

STIEFEL®
seppo®

Képes használati útmutató

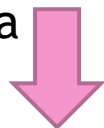
Első lépések

STIEFEL®

Böngészőben (ami nem Internet Explorer) megnyitjuk a www.seppo.io oldalt.

=> Bejelentkezünk

Nyelv kiválasztása



Bejelentkezés



seppo°

HU ▾ Fooldal Pedagógia ▾ For Business Kapcsolat

LOGIN



Regisztráció a próbaverzióhoz



seppo.io

Játékosként való belépés

Játékos →

Bejelentkezés, mint


Játékos 

Instruktor 

Elfelejtetted a jelszavad?

Add meg a kódot

Pl. A1B2CD, vagy csapat123 

 vissza **Tovább** 

Adjuk meg a játék kódját

Pl: A825CB

Az első belépésnél minden játékosnak azonos.

STIEFEL[®]

Válasszunk magunknak egy azonosító nevet és írjuk be

Játékoskódod

Stiefel535

Valamire:



Mentsd el a kódot az újboli bejelentkezéshez egy képernyőképpel.

Tovább a játékhoz 

Adj meg csapatnevet

Csapatnév

Név

 vissza Tovább 

Kapunk egy egyedi kódot.

Ezt jegyezzük meg, mert ebbe a játékba ezzel fogunk tudni később újra bejelentkezni.

Ha ez az egyedi kód elveszne, a játékvezető az admin felületen meg tudja ezt nézni.

seppo.io

Hány feladatot tartalmaz

Maximálisan elérhető
pontszám

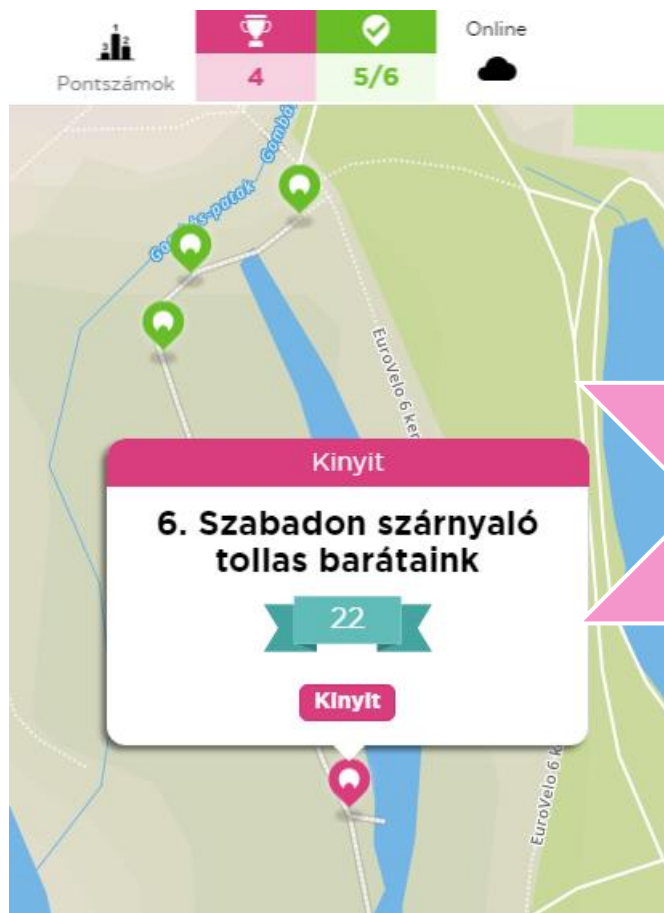
Play gombra kattintva
megjelenik a játékleírás
(kerettörténet) és a szabályok

Földrajzi hely elérését
engedélyezni kell a böngészőben.
Valós térképen játszódó játéknál
mindenképpen.

STIEFEL®

Elindul a játék





A jelölőkre kattintva érhetőek el a feladatok.

Nincs kötelező sorrend, minden feladatból megoldás nélkül is ki lehet lépni.

A jelölők
színe
információt
hordoz

