

Instrukcja dotycząca rejestracji i logowania gracza


1. Wybieramy opcję: rejestruj gracza. Musimy mieć przygotowany własny login oraz hasło, oraz – otrzymaną od arbitra – nazwę grupy rozgrywkowej oraz hasło dostępu.



The screenshot shows a web interface with a dark blue header containing the text: | rejestruj gracza | | zaloguj się | | materiały dydaktyczne |. Below the header is a registration form on a light yellow background. The form includes the following fields: Login (containing 'brzoza'), Hasło (password field with three dots), Powtórz hasło (password field with three dots), Grupa rozgrywkowa (containing 'x01'), and Hasło do grupy (password field with one dot). At the bottom of the form are two blue buttons: 'rejestruj' and 'czyść'.

Rysunek 1. Rejestruj gracza

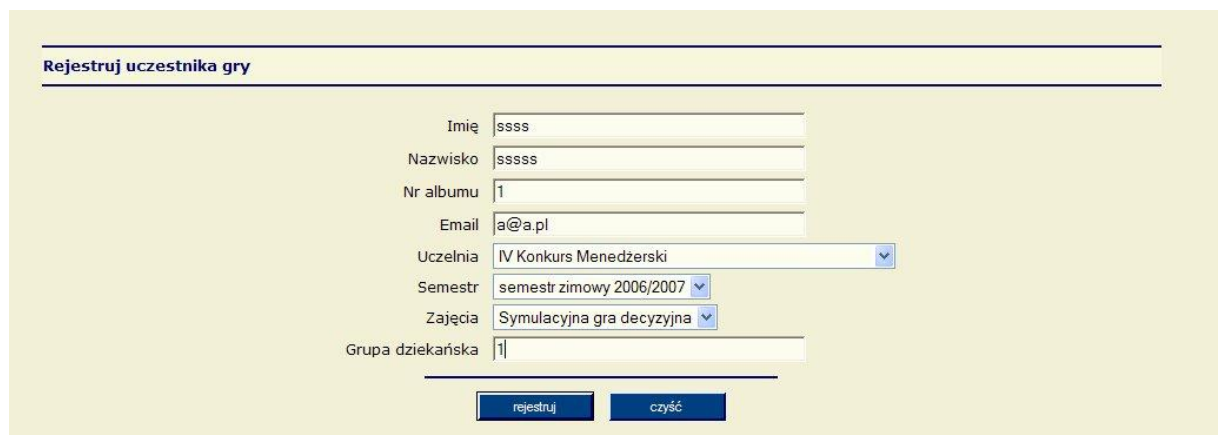
2. Następnie należy się zalogować jako użytkownik



The screenshot shows a web interface with a dark blue header containing the text: | rejestruj gracza | | zaloguj się | | materiały dydaktyczne |. Below the header is a login form on a light yellow background. The form is titled 'Logowanie użytkownika' and includes the following fields: Login and Hasło. At the bottom of the form are two blue buttons: 'zaloguj' and 'czyść'.

Rysunek 2. Logowanie użytkownika

3. W kolejnym kroku rejestrujemy się jako gracz:



The image shows a registration form titled "Rejestruj uczestnika gry" (Register game participant). The form contains several input fields and dropdown menus. The fields are: "Imię" (Name) with "ssss", "Nazwisko" (Surname) with "sssss", "Nr albumu" (Album number) with "1", "Email" with "a@a.pl", "Uczelnia" (University) with "IV Konkurs Menedżerski", "Semestr" (Semester) with "semestr zimowy 2006/2007", "Zajęcia" (Classes) with "Symulacyjna gra decyzyjna", and "Grupa dziekańska" (Student group) with "1". At the bottom of the form are two buttons: "rejestruj" (register) and "czyść" (clear).

Imię	ssss
Nazwisko	sssss
Nr albumu	1
Email	a@a.pl
Uczelnia	IV Konkurs Menedżerski
Semestr	semestr zimowy 2006/2007
Zajęcia	Symulacyjna gra decyzyjna
Grupa dziekańska	1

rejestruj czyść

Rysunek 3. Rejestracja uczestnika gry

4. Teraz już możemy przystąpić do rozgrywania gry.