

## ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМПЛЕКСА

### ВНИМАНИЕ УТОЧНЯЙТЕ ДАННУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ

1. Описание	<p>модуль в виде банкомата с предустановленным программным обеспечением с активированным кодом лицензии. В комплект поставки также входят муляжи банковских пластиковых карт и муляжи банкнот Банка РФ. Корпус модуля выполнен из ДСП и оснащен ящиком для хранения игрового и методического материала, дверцей для обслуживания, полкой-держателем для пин-пада. Сенсорный монитор: ЖК с функциональными графическими и текстовыми редакторами. Закаленное антивандальное влагозащитное сенсорное стекло, поверхность экрана - глянцевая, с антибликовым покрытием, директ LED подсветка, частота обновления 60 Гц, динамическая контрастность 1500:1, угол обзора 178, сенсорный экран на основе технологии поверхностно-акустических волн, рабочее разрешение экрана 1280x1024 пикселей, управляющий контроллер сенсора GeneralTouch или «эквивалент». Управляющий компьютер: находится в специальном отсеке, в которую встроена защищенная вентиляционная решетка; полностью скрыт от пользователя; оснащен антивирусом; встроенные видео, аудио; беспроводной сетевой контроллер; операционная система Windows-10 с бессрочной лицензией, обеспечивает работу всех функций встроенного оборудования, включая работу сенсорного модуля и интерфейсов; включение/выключение осуществляется радиопультотом; сетевые интерфейсы RJ-45, Wifi; разъем для подключения наушников/колонок; соединительные шнуры и кабели с защитой; интегрированная в комплекс видеочамера совместима с установленными учебно-игровыми программными модулями. Звук: акустическая система динамиков; стерео звучание. Сейф и приемник купюр: приемник купюр установлен в правой части модуля; дверца сейфа оснащена кодовым замком с 9 кнопками их каучука с изображением цифр, возможность установки/смены пароля кодового замка, длина цифрового пароля кодового замка 4 знака, звуковой сигнал тревоги при ошибке ввода кода, поворотная круглая ручка открывания сейфа, возможность приема банкнот. Считыватель карт установлен на лицевой стороне устройства, обеспечивает чтение данных пластиковых карт, поставляемых в комплекте и передачу считанных данных для дальнейшей обработки модулем. Регистратор: отдельное устройство с сенсорным экраном и считывателем карт, и подключаемое к модулю по wifi, взаимодействует с подмодулем «Банк», передавая ему информацию о транзакциях: Списание с карты возможно только в том случае, если модуль Банк одобрит операцию (если на карте пользователя достаточное количество средств); при списании депозит на карте пользователя уменьшается; Начисление: используется для учета возврата товаров или для начисления заработной платы.</p>
1.1. Функциональные возможности программного обеспечения	<p>при запуске программы предусмотрена авторизация «клиента» с помощью карты авторизации. В режиме настройки программы предусмотрена возможность добавления/удаления и настройки работы карт. Авторизация пользователя по карте происходит при обеспечении контакта карты с зоной, обозначенной на банкомате знаком NFC. При успешной авторизации пользователя картой появляется запрос ввода PIN-кода, если подобный запрос разрешен в настройках программы. При успешной авторизации, в верхнем левом углу программы появляется изображение персонажа-владельца данной карты, в соответствии с рисунком, нанесённым на самой авторизационной карте. Это изображение выводится на экране и во всех следующих режимах, до смены текущего пользователя. По умолчанию, для всех карт установлен ПИН-код «0000», с возможностью его изменения и полного отключения запроса ПИН-кода</p>

в режиме настроек программы. При вводе цифр на экране отображаются символы-маски «\*». При вводе неправильного ПИН-кода, введенные символы стираются, авторизация не происходит. Предусмотрена возможность исправления ошибок ввода с помощью клавиш пин-пада «Clear» и «Cancel». Программа переходит в игровое меню автоматически, после ввода корректного ПИН-кода, без использования клавиши «Enter». Предусмотрен отдельный, специальный ПИН-код для перехода в режим Администратора. Основное меню содержит следующие действия пользователя (режимы): «Внесение наличных» - для пополнения счета с помощью внесения наличных денежных средств с использованием приемника купюр. В левой части экрана изображены банкноты банка России. Те из них, которые может «распознать» приемник купюр, помечены звездочкой слева. Предусмотрена возможность работы с программой без использования приемника купюр. Приемник купюр принимает и распознаёт рубли Банка РФ, муляжи купюр из комплекта поставки и любые купюры, нарисованные детьми.

Режим «Выплата и инкассация» - для изъятия наличных из Банкомата, обеспечивая игровые занятия: снятие наличных – списание «денежных средств» со счета и выдача их «клиенту», инкассация – изъятие «денежных средств» инкассатором. При входе в режим включается электронный сейф. В этом режиме предусмотрена возможность ввести код открытия сейфа с помощью клавиатуры на его дверце и, после ввода правильного кода, поворотное колесо-ручка сейфа разблокируется. В данном режиме на экране отображается ПИН-клавиатура, с помощью которой можно ввести необходимую сумму выплаты. Максимальная сумма выплаты ограничена 15000 «рублей». Минимальный номинал купюр - 50 рублей. Раздел «Оплаты и расходы» позволяет проводить множество разноплановых занятий по различным темам, связанных с понятиями бюджета доходов и расходов. При входе в режим подробного анализа каждого из видов расходов, предоставляется информация, из каких статей расходов он состоит. Переход к режиму анализа статей расходов каждого вида происходит при нажатии на иконку «папки» Чтобы «Оплатить» расходы каждого из видов, предусмотрена возможность просто нажать на него. В основном меню, слева от списка видов расходов, в виде столбика указано количество монет, имеющееся в кошельке пользователя. При запуске игры их может быть разное количество, но их всегда меньше, чем требуется для оплаты всех видов расходов по всем статьям. Анализ статей расходов для перехода к данному режиму используется иконка с изображением «папки» в меню видов расходов. Статьи расходов изображены в виде монеток, на каждой из которых нанесена иконка, соответствующая данной статье. Переключение между статьями расходов осуществляется выбором той или иной монетки. На экране появляются картинки–иллюстрации к выбранной статье расходов: её «платный» вариант и вариант бесплатный. При выборе картинки с изображением платного или бесплатного варианта по статье расходов, меняется и изображение её монетки – она должна становиться золотой или серой.

При первом входе пользователя в режим оптимизации конкретной статьи расходов, «платный» вариант виден сразу, а «бесплатный» вариант прикрыт полупрозрачной шторкой. Предусмотрена возможность убрать шторку и открыть закрытую картинку прикосновением к ней. Панель инструментов оптимизации в данном режиме программа предоставляет инструменты-помощники для оптимизации, включение которых осуществляется с помощью панели инструментов, отображаемой в верхнем правом углу экрана: рисование, весы, орел или решка, метод десять/десять. Панель инструментов. Рисование: возможность нарисовать собственный рисунок-альтернативу платному варианту. Предусмотрена возможность увеличить размер холста на время рисования, а затем свернуть его обратно. Для полной очистки холста перед началом нового рисунка используется иконка с красным крестиком. Для выхода из режима рисования в режим оптимизации статьи расходов используется кнопка в нижней части экрана. Все рисунки сохраняются в профиле пользователя (авторизационной карты) даже при выходе из программы для последующего продолжения работы с заданиями. Есть возможность убрать рисунки полностью, сохранив чистый холст. Панель инструментов. Весы: в данном режиме под каждой картинкой/рисунком «платного» или «бесплатного» вариантов расположены смайлики, цвет которых изменяется при нажатии. В верхней части экрана находится иконка «Приз», которая автоматически передвигается влево

или вправо, в зависимости от количества смайликов с той или другой стороны. Панель инструментов. Орел или решка: демонстрирует, как принимаются решения подбрасыванием монетки. Имитация (анимация) подбрасывания монетки запускается с помощью кнопки с иконкой «Play». В этом режиме игры в верхней части экрана находится иконка «Приз», которая автоматически передвигается влево или вправо, в зависимости от того, какой стороной выпала монетка. Панель инструментов. Два стула, 10/10: режим позволяет познакомиться и потренироваться в двух тактиках принятия решений

Статьи расходов и сводный бюджет По окончании оптимизации статей расходов конкретного вида, нажатием кнопки «сохранить», обеспечивается возможность вернуться в главное меню расходной части бюджета («Виды расходов»). По итогам оптимизации, некоторые монетки, поясняющие вид расходов в меню, изменяют цвет и становятся серыми. Кнопка «Оплатить» находится в нижней части экрана данного раздела и позволяет произвести оплату выбранных статей расходов. Рядом с кнопкой отображается сумма к оплате, рассчитанная исходя из выбранных видов расходов и статей. Если в системе ведется учет остатков по картам программа проверяет наличие на счете суммы, достаточной для «Оплаты» и, если накоплений недостаточно, программа выдает соответствующее предупреждение. При выходе из раздела статьи расходов программа автоматически сохраняет работу пользователя. При следующем входе в данный раздел, программа предлагает продолжить предыдущую игру или начать новую. Настройки игры привязаны к той карте, по которой был авторизован пользователь. Банковские переводы: данный раздел позволяет осуществить перевод средств с карты текущего пользователя на какую-либо другую. Для осуществления перевода необходимо: выбрать карту получателя (выбор карт возможен только из списка активных карт, зарегистрированных в системе и/или в модуле «Банк»); выбрать сумму перевода (осуществляется выбором количества «монеток»). Экскурсия в банк

Раздел «Экскурсия по Банку» — доступны 5 помещений банка (при включении в систему модуля Банк – 11 помещений). Для входа в любое из доступных помещений прикоснитесь к изображению закрытой двери – дверь откроется. При входе программа автоматически генерирует картинку-пазл, который необходимо собрать для начала экскурсии. Программа должна запоминать помещения, которые уже посетил пользователь. При повторном входе в раздел можно продолжить предыдущую или начать новую экскурсию.

Личный кабинет: как и в кабинете настоящего Банка, отображается вся история операций по карте. Если по карте ведется учет депозитов, то отображается текущий остаток на карте. Слайдер в правой части экрана включает/выключает отображение авторизаций в списке операций по карте.

Настройка параметров работы. Переход к настройкам работы программы осуществляется из режима авторизации, двойным нажатием на календарь, расположенный в верхнем правом углу. Вход в настройки сопровождается вводом ПИН-кода. Настройки работы модуля разделены по закладкам. Основные настройки: возможность изменить ПИН-код карт авторизации пользователей, включить или выключить обязательную авторизацию по картам и авторизацию по ПИН-коду, разрешить или запретить использование модулем встроенной камеры. Для создания связи между тем или иным пользователем и его картой авторизации предусмотрена следующая последовательность операций: выбор изображения пользователя, касание картой встроенного считывателя, сохранение настроек. Обеспечена возможность трансляции игр и заданий, установленных на Банкомате, на любое другое интерактивное оборудование. Трансляция производится на любую интерактивную доску, даже если она физически находится в другом помещении по сети wifi или Internet.

2. Корпус модуля, ширина	53 см.
3. Корпус модуля, глубина	50 см.
4. Корпус модуля, высота	130 см.
5. Углубление панели монитора относительно передней части модуля	15,5 см.
6. Полка-держатель для пин-пада, глубина	15,5 см.
7. Материал корпуса,	1,6 см.

толщина	
8. Углубление монитора относительно лицевой панели корпуса	0,9 см.
9. Видимая часть монитора, ширина	34 см.
10. Видимая часть монитора, высота	27 см.
11. Сенсорный модуль, размер	17 дюймов
12. Закаленное антивандалное влагозащитное сенсорное стекло, толщина	0,6 см.
13. Время отклика сенсорного экрана	5 мс.
14. Жесткий диск SSD, объем	120 Гб
15. Процессор, мощность	1,3 ГГц
16. Кэш-память L2, объем	2 Мб
17. Ядро процессора	2
18. Оперативная память, объем	4 Гб
19. Электропитание	50 Гц
20. Аудиосистема, мощность	4 Вт
21. Приемник купюр, ширина	13 см.
22. Приемник купюр, высота	15 см.
23. Сейф, ширина	13 см.
24. Сейф, высота	20 см.
25. Сейф, глубина	12 см.
26. Муляж банковской пластиковой карты	5 шт.
27. Муляж банкноты Банка РФ	7 видов