

Данные приема-передачи между симуляцией, созданной в SalesUP и СДО по SCORM

Значения, которые будут выгружаться в SCORM	Объект SCORM (техническое наименование)	Обозначение в SCORM	Примечание
Порог успешности прохождения курса			Сколько % нужно набрать, что бы прохождение считалось успешно завершенным. Определяется в настройках проекта. И считается как % от суммы всех максимально возможных баллов по всем сценам
Факт прохождения всего курса	cmi.completion_status	Incomplete /completed	Completed если пройдены (завершены) все сцены курса.
Успешность прохождения курса	cmi.success_status	Passed / failed	Если набрали больше установленного порога успешности.
Набранный общий балл в курсе	cmi.score.raw:		Сколько всего баллов игрок набрал в курсе
Максимально возможный общий балл	cmi.score.max:		Сколько всего баллов можно набрать.
Минимально возможный общий балл	cmi.score.min:	0	0
Получение идентификатора пользователя	cmi.learner_id		
Получение имени пользователя	cmi.learner_name		Получаем имя пользователя. Используем в профиле. В диалогах можно использовать для вывода имени игрока как \$user_name
Место выхода из курса	cmi.location		Не используем
Время отведенное на прохождение	cmi.max_time_allowed		Не используем
Идентификатор значения сцены/диалога 1 (баллы/деньги)	cmi.objectives.0.id		Используем для записи и вывода в СДО названия сцены и самого показателя сцены.  Количество денег заработанных в сцене начинается с префикса money_ например money_level_scene_1  Количество баллов заработанных в сцене начинается с префикса points_ например points_level_scene_1
Максимально возможный балл по значению сцены	cmi.objectives.n.score.max		Сколько всего можно набрать баллов в сцене либо сколько всего можно набрать денег в сцене. Всегда равно 100%
Минимально возможный балл по значению сцены	cmi.objectives.n.score.min		
Набранный балл по значению сцены	cmi.objectives.n.score.raw		Сколько всего набрали баллов в сцене либо сколько всего набрали денег в сцене. Значение передается в % относительно cmi.objectives.n.score.max
Статус завершенности сцены	cmi.objectives.n.completion_status		Сцена считается завершенной, если пользователь хотя бы один раз прошел ее до конца. До любого факта завершения сцены (не важно с каким результатом)
Статус успешности прохождения сцены	cmi.objectives.n.succes_s_status		Передается в СДО по факту завершении сцены, если в сцене было набрано больше баллов, чем указано в редакторе как проходной балл (процент)

Данные приема-передачи между симуляцией, созданной в SalesUP и СДО по SCORM

Идентификатора показателя	cmi.objectives.0.id		Используем для записи и вывода в СДО показателей.  Наименование показателя начинается с префикса skill_, например skill_Vyiyavlenie_potrebnostey
Описание показателя успешности	cmi.objectives.n.description	'Подготовка к переговорам' и пр...	Используем для записи и вывода в СДО названия одного из показателей. Для Scorm 2004.
Максимально возможный балл по показателю	cmi.objectives.n.score.max	100	Используем для записи и вывода в СДО максимально возможного значения по показателю. Всегда равно 100%
Минимально возможный балл по показателю	cmi.objectives.n.score.min	0	0
Набранный балл по показателю 1	cmi.objectives.n.score.raw	0-100	Сколько всего набрал баллов по показателю. Значение передается в % относительно cmi.objectives.n.score.max
Статус успешности по показателю	cmi.objectives.n.success_status		Передается в СДО по факту завершения каждой сцены, если по показателю (каждому) во всем проекте было набрано больше баллов, чем указано в редакторе как проходной балл (процент)
Время, затраченное на изучение курса за сессию	cmi.session_time		
Общее время затраченное на изучение курса по всем сессиям	cmi.total_time		
Хранения в СДО дополнительных данных, необходимых для корректной работы курса	cmi.suspend_data		Используется для хранения дополнительных данных в СДО, используется курсом при повторном его запуске.