



## „Bebro“ varžybų lauko vadovas mokiniui

### Prisijungimas prie varžybų lauko

1. Naršyklės adreso laukelyje įvesk **lt.bebros.lt**
2. Puslapio dešinėje, viršuje, spustelėk **Prisijungti**
3. Atsivėrusiame lange įvesk **vartotojo vardą** ir **slaptažodį**.
4. Spustelėk mygtuką **Pirmyn!**

5. Sėkmingai prisijungus prie varžybų lauko matysi panašų langą:

### Duomenų redagavimas

1. Norėdamas **redaguoti arba peržiūrėti** savo įvestus duomenis, spustelėk savo vardą puslapio dešinėje, viršuje. Negalima pakeisti tik savo prisijungimo vardo.

**PASTABA.** Vykstant varžyboms duomenų redaguoti **NEGALIMA!**

2. Atidžiai peržiūrėk savo duomenis – įsitikink, **ar teisingai nurodyta:**
  - a) **klasė** – nuo to priklausys, kurį užduočių rinkinį teks spręsti!
  - b) **vardas ir pavardė** – čia nurodyti vardai ir pavardės bus automatiškai įrašomi į padėkas ir diplomus;
  - c) **el. pašto adresas** – svarbūs laišakai (pvz., slaptažodžio priminimas) bus siunčiami šiuo adresu;
  - d) **telefono numeris** – reikalinga supaprastinti susisiekimą ar suteikti pagalbą.



3. Jei pastebėjai, kad duomenys neteisingi, spustelėk šį mygtuką:
4. Pakeitimus išsaugok.



## „Bebro“ varžybų lauko vadovas mokiniui

### Pamiršus slaptažodį

Jei pamiršai prisijungimo prie varžybų lauko duomenis, tai:

1. Naršyklės adreso laukelyje įvesk **It.bebas.lt**
2. Puslapio dešinėje, viršuje, spustelėk **Prisijungti**
3. Atsivėrusiame lange spustelėk **Priminti prisijungimo duomenis?**

4. Įvesk el. pašto adresą, kuriuo bus išsiųstas laiškas dėl slaptažodžio priminimo. Rekomenduojame pasitikrinti el. pašto brukalo (šlamšto) aplanką, nes kartais „Bebro“ lauko laišakai nueina ten.

### Uždavinių sprendimas

1. Kai prisijungsi prie varžybų lauko, matysi nuorodą apie vykstančias varžybas. Jei esi pasiruošęs(-usi) spręsti uždavinius, spustelėk mygtuką **Pirmyn!** (Panašus vaizdas, kaip šiame paveiksle).

2. Atsivėrusiame lange matysi užduotį. Atidžiai ją perskaityk ir atsakyk.
3. Norėdama(s) spręsti kitą užduotį, spustelėk užduoties numerį.
4. Pasibaigus duotam laikui arba spustelėjus **Baigti**, varžybos bus baigtos ir rezultatai įrašyti.