

Руководство Пользователя

Образовательная онлайн-платформа «Девман»
(<https://dvmn.org>)



Оглавление

Оглавление	2
Введение	3
О сайте	3
Основные функции	3
1. Доступ к Сайту	3
1.1. Уровень подготовки пользователя	3
1.2. Технические требования	4
1.3. Доступ к Сайту	4
2. Основные функции	4
2.1. Учетная запись пользователя	4
2.1.1. Регистрация нового пользователя	4
2.1.2. Авторизация	5
2.2. Профиль ученика	5
2.3. Выбор курса	6
2.3. Прохождение урока	9
2.3.1. С чего начать	9
2.3.2. Уроки с встроенным редактором кода	10
2.3.3. Уроки с встроенным терминалом	11
2.4. Отправка проекта на ревью	12
2.5. Доработка проекта после ревью	14
2.5.1. Список улучшений	14
2.5.2. Повторная отправка	15
2.5.3. Написать проверяющему или куратору	16
2.6. Энциклопедия	16
2.7. Оплата курса	17
2.7.1. Покупка курса или набора для самостоятельного прохождения	17
2.7.2. Покупка курса по профессии	18
2.8. Обращения в Службу поддержки	19
2.9. Ограничение ответственности	20
2.10. Правовая информация и документы	21
2.10. Административный интерфейс	21
2.10.1. Интерфейс проверяющего	21
2.10.2. Создание и редактирование уроков и курсов	22

Введение

Данный документ содержит описание функциональных характеристик программного обеспечения и информацию, необходимую для установки и эксплуатации этого программного обеспечения.

О сайте

Образовательная онлайн-платформа «Девман» с доменным именем dvmn.org (далее - Сайт) представляет собой онлайн платформу для дистанционного обучения в сфере дополнительного профессионального образования для взрослых, желающих освоить современные цифровые компетенции в дистанционном формате.

Сайт содержит учебные статьи, тренажеры и другие учебные материалы позволяющие получить навыки программирования в сфере веб-разработки. Методика для обучения программистов создана в ответ на проблемы современного онлайн и офлайн образования. Уникальная система для ревьюеров позволила частично автоматизировать процесс и накопить лучшие практики на основе опыта многих специалистов.

Уроки на онлайн-платформе «Девмана» — это адаптированные по сложности реальные коммерческие проекты. Чтобы сдать проект, нужно пройти код-ревью у профессионального разработчика, который укажет на проблемы текущего решения.

Сайт и База данных учебных материалов разработаны Евсеевым Евгением Владимировичем (ИНН 505401128321), исключительные права принадлежат ООО «Девман» (ИНН 5001149108).

Основные функции

Сайт имеет несколько интерфейсов, доступных разным группам Пользователей. Доступ к Сайту для прохождения обучения предоставляются, образовательные услуги для доступа к платным онлайн-курсам оплачиваются отдельно. Сайт позволяет просматривать учебные материалы, отправлять проекты на код-ревью, отправлять сообщения проверяющим и кураторам, отслеживать прогресс прохождения онлайн-курса.

Доступ к интерфейсу Проверяющего предоставляется Правообладателем бесплатно для ограниченного круга Пользователей, которые являются сотрудниками, подрядчиками правообладателя или Пользователям, проходящим обучение на курсах, содержащих упражнения на ревью кода.

Доступ к административному интерфейсу или копии Сайта для создания и размещения уроков и модулей онлайн-школ может быть предоставлен на индивидуальных условиях оплаты.

1. Доступ к Сайту

1.1. Уровень подготовки пользователя

Для комфортного использования Сайта конечный пользователь программного продукта должен обладать следующими качествами:

- Базовые навыки работы с ЭВМ;
- Умение работать с браузерами Google Chrome, Yandex, Safari или Mozilla Firefox.

1.2. Технические требования

Также для работы с Сайтом пользователю необходимо иметь:

- Устройство, позволяющее просматривать веб-страницы в сети Интернет, на котором установлено соединение с Интернетом;
- Установленный браузер Google Chrome, Yandex, Safari или Mozilla Firefox
- Электронную почту.

1.3. Доступ к Сайту

Программное обеспечение (Сайт) не требует инсталляции, так как является облачным решением.

Для запуска Сайта необходимо запустить браузер и загрузить страницу по адресу <https://dvmn.org/>. Для обучения на Сайте необходимо авторизоваться в системе посредством ввода логина и пароля от учетной записи пользователя либо посредством OAuth авторизации через свой аккаунт Вконтакте или Google.

Для доступа к урокам необходимы учетная запись и оплата за исключением уроков, помеченных как “бесплатный”.

Доступ к Энциклопедии Девман осуществляется по адресу и предоставляется бесплатно. Все права на статьи и другие учебные материалы, размещенные на Сайте принадлежат ООО “Девман” и не могут быть использованы Пользователем без разрешения правообладателя в любых целях кроме личного обучения в рамках доступных курсов.

Если при работе ПО не возникает сообщений об ошибках, то система работает в штатном режиме.

2. Основные функции

2.1. Учетная запись пользователя

2.1.1. Регистрация нового пользователя

Для регистрации перейдите на страницу <https://dvmn.org/signin/> и или кликнув на ссылку “Регистрация/Вход” в шапке главной страницы Сайта <https://dvmn.org/modules/>.

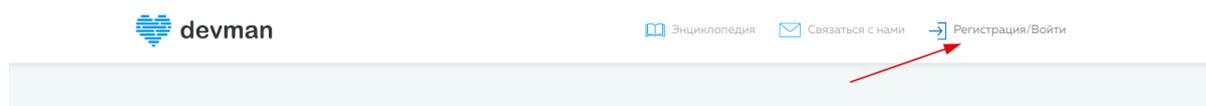


Рис. 1

Выберите подходящий способ регистрации OAuth: через учетную запись ВКонтакте или Google. Если указанные способы регистрации не подходят или ранее регистрировались через учетную запись Facebook¹, то свяжитесь с администратором, он поможет настроить вход по логину и паролю. Для этого нажмите на ссылку “Связаться с нами”, как показано на рисунке.

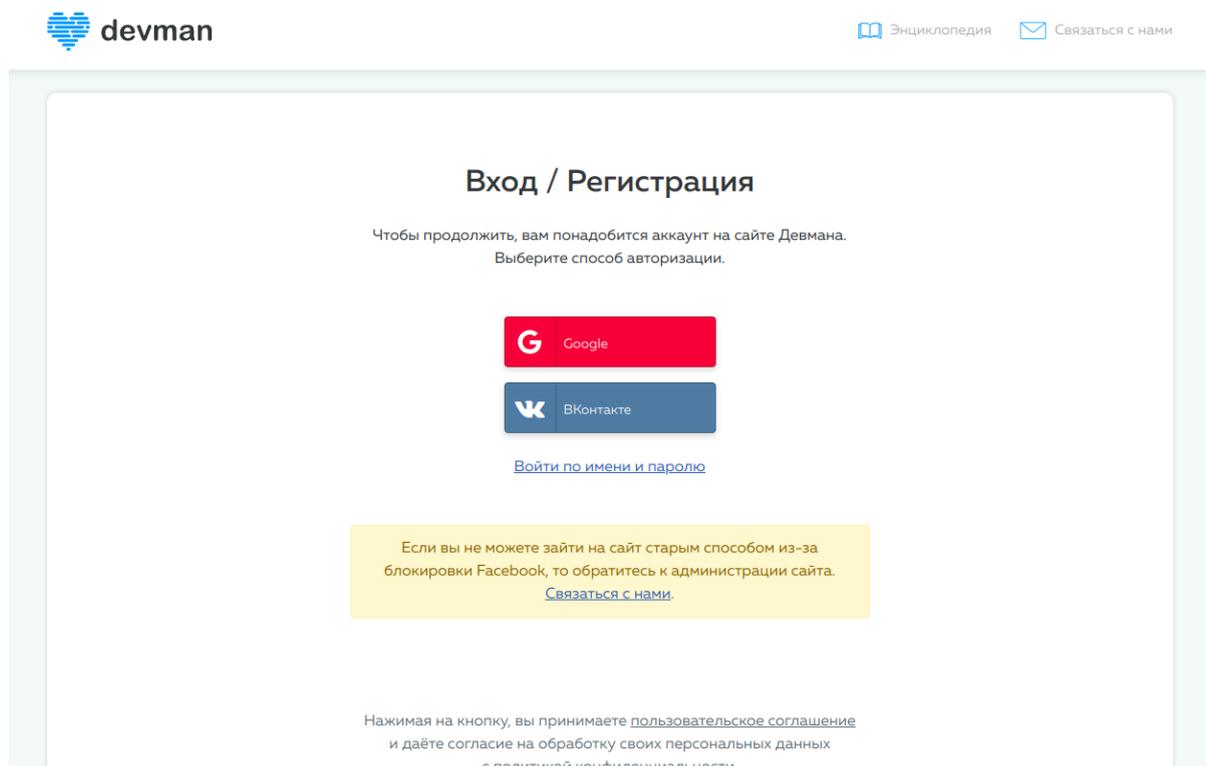


Рис. 2

2.1.2. Авторизация

Чтобы войти в ранее созданную учетную запись, выберите тот способ авторизации, который использовался при регистрации (см. п. 2.1).

2.2. Профиль ученика

После авторизации на Сайте через меню “Профиль” доступна ссылка на страницу профиля ученика, которая содержит публичные данные о прогрессе прохождения курсов на Сайте и истории занятий.

¹ Компания Meta Platforms Inc., владеющая социальной сетью Facebook, по решению суда от 21.03.2022 признана экстремистской организацией, ее деятельность на территории России запрещена.

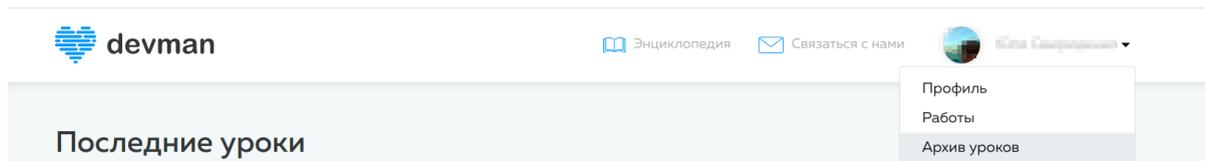


Рис. 3

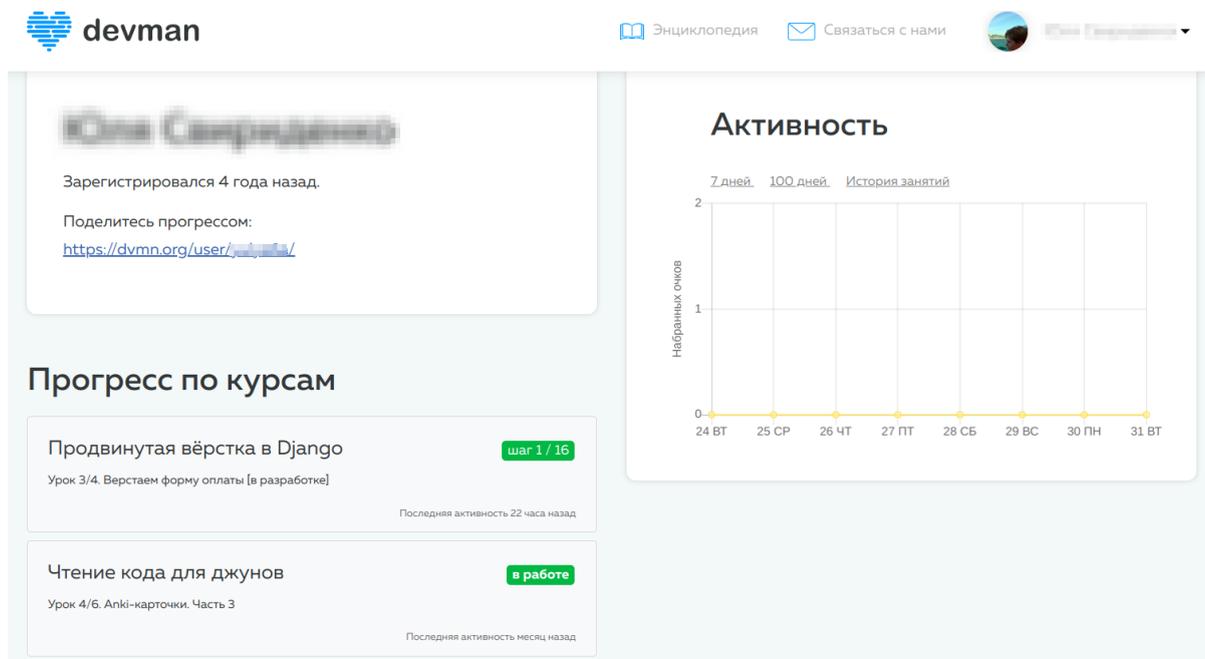


Рис. 4

2.3. Выбор курса

На странице <https://dvmn.org/modules/> представлены все курсы, доступные для покупки и прохождения. Кликнув по карточке курса, вы перейдете к странице с подробным описанием курса.

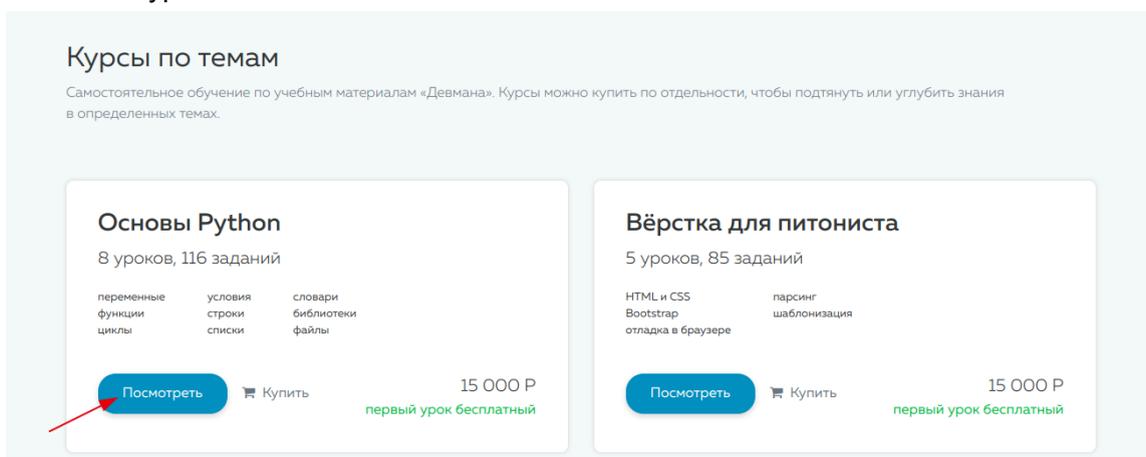
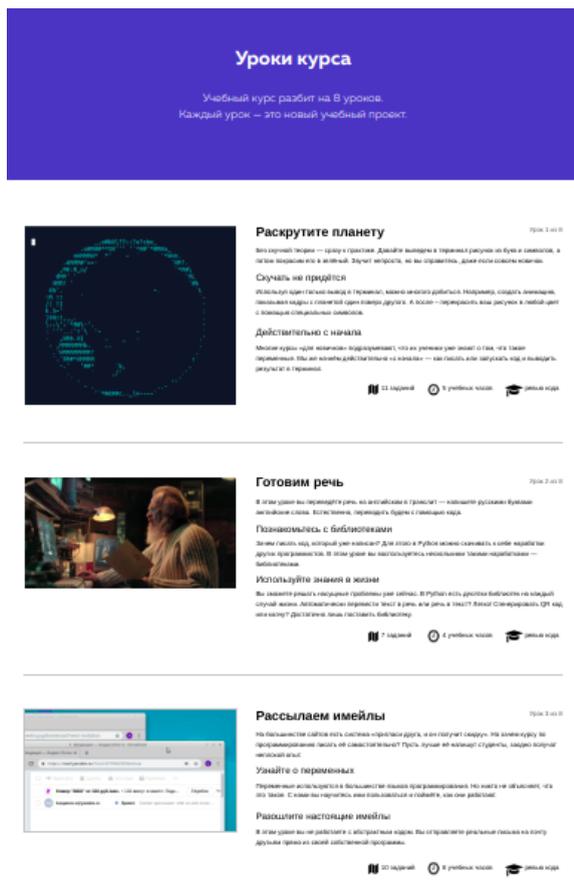


Рис. 5

Описание курса содержит список уроков, необходимые навыки для успешного выполнения, список технологий, используемых в уроках и прочую информацию.



Вёрстка для питониста

Курс из 5 уроков

В наше время даже самый махровый бэкенд-разработчик обязан разбираться в вёрстке. Добавление странички в админку, парсинг и тестирование работы сайта, и даже простой вывод данных — все эти задачи требуют работы с HTML и CSS. От вёрстки никуда не деться.

Это вводный курс по вёрстке. После него профессиональным верстальщиком вы не станете, но возможности ваши резко возрастут. Вы научитесь самостоятельно подключать работу фронтендеров к бэкенду, писать парсеры и верстать из готовых шаблонов с Twitter Bootstrap.

В курсе много программирования на Python: мы столкнём вас с ситуациями, когда программисту без вёрстки не справиться, и поработаете на стыке двух сфер: бэкенд и фронтенд.

Навыки и технологии

- HTML и CSS
- Twitter Bootstrap
- Chrome DevTools
- Шаблоны Jinja2
- Парсинг с BeautifulSoup

Что входит в курс

- ✓ **5 проектов в портфолио**
Каждый урок — это новый учебный проект с пошаговыми инструкциями и практическими советами.
- ✓ **Кодевью**
Преподаватель прочтает ваш код и расскажет, как сделать лучше.
- ✓ **Свободный график занятий**
Занимайтесь в любое удобное время, в своем темпе.
- ✓ **Доступ к учебным материалам навсегда**
Можно купить курс сейчас, а к занятиям приступить позже, когда будете готовы.
- ✓ **Знания, необходимые для следующего шага**
Эти знания помогут вам в следующих сложных курсах:
[Django](#) [Продвинутая вёрстка в Django](#)

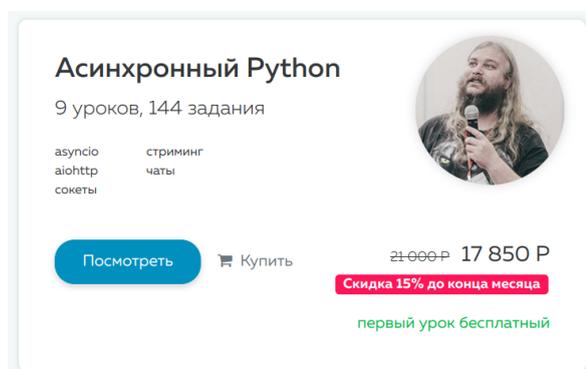
Стоимость

15 000 р.

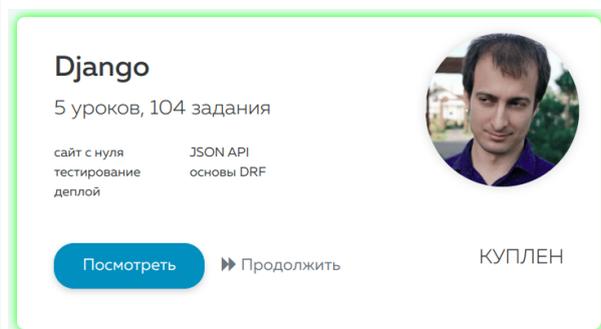


Рис. 6

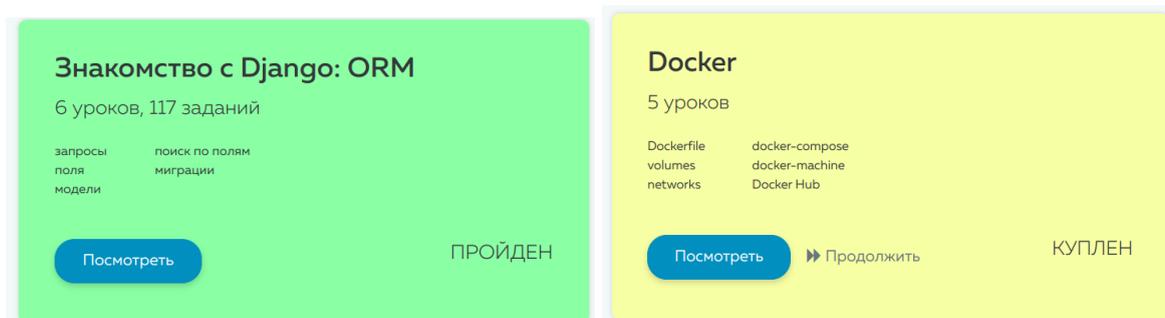
Цвета карточек курсов отличаются для купленных и завершенных курсов.



а) новый курс



б) курс оплачен, но не пройден



в) курс пройден

г) работа на проверке

Рис. 7

На Сайте представлены три типа онлайн-курсов:

- курсы для самостоятельного прохождения (см. рис.3);
- наборы курсов для самостоятельного прохождения;

Наборы курсов

Самостоятельное обучение по учебным материалам «Девмана» по профессиональному треку

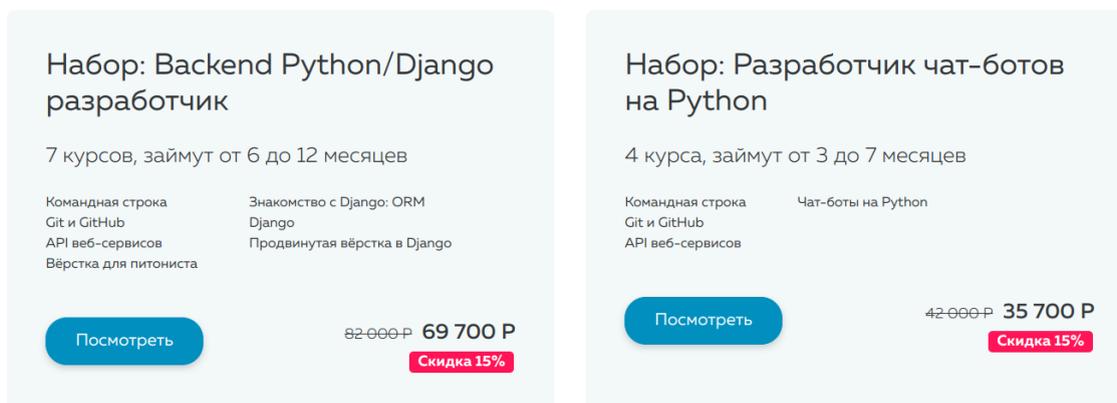


Рис. 8

- курс-профессия с сопровождением ментора.

Профессия – Мидл Python/Django разработчик

Интенсивное обучение. Трудоустроим в конце трека, либо вернем деньги.

От новичка до мидл Python/Django разработчика

13 месяцев, **следующий старт – 6 февраля**

- Ментор и поддержка
- Индивидуальный план обучения
- Гарантия трудоустройства
- 8 командных проектов
- 3 месяца мощной стажировки
- Дипломы джуна и мидла

Подходит для тех, кто уже освоил язык Python самостоятельно или прошёл курс «Основы Python» на «Девмане».

[Посмотреть](#)

14 000 Р
в месяц

Скидка 15% при покупке целиком



Рис. 9

2.3. Прохождение урока

2.3.1. С чего начать

Зайдите на страницу выбранного курса и нажмите на кнопку “Приступить к уроку”. Без оплаты доступны только уроки, помеченные как “бесплатные”.



Верстаем видеоплеер

Урок 1 из 4

В предыдущих уроках вы верстали из готовых блоков, которые сверстал за вас кто-то другой. В этом уроке вы узнаете, как такие блоки делать. Вам предстоит сверстать видеоплеер с нуля.

Подключите иконки

Иконки сейчас используются на любом сайте: даже на этой странице вы можете сходу разглядеть парочку. В видеоплеере они тоже будут: кнопки “Play”, “Pause” или “Mute” – это всё иконки.

Верстайте на Flexbox

Flexbox – это современная технология в CSS, с помощью которой можно двигать блоки по странице, выравнивать их и делать “резиновыми”: заставляя их растягиваться по ширине. Без понимания Flexbox современную вёрстку тоже не понять.

📄 22 задания ⌚ 12 учебных часов 🎓 ревью кода

[Приступить к уроку](#)

Рис. 10

Перейдите в раздел “Шаги” и начинайте работу над проектом в соответствии с инструкциями. Выполненный шаг отметьте, нажав на кнопку “Следующий шаг”, что приведет к переходу к следующему шагу. Навигация между шагами возможна также с помощью стрелок справа и слева от названия шага.

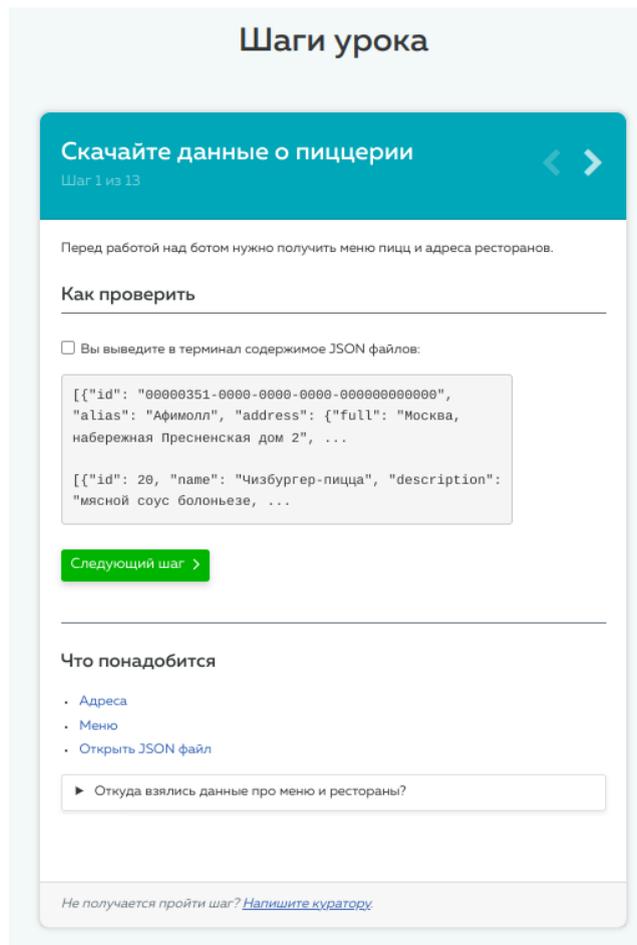


Рис. 11

Проект можно выполнять в любом редакторе программного кода или IDE, для проверки необходимо будет разместить проект на GitHub и отправить ссылку на репозиторий на проверку.

2.3.2. Уроки с встроенным редактором кода

В некоторых уроках доступен встроенный редактор код на базе онлайн-сервиса Repl.it. Для его использования выполните шаги, указанные на странице Сайта.

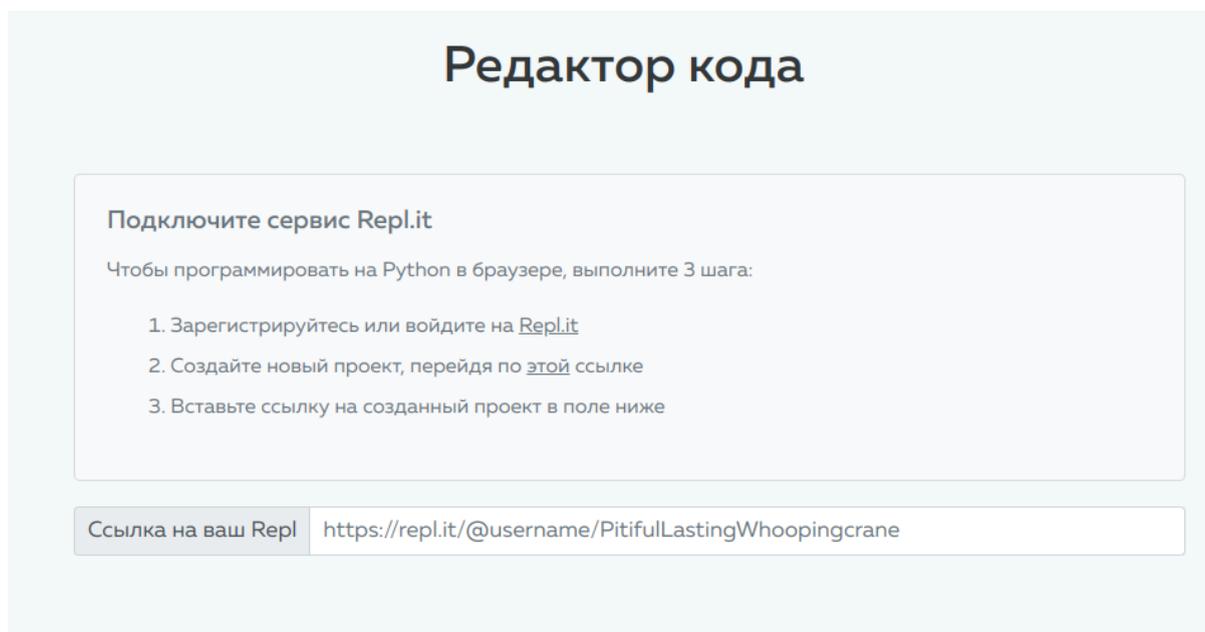


Рис. 12

После чего на экране появится встроенный редактор программного кода, который позволяет создавать, редактировать и запускать программный код, а также настраивать переменные окружения и устанавливать необходимые библиотеки.

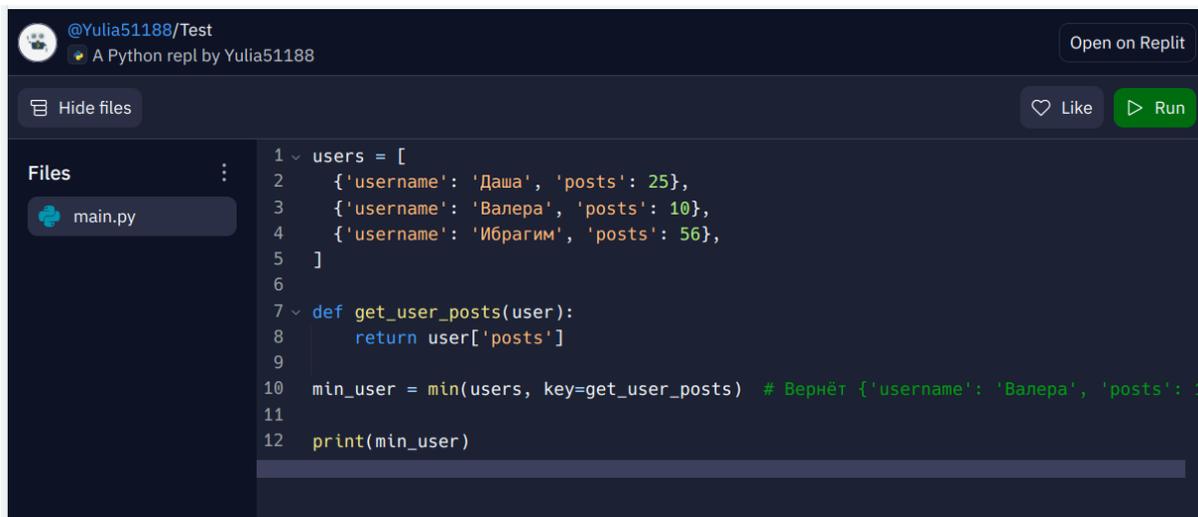


Рис. 13

2.3.3. Уроки с встроенным терминалом

Для выполнения уроков курса “Командная строка” необходим терминал Linux, который встроен на страницу урока. Выполняйте в нем указанные шаги проекта. Встроенный терминал позволит получить доступ ко всем файлам и папкам удаленного сервера, необходимым для выполнения.

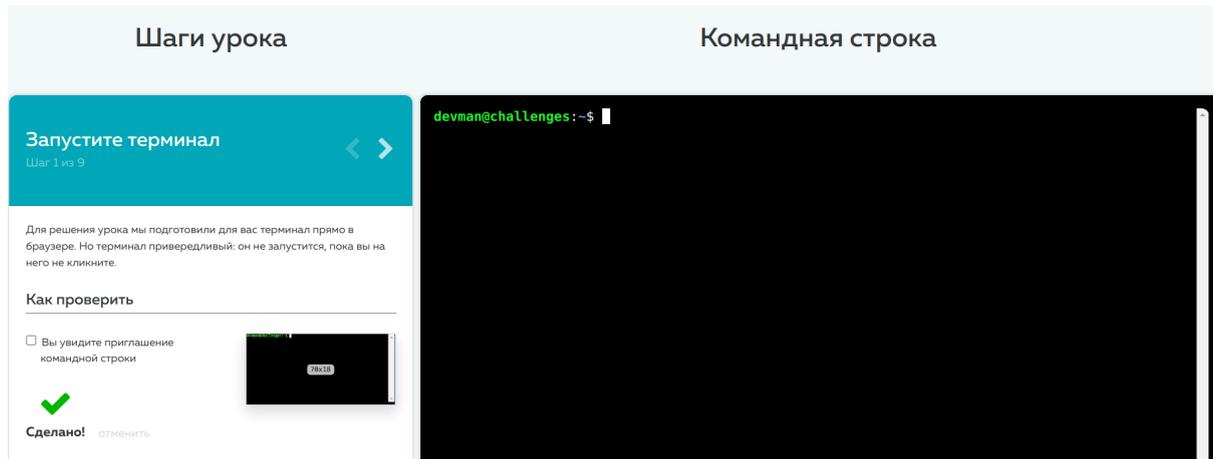


Рис. 14

2.4. Отправка проекта на ревью

Когда проект выполнен, отправьте ссылку на проект на проверку одним из следующих способов:

- ссылку на репозиторий проекта на GitHub;
- ссылку на проект на сервисе Repl.it;
- в уроках курса “Командная строка” ссылка на проект не нужна, контейнер с историей выполненных команд автоматически будет отправлен на ревью.

При необходимости напишите комментарий к проекту для проверяющего. нажмите кнопку “Отправить”. На главной странице появится плашка с названием и статусом урока, находящегося на проверке.

На проверку следует отправлять работающий проект, выполняющий поставленную задачу. Неделанный проект будет возвращен с проверки без подробного ревью кода. Если не получается справиться самостоятельно, то нужно обратиться за помощью к куратору курса (см. п.2.5.3) или ментору (при оплате курса, включающего данную услугу).

Отправить на проверку

Пройдите все шаги урока Преподователь Работа сдана

Сначала пройдите все шаги урока, затем отправьте работу на проверку.

Ссылка на вашу работу

Разместите здесь ссылку на вашу работу, она будет отправлена преподавателю:

Ссылка на решение

Если вы писали код не на Repl.it, а у себя, то выложите код в репозиторий на GitHub и пришлите нам ссылку на него.

Здесь вы можете оставить комментарии для преподавателя:

Комментарии к работе

Отправить

Рис. 15

Последние уроки

Чтение кода для джунов. Урок 1

[Посмотреть](#)

Docker. Урок 2

Проверяет преподаватель Работа сдана Осталось ждать:  минут

Рис. 16

2.5. Доработка проекта после ревью

2.5.1. Список улучшений

После код-ревью к шагам урока добавятся дополнительные шаги - “улучшения”, которые необходимо внести в код проекта.

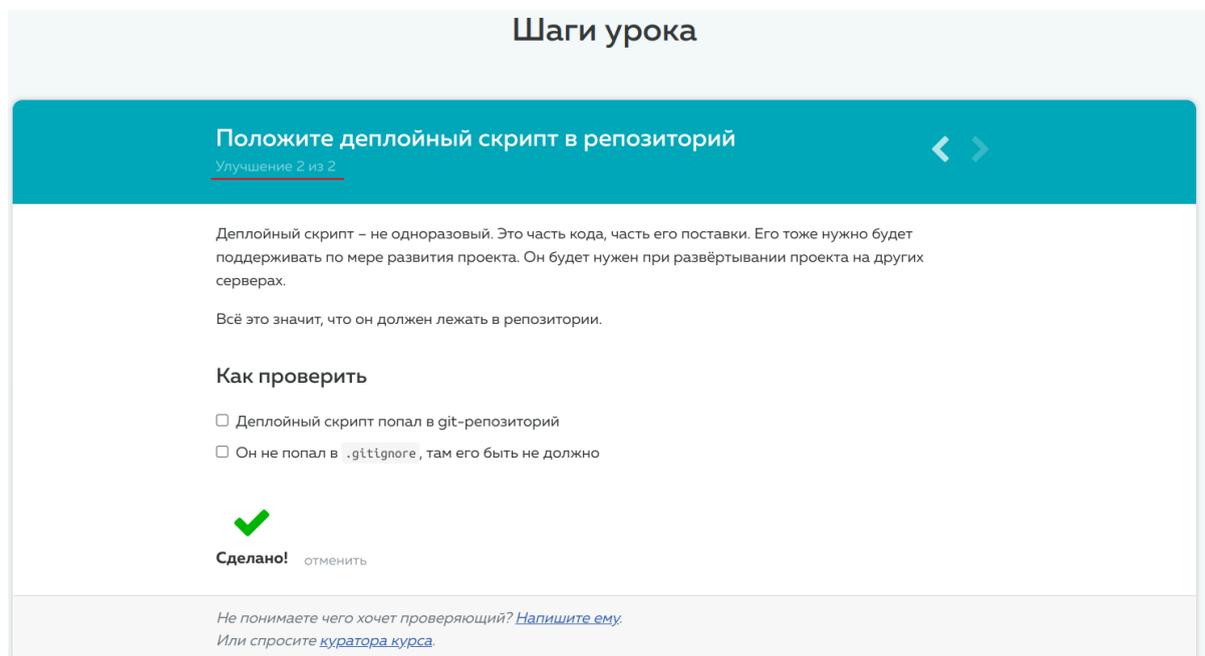


Рис. 17

Доработайте текущую версию проекта с учетом списка улучшений. Создавать новый проект или репозиторий не требуется. Навигация осуществляется аналогично шагам в уроке.

Списки улучшений предыдущих ревью доступны в разделе Архив.

Код-ревью проекта выполняют опытные разработчики, используя накопленную базу типичных улучшений и чек-листов для проверки через административный интерфейс Сайт. База типичных улучшений, как результат интеллектуальной деятельности, является собственностью ООО “Девман” (ИНН 5001149108) и не может быть скопирована и использована пользователем в коммерческих целях, а также копироваться или распространяться без разрешения правообладателя.

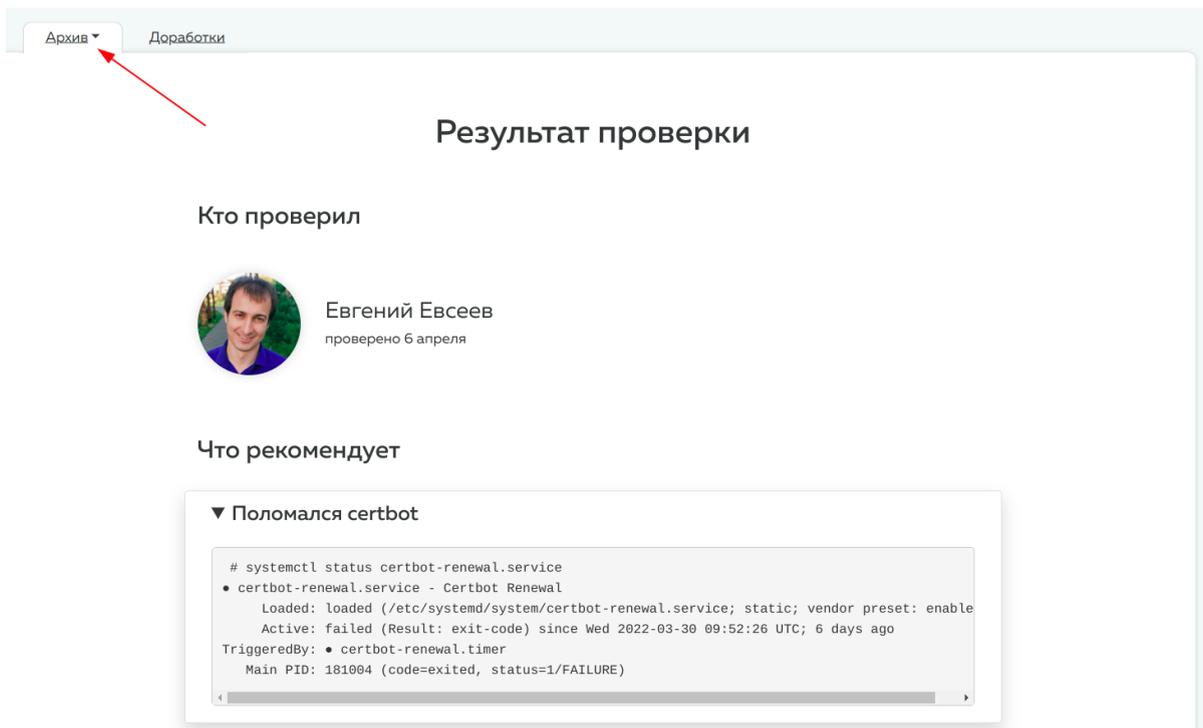


Рис. 18

2.5.2. Повторная отправка

Количество код-ревью на один проект не ограничено, в среднем обычно требуется от 1 до 4 проверок. Проверьте по чек-листу, все ли улучшения реализованы и отправьте на проверку проект аналогично первой отправке (см. п. 2.4).

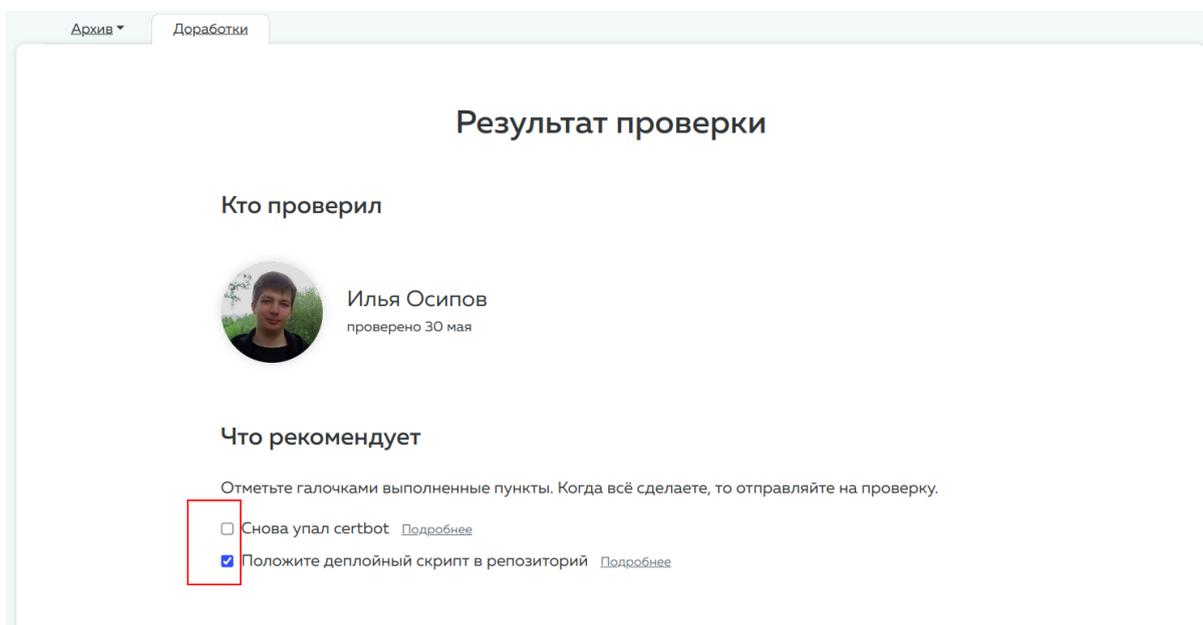


Рис. 19

После успешной сдачи урока открывается доступ к следующему уроку. Материалы пройденных уроков доступны в меню “Архив уроков” авторизованного Пользователя Сайта.

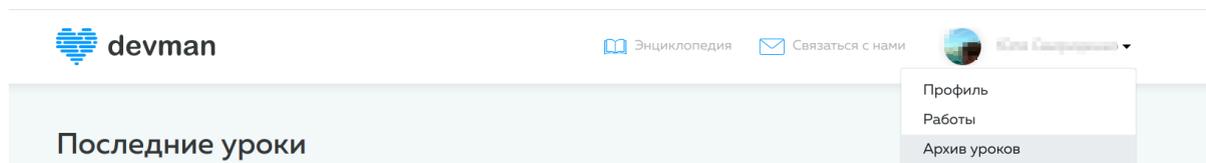
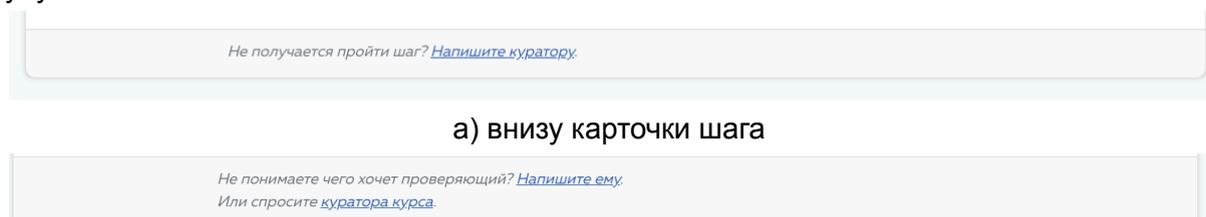


Рис. 20

2.5.3. Написать проверяющему или куратору

Если нужна помощь с уроком, не получается самостоятельно выполнить задание по шагам - свяжитесь с куратором курса, перейдя по ссылке “Спросите куратора курса” или “Напишите куратору”. Ссылка “Напишите куратору” доступна внизу карточки каждого шага. Ссылка “Спросите куратора курса” доступна на странице с улучшениями.



а) внизу карточки шага

б) внизу карточки улучшения

Рис. 21

Если возник вопрос по полученному улучшению, то напишите напрямую проверяющему. Ссылка появится внизу карточки улучшения, как показано на рис. 21б.

При обучении на курсе типа Профессия в программу курса включено сопровождение личного ментора. По всем вопросам, связанным с прохождением уроков на Сайте можно связаться с ним.

2.6. Энциклопедия

Курсы на Сайте содержат как ссылки на сторонние сайты с публичными статьями и обсуждениями по темам курса, так и ссылки на авторские статьи, доступные по URL адресу <https://dvmn.org/encyclopedia/> или перейдя по ссылке в заголовке Сайта.



Рис. 22

Доступ к статьям из Энциклопедии Девман бесплатный и не требует создания учетной записи на Сайте. Исключительные права на материалы, размещенные в Энциклопедии Девмана принадлежат ООО “Девман”. Статьи в Энциклопедии Девман разбиты на разделы для облегчения навигации.

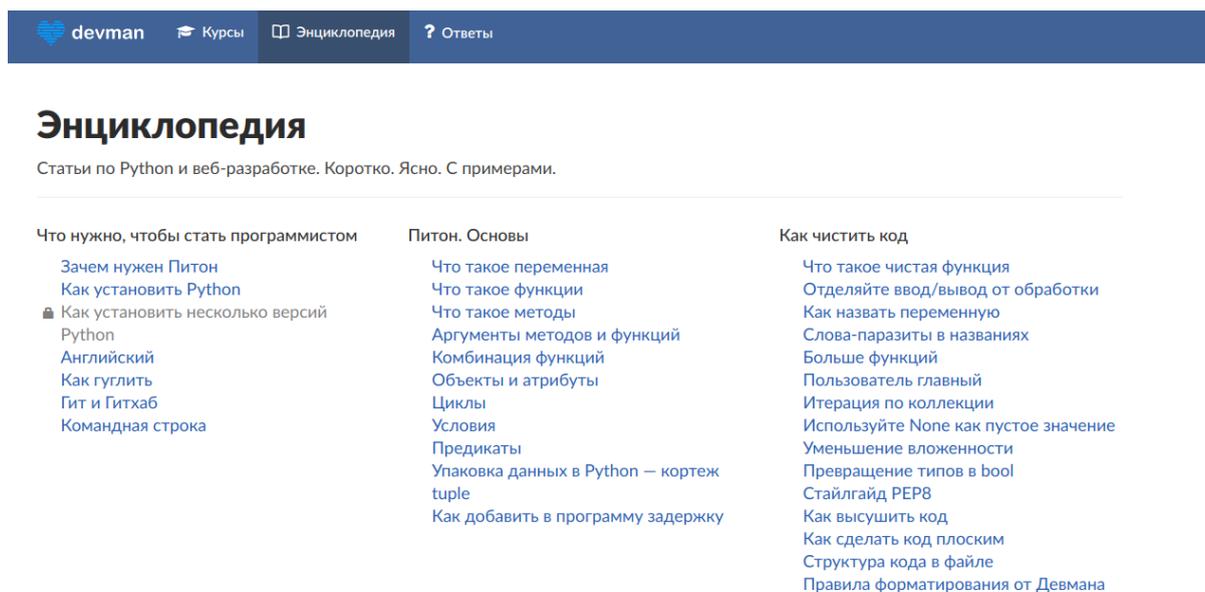


Рис. 23

2.7. Оплата курса

2.7.1. Покупка курса или набора для самостоятельного прохождения

Выбор, оплата и предоставление доступа к курсам и наборам курсов для самостоятельного обучения полностью автоматизированы на Сайте. Перейти к оплате можно с карточки курса на странице <https://dvmn.org/modules/> или со страницы с описанием курса.

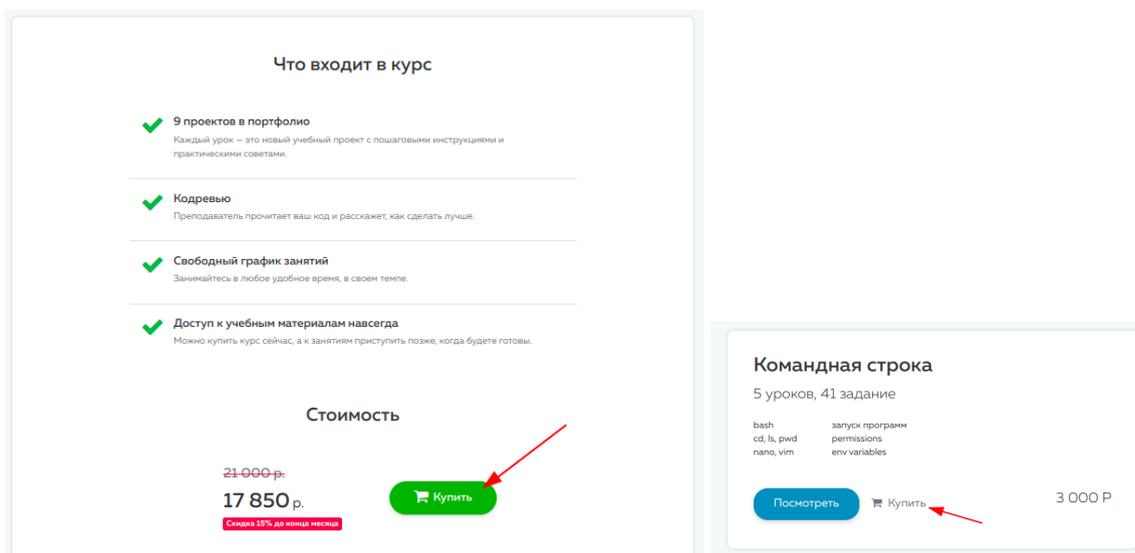


Рис. 24

При нажатии на кнопку “Купить” вы будете перенаправлены на страницу оплаты с URL адресом https://dvmn.org/payments_api/item/<номер заказа>/tinkoff/ в рамках домена dvmn.org.

devman Энциклопедия Связаться с нами

Оплата

Корзина

Доступ к онлайн-платформе «Девман», «Командная строка для Mac и Linux»	3 000 р.
--	----------

Способ оплаты

Банковская карта

Контакты

Email

На этот адрес вы получите чек после оплаты.

Оплатить

Рис. 25

Введите адрес электронной почты, чтобы получить электронный чек об оплате. Если чек не получен - обратитесь в Службу Поддержки с указанием даты оплаты и учетной записью для его получения.

На данный момент доступна оплата банковской картой, с использованием системы быстрых платежей (СБП) и сервиса Tinkoff Pay.

Доступ к урокам оплаченного курса открывается автоматически после получения от банка информации о поступившем платеже. В случае, если доступ не открылся в течение суток с момента оплаты, обратитесь в Службу Поддержки.

2.7.2. Покупка курса по профессии

Стоимость курса и программа обучения согласовываются с пользователем в зависимости от его уровня знаний по темам курса. Чтобы записаться на курс или получить консультацию по программе обучения, оставьте контактные данные на странице Профессии. Укажите номер телефона и способ связи в мессенджере. Вводя данные на Сайте и нажимая кнопку «Консультация менеджера», вы даете согласие на обработку указанных персональных данных.

Связаться с менеджером

Имя Фамилия

+7 (999) 999-99-99

Написать в WhatsApp

КОНСУЛЬТАЦИЯ МЕНЕДЖЕРА

Даю согласие на обработку [персональных данных](#)

Рис. 26

Оплата курса Профессия осуществляется по завершении пробной недели через платежную форму на Сайте, аналогично оплате курсов для самостоятельного прохождения, включая отправку электронного чека на указанный электронный адрес Пользователя.

Для оплаты Профессии доступна рассрочка от банка партнера АО «Тинькофф». Для создания заявки на рассрочку свяжитесь с менеджером курса.

2.8. Обращения в Службу поддержки

По любым вопросам, связанным с техническими ошибками на Сайте, проблемами с оплатой или выбором курса обратитесь в Службу Поддержки, нажав на ссылку «Связаться с нами» в шапке Сайта.



Рис. 27

В форме обязательно укажите актуальный адрес электронной почты, на который будет отправлен ответ на обращение.

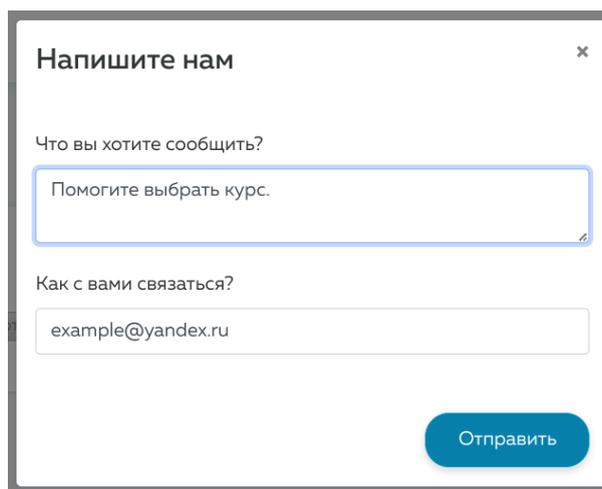


Рис. 28

2.9. Ограничение ответственности

Сайт предоставляется «как есть». ООО «Девман» не гарантирует соответствие Сайта и учебных материалов целям и ожиданиям Пользователя, сохранность данных, представленных и размещенных Пользователем на Сайте, бесперебойную и безошибочную работу Сайта в целом и его отдельных функциональных возможностей, в частности, ООО «Девман» вправе в любой момент полностью или частично изменить функциональные возможности, предоставляемые Сайтом.

ООО «Девман» не несет ответственности за какие-либо прямые или косвенные последствия какого-либо использования или невозможности использования Сайта и/или ущерб, причиненный Пользователю и/или третьим сторонам в результате какого-либо использования, неиспользования или невозможности использования Сайта или отдельных его функций, в том числе из-за возможных ошибок или сбоев в работе Сайта.

ООО «Девман» не гарантирует достоверность, точность, полноту и качество информации, размещенной на Сайте, включая ее соответствие законодательству и соблюдение прав третьих лиц. ООО «Девман» ни при каких обстоятельствах не несет ответственности за информацию, размещенную на Сайте. Пользователь должен самостоятельно оценивать все риски, связанные с использованием информации, включая оценку надежности, полноты или полезности, а также её соответствие законодательству.

ООО «Девман» оставляет за собой право на свое усмотрение ограничить доступ Пользователя к Сайту (или к определенным функциям Сервиса, если это возможно технологически) с использованием его учетной записи или полностью заблокировать учетную запись Пользователя при неоднократном или грубом нарушении Пользовательского соглашения, Договора-оферты и других правовых документов, размещенных на Сайте, некорректном поведении в отношении иных Пользователей, сотрудников ООО «Девман», либо применить к Пользователю иные меры с целью соблюдения требований законодательства или прав и законных интересов третьих лиц.

2.10. Правовая информация и документы

Правовая информация и документы касательно оказываемых услуг и условий использования Сайта собраны на странице <https://dvmn.org/legacy-info/>, включая:

- Политику обработки персональных данных
- Пользовательское соглашение
- Документацию на программное обеспечение Сайта

devman [Блог](#) [Энциклопедия](#) [Связаться с нами](#)

Правовая информация

Права на образовательную онлайн-платформу Девман с доменным именем dvmn.org (далее - Сайт) принадлежат ООО "Девман". Установка программного продукта не требуется. Пользование Сайтом для доступа к учебным материалам - бесплатно, а стоимость образовательных услуг и соответствующих учебных материалов, оказываемых с применением программного продукта, зависит от конкретной программы, выбранной пользователем, и указывается на странице соответствующей программы на Сайте. Стоимость доступа к Сайту с целью размещения учебных модулей и доступа к интерфейсу для код-ревью согласовывается индивидуально

Регистрируясь на Сайте, пользователь соглашается с Пользовательским соглашением и Политикой обработки персональных данных, размещенной на этой странице.

Оплачивая курс на Сайте, пользователь принимает условия Договора-оферты на оказание платных дистанционных образовательных услуг.

№	Название документа	Краткое описание	Ссылка
1	Пользовательское соглашение	Настоящее Пользовательское Соглашение регулирует отношения между владельцем Сайта ООО "Девман" с одной стороны и Пользователем сайта с другой. Если Вы не согласны с условиями данного соглашения, не используйте сайт Девман!	Открыть
2	Политика обработки персональных данных	Настоящая политика обработки персональных данных составлена в соответствии с требованиями Федерального закона от 27.07.2006. №152-ФЗ «О персональных данных» и определяет порядок обработки персональных данных и меры по обеспечению безопасности персональных данных ООО «Девман» ИНН 5001149108, КПП 500101001 (далее – Оператор)	Открыть
3	Руководство пользователя Сайта	Руководство пользователя содержит список основных функций Сайта для учеников, проверяющих и разработчиков учебных материалов, технические требования и порядок действий для осуществления основных действий на Сайте, включая авторизацию, оплату и выполнение заданий онлайн-курсов.	Открыть
4	Описание жизненных процессов программного обеспечения	Документ содержит описание жизненных циклов программного обеспечения (сайта), необходимые процессы для поддержания его работоспособности, а также требования к техническому персоналу.	Открыть

Рис. 29

2.10. Интерфейс проверяющего

2.10.1. Описание

Заказ на код-ревью проекта Пользователя Сайта появляется в интерфейсе проверяющего с указанием учетной записи Пользователя, названия урока, времени отправки задания. Доступ к интерфейсу проверяющего выдает сотрудник ООО "Девман" Администратор Сайта после оформления договора.

Доступ к интерфейсу проверяющего также может быть выдан Пользователю Сайта, выполняющему упражнение по ревью чужого кода в рамках курса типа Профессия.

Права доступа к заказам на проверку определяются Администратором Сайта.

Перейти в интерфейс проверяющего можно из меню с главной страницы <https://dvmn.org/modules/>, как показано на рисунке ниже.

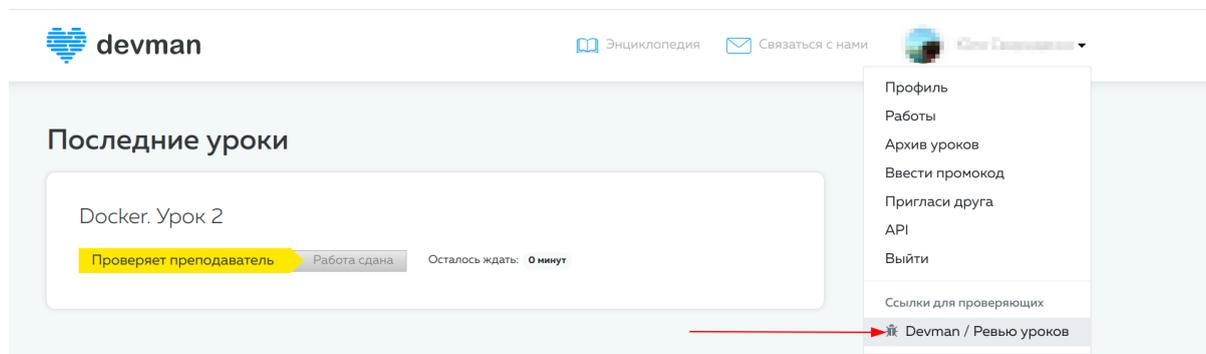


Рис. 30

При входе в сервис проверяющего вы увидите работы, отмеченные специальными значками для быстрого распознавания.



- повторная проверка, займет немного времени



- приоритет при проверке

#	🕒	Урок	Курс	Ждёт	Ученик	Сложность	Проверял
1	⚡	Разбираем бота по винтикам	Чтение кода для джунов	3ч.	Иванов Иван / Иванов	5 мин.	Иванов
2	⚠️	Продаём рыбу в Telegram	Чат-боты на Python	2ч.	Иванов Иван / Иванов	20 мин.	Иванов
3	⚡	Отправляем уведомления о проверке...	Чат-боты на Python	1ч.	Иванов Иван / Иванов	5 мин.	Иванов
4	⚠️	Распознаём речь	Чат-боты на Python	1ч.	Иванов Иван / Иванов	15 мин.	Иванов
5	⚡	21 час, 20 минут Отправляем уведомления о проверке...	Чат-боты на Python	2ч.	Иванов Иван / Иванов	5 мин.	Иванов

Ревью займет 0ч:50m.

Рис. 31

Перейдя по ссылке в проект Пользователя вы увидите ссылку на проект, чек-лист для проверки и поле для ревью.

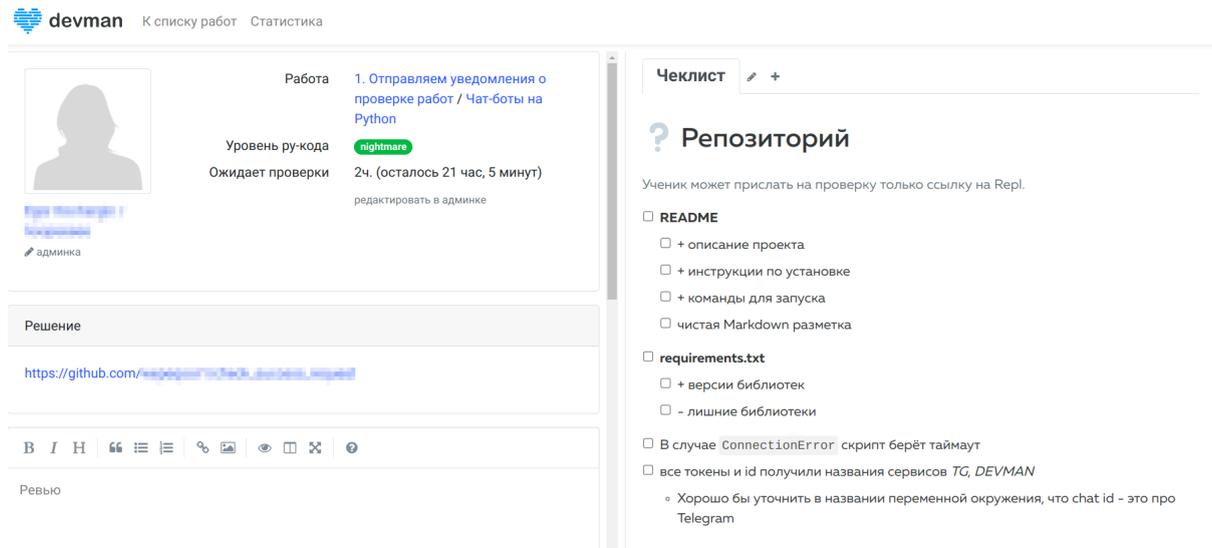


Рис. 32

2.10.2. Инструменты для код-ревью

Для экономии времени и повышения качества код-ревью, в Сайт интегрированы дополнительные инструменты

- Плагин для код-ревью

Помогает копировать код с гитхаба сразу в Markdown-разметке. Все инструкции по установке и проч. есть в репозитории плагина по URL адресу: <https://github.com/devmanorg/github-copy-plugin>.

- Хоткей Ctrl+Q

При нажатии открывает окно поиска типичных улучшений:

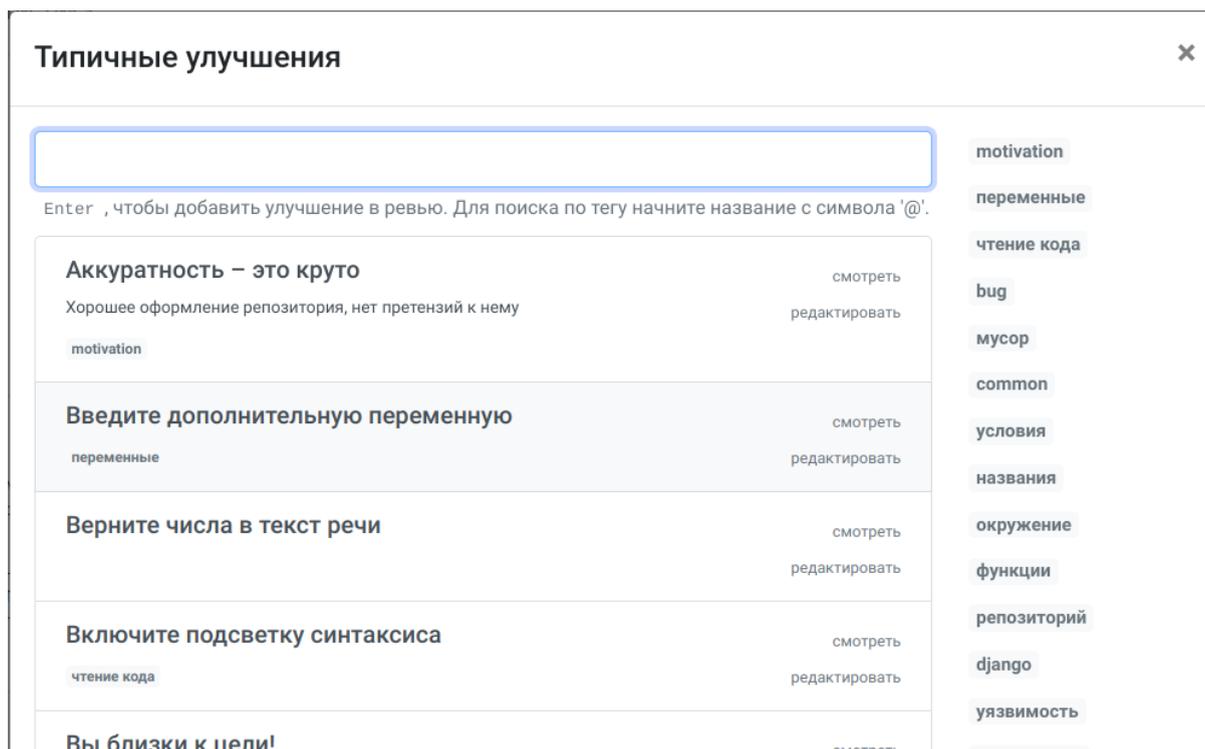


Рис. 33

Для фильтрации типичных улучшений используйте тэги справа.

- Расширенные возможности форматирования Markdown

На Сайте установлены расширения к языку разметки Markdown. Они добавляют к стандартному синтаксису новые возможности, такие как:

- Bootstrap alerts;
- Классы, id и атрибуты к тегам;
- Бейджи;
- Сниметы кода;
- Свёрнутый текст details+summary
- Смайлики и emoji
- Хоткеи
- Стилизация картинок
- Список задач.

Подробное описание и примеры использования приведены по ссылке, размещенной на странице проверки проекта в интерфейсе проверяющего.

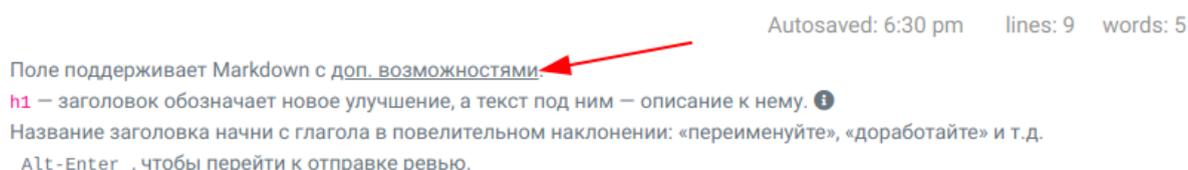


Рис. 34

- Чеклист

Чеклист - это не исчерпывающий список того, что надо проверять. Чеклист - это больше про то, что точно не стоит забывать. Если вы видите, что код плох, и у вас есть что об этом сказать - есть возможность написать свое улучшение.

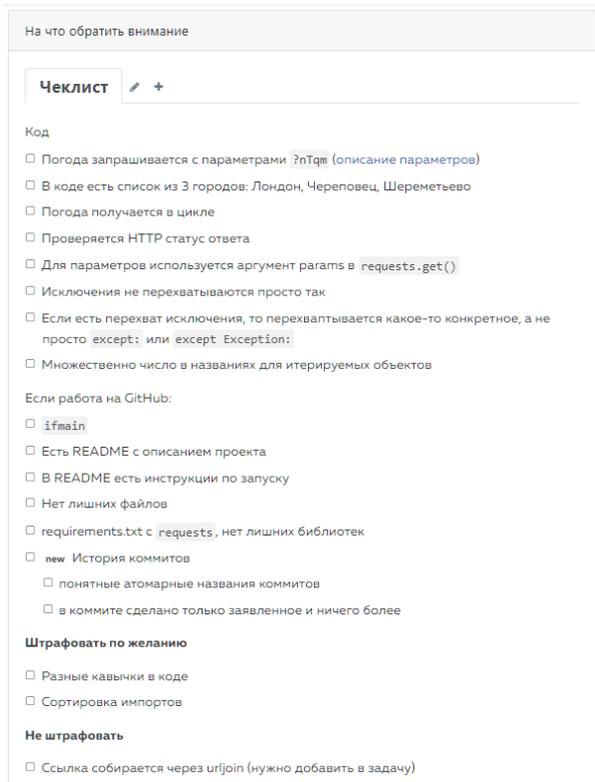


Рис. 35

2.10.3. Как выполнить код-ревью

Порядок действий при код-ревью примерно следующий:

1. Откройте код проекта по ссылке
2. Начните читать его, желательно с файла main(), проходя по нему не сверху-вниз, а в том порядке, как это будет делать сам Python.
3. Если заметили что что-то не так - остановитесь, скопируйте строчку кода, перейдите обратно в интерфейс проверяющего.
4. В интерфейсе жмите Ctrl+Q, выберите нужное улучшение.
5. Вставьте под его названием скопированную строчку кода.
6. Если нужно, добавьте пояснение.

Если вы не можете подобрать улучшение под ситуацию, которую вы увидели в коде, и хочется написать свое улучшение, то воспользуйтесь следующим шаблоном разметки:

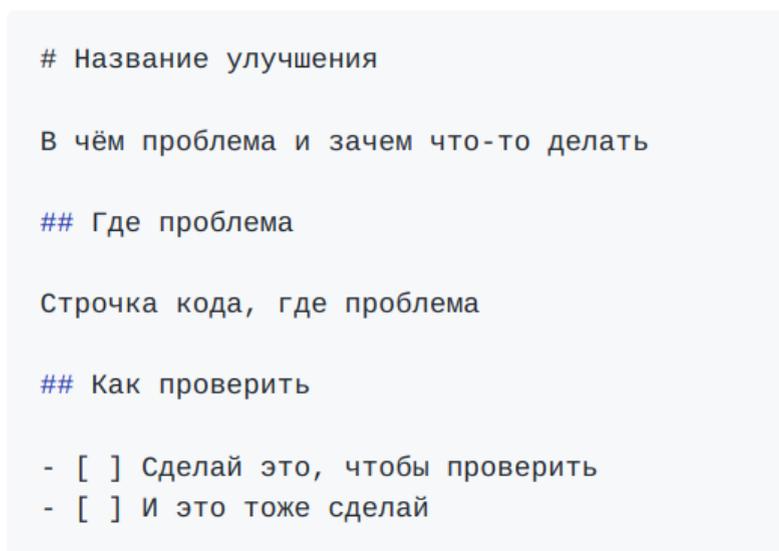


Рис. 36

2.11. Административный интерфейс, создание курса

Административный интерфейс Сайта содержит инструменты для создания и размещения учебных материалов разных форматов, а также инструменты для маркетинга, CRM и другие разделы для внутреннего использования администраторами Сайта.

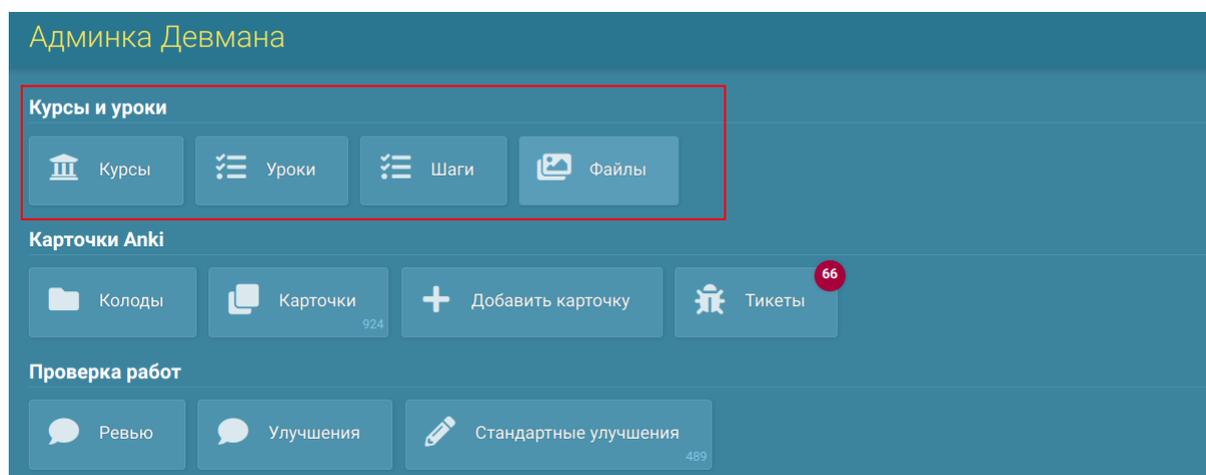


Рис. 37

2.11.1. Создание урока

Базовая структура курса состоит из уроков, разбитых на шаги с определенной структурой. Перейдите в раздел “Уроки” и нажмите “ДОБАВИТЬ LESSON” для создания нового.



Рис. 38

Заполните карточку урока в соответствии с пояснения, приведенными в интерфейсе рядом с полями для ввода данных. Укажите название, модуль, необходимость встроить интерактивный терминал на страницу урока, опишите какие технологии будут использованы в уроке.

а) карточка урока в админке

Урок 4. Запускаем сайт для печенек



Владелец кондитерского онлайн-магазина решил создать отдельный сайт для продажи имбирных печенек. Для этого он нанял разработчика Арсения.

Арсений сделал 99% работы, а запуск обслуживающих сайт сервисов (веб-сервер, СУБД, асинхронная очередь) решил поручить стажёру. Арсений объяснил, что сервисы – исполняемые файлы в разных папках, которые просто надо запустить.

К несчастью стажёра, у Арсения оказалось специфическое чувство юмора: часть папок не открывается из-за прав доступа, часть сервисов не запускается... А инструкцию, где описаны эти детали, можно открыть только в vim, потому что других текстовых редакторов на сервере не установлено. Стажёр обескуражен и нуждается в помощи.

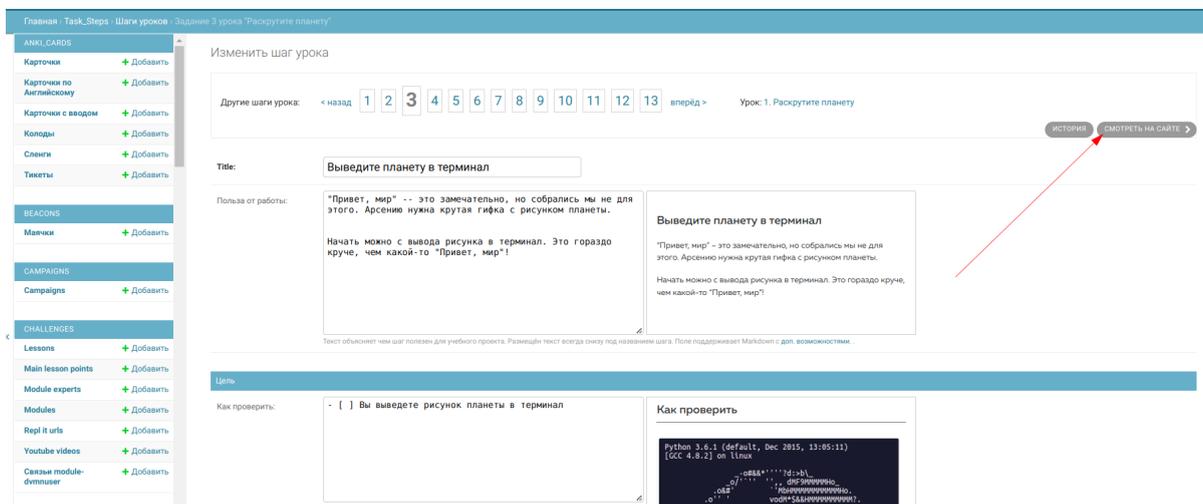
Теперь:

- Откройте инструкцию
- Разберитесь с правами доступа
- Запустите всё необходимое для сайта

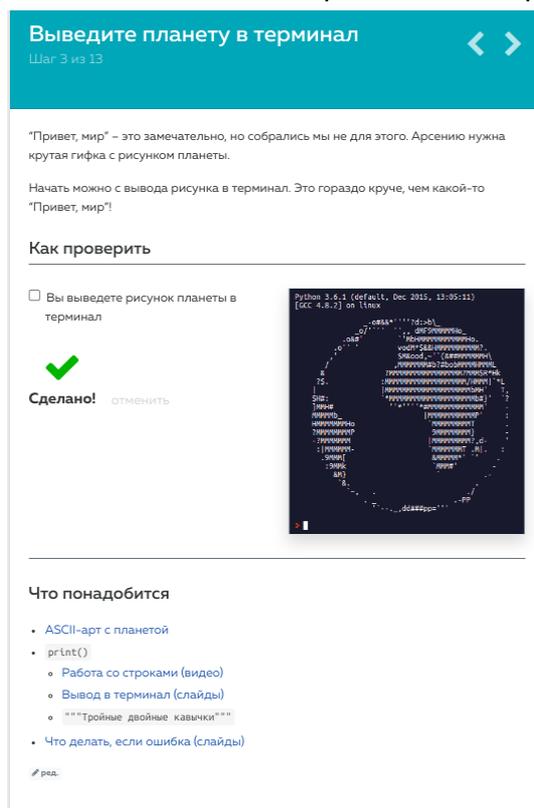
б) описание урока на Сайте

Рис. 39

После заполнения общей информации об уроке переходите к добавлению шагов, которые будут отображаться на Сайте в виде “карусели” с возможностью листать карточки шагов туда-обратно. По мере заполнения смотрите, как шаг будет выглядеть на Сайте, нажав на кнопку “Смотреть на сайте”. Шаг состоит из основных разделов: цель шага; как проверить; что понадобится.



а) страница шага в административном интерфейсе



б) страница шага на Сайте

Рис. 40