok a Megoldás beküldése feliratot, akkor a Térkép nézetben próbáljátok még pontosabban meghatározni, hogy hol vagytok. A kék pöttynek (a telefon helyzete) közelítőleg meg kell egyeznie az állomás "gombostűjének" csúcsával (az állomás pontos helyével).

Túl sokan vannak az állomáson, nem fértek oda

Ha egy állomásnál esetleg tumultus alakulna ki, akkor várjatok türelmesen, álljatok sorban, betartva a távolságtartási szabályokat. Ha a közelben jártok nézzétek az oldalt, hogy megjelen-e a megoldás beküldése gomb, mert akkor már be lehet küldeni a megoldást. Kérjük, hogy az állomások közvetlen közelében csak addig tartózkodjatok, amíg rögzítitek a megoldást. Így Ti is hozzájárultok a "dugók" elkerüléséhez. Köszönjük!

Szerverhiba

Ha a képernyő tetején Szerverhiba feliratot látsz, akkor az azt jelenti, hogy nem sikerült a kapcsolódás a szerverhez. A hiba valószínűleg a mobilnet vagy térerő ideiglenes hiányából fakad. Javasoljuk, hogy próbáld meg újratölteni / frissíteni az oldalt.

Bejelentkezési hiba

Ha hibás azonosítót vagy jelszót adtál meg, akkor nem tudsz belépni. Ha a csapatvezetődtől kapott bejelentkezési adatokat pontosan, hibátlanul megadva, legalább háromszor próbálkozva sem tudtál belépni a rendszerbe, akkor valószínűleg szerverhiba történt (ennek nagyon-nagyon alacsony a kockázata) és pót-időpontot fogtok kapni a versenyzésre. Figyeljete arra, hogy a jelszavak kis- és nagybetű-érzékenyek!

Nincs engedélyezve a GPS

Ha nincs engedélyezve a telefon helyzetének megismerése, akkor a verseny nem kezdhető el. A menüben a Technikai teszt gombra kattintva ellenőrizhető, hogy működik-e a helymeghatározás. Ha nem lenne bekapcsolva, itt tudjátok engedélyezni a felugró ablakon.

Kiléptetek vagy a rendszer "kiléptetett" titeket menet közben

Előfordulhat, hogy bizonyos esetekben véletlenül kiléptek a versenyből. ("Direkt" úgy lehet kilépni, ha a menüben a Kijelentkezés gombra koppintotok.) Akár direkt, akár véletlenül léptek ki, a go.medvematek.hu kezdőoldalán ugyanazokkal a bejelentkezési adatokkal ismét be tudtok lépni a verseny ideje alatt. Nem kell félni, a versenyt ugyanonnan folytathatjátok, ahol abbahagytátok. Az azonban előfordulhat, hogy a Vezérlés átvétele gomb megjelenik még akkor is, ha korábban ugyanaz a telefon volt a verseny irányítója, ami kilépett. Ekkor vegyétek át a vezérlést és mehet tovább a verseny!

Nem tudtok túljutni egy feladaton

Ha egy feladattal sehogyan nem sikerül megbirkóznodok, akkor tippeljete be egy megoldást. A legtöbb feladat "kikerülhető", azaz más feladatok helyes megoldásával nem fogtok ugyanahhoz a "nemszeretem" feladathoz visszajutni. De azért vigyázzatok, mert minden rossz válaszáért pontlevonás jár, ezért csak végső esetben javasoljuk a tippelést.

Mobilnet vagy térerő hiánya

Ha verseny közben „elmegey a net”, akkor ellenőrizétek, hogy van-e térerő a telefonon. Az oldal újratöltése, esetleg a telefon újraindítása segíthet. Ha ezek sem működnek, akkor tartélelkefonon folytassátok a játékot, amin a go.medvematek.hu honlapon a csapat eredeti bejelentkezési adataival be tudtok jelentkezni. Nem kell aggódn, az addigi utatok és megoldásaitok nem vesznek el, így a versenyzést ugyanonnan folytathatjátok, ahol abbahagytátok.

A megfelelő állomáson vagyunk, de nem látszik a Megoldás beküldése gomb

Először is ellenőrizd a Térkép nézetben, hogy a saját helyzeteteket jelölő kék pötty a megfelelő (zöld színű) állomás „csúcsához” illeszkedik-e (néhány méter eltérés megengedett, de néha előfordul, hogy a GPS „keresgél”, ezért a kék pötty még mozog, mikor ti már egy helyben álltok. Várjatok 10–20 másodpercet és a kék pötty meg fog állni. Ha ekkor nem illeszkedik a kék pötty az állomás helyéhez, akkor nem jó helyen vagytok. Ha a kék pötty illeszkedik az állomásra, mégsem látod a Megoldás beküldése feliratot, akkor ellenőrizd a képernyő tetején fent, hogy valóban te irányítod-e a játékot. Ezt a „Jelenleg te vagy a csapat irányítója” felirat mutatja. Ha ezt nem látod, akkor vedd át a vezérlést a képernyő tetején a megfelelő gombra való koppintással, így már meg kell jelennie a Megoldás beküldése gombnak.

Hol kaphattok segítséget?

Ha a dokumentumban leírtak nem oldották meg a problémátokat, akkor forduljatok csapatvezetőkhöz. Ha ő sem tud segíteni, akkor vegyétek fel a kapcsolatot a szervezőkkel. Azonnali (technikai vagy egyéb) segítségnyújtást a verseny jellege miatt a szervezők sajnos nem tudnak biztosítani, de utólag minden problémát szívesen megvizsgálunk. Ha a versenyzés a szervezők hibája miatt ellehetetlenül, akkor természetesen biztosítunk egy pót-időpontot az érintett csapatok számára.

Ez a dokumentum a versenyzési felület használati útmutatója, és nem helyettesíti a részletes Versenykiírást. A részletes kiírás és szabályzat a www.medvematek.hu/go oldalon érhető el.

Kérdés/probléma esetén írjatok e-mailt az info@medvematek.hu címre!

Jó játékot és tartalmas időtöltést kívánunk minden kedves versenyzőnknek!

A Medve Matek csapata

