
Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka
Gedimino pr. 51, LT-01109 Vilnius

VIRTUALI KULTŪROS PAVELDO INFORMACINĖ SISTEMA (VEPIS) VR/AR NAUDOTOJO VADOVAS

Turinys

1. ELEKTRONINĖS PASLAUGOS	3
2. NAUDOJAMI TERMINAI IR SUTRUMPINIMAI.....	4
3. BENDROJI INFORMACIJA	5
3.1. Pradžios tinklalapis	5
3.2. Meniu punktai	6
3.3. Naudotojų grupės ir jų pagrindinės funkcijos.....	7
4. Virtualių ekspozicijų kūrimo ir peržiūros aplikacijos	9
4.1. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: prisijungimo langas	9
4.2. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: viršutinio meniu pasirinkimai.....	10
4.3. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: objektų biblioteka ir scenos nustatymai	11
4.4. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: objektų sąrašas ir grupės	13
4.5. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: objekto nustatymai ir judinimas	14
4.6. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: papildomi nustatymai	15
4.7. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: animacija ir objektų prisegimas	17
4.8. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: scenos pasirinkimas	18

Lentelių sąrašas

Lentelė 1. Terminai ir sutrumpinimai.....	4
Lentelė 2. Meniu punktai (1)	6
Lentelė 3. Meniu punktai (2)	6
Lentelė 4. Naudotojų grupės.....	8

Paveikslėlių sąrašas

Pav. 1. Portalo pradžios tinklalapis	5
Pav. 2. Pagrindinis portalo meniu	6
Pav. 3. Apatinis portalo meniu	6
Pav. 4. Prisijungimo langas.....	9
Pav. 5. Pagrindinis meniu	10
Pav. 6. Viršutinis meniu	10
Pav. 7. Objektų biblioteka ir scenos nustatymai	11
Pav. 8. Objektai scenoje	13
Pav. 9. Objekto nustatymai	14
Pav. 10. Papildomi nustatymai.....	15
Pav. 11. Objekto elgsena	16
Pav. 12. Animacijos nustatymai	17
Pav. 13. Scenos pasirinkimas.....	18

1. ELEKTRONINĖS PASLAUGOS

1. Virtualios ir papildytos realybės ekspozicijos (žr. [4.](#) sk.).

2. NAUDOJAMI TERMINAI IR SUTRUMPINIMAI

Terminas, sutrumpinimas	Apibrėžimas
Apribotas duomenų teikėjas	Autentifikuotas naudotojas, viešinantis duomenis VEPIS asmeninėje erdvėje.
Atminties institucija	Archyvas, biblioteka, muziejus ar kita institucija, dalyvaujanti formuojant, integruojant ir skleidžiant žmonijos kultūrą, užfiksuotą kultūros paveldo objektuose.
Autentifikuotas naudotojas	Savo paskyrą Portale, pasinaudojęs LIBIS autentikacijos tinkline paslauga, susikūręs naudotojas.
BAVIC	Lietuvos istorinių vietovardžių, asmenvardžių ir istorinės chronologijos tezaurus.
DUK	Dažniausiai užduodami klausimai.
Duomenų teikėjas	Atminties instituciją ar kita, su kultūros paveldu susijusią įstaigą, atstovaujantis autentifikuotas naudotojas, teikiantis suskaitmenintus KPO į VEPIS.
EDM	„European Data Model“ metaduomenų standartas, naudojamas objektų aprašymui.
Europeana	Europos kultūrinio paveldo portalas (www.europeana.eu)
KPO	Kultūros paveldo objektai - įvairūs materialūs ir nematerialūs žmogaus veiklos kūriniai: archeologiniai radiniai, meno kūriniai, rankraščiai ir publikacijos, daiktai, turintys numizmatinę, sfragistinę, heraldinę, filatelinę vertę, kultūros reiškinius fiksuojantys dokumentai – rašytiniai šaltiniai, fotografinė, vaizdo ir garso medžiaga, Nacionalinio dokumentų fondo dokumentai, tradicijos, papročiai, tarmės, vardynas, liaudies kūryba, etninės kultūros pavyzdžiai, kiti kultūros paveldo požūriu reikšmingi objektai. Kultūros paveldo objektais taip pat laikomi kultūrinę ir mokslinę vertę turintys gamtos paveldo pavyzdžiai.
LIBIS	Lietuvos integrali bibliotekų informacinė sistema.
LNB	Lietuvos nacionalinė Martyno Mažvydo biblioteka.
Metaduomenys	Struktūrizuoti duomenys, aprašantys skaitmenintus KPO ir jų ypatybes.
Portalas	VEPIS portalas.
PR	Papildyta realybė – interaktyvi kompiuterių pagalba sukurta patirtis leidžianti tikrovę praturtinti kompiuterio pagalba sugeneruotais objektais.
Skaitmenintas KPO	Kultūros paveldo objekto skaitmeninė kopija, atvaizdas, trimatis atvaizdas ar garso/vaizdo įrašas, taip pat informacija apie kultūros paveldo objektus.
SPARQL	Duomenų, aprašytų RDF, užklausų (angl. query) kalba (angl. SPARQL Protocol and RDF Query Language).
SSO	Single Sign On – vieningo prisijungimo mechanizmas.
VEPIS, ePaveldas	Virtuali kultūros paveldo informacinė sistema.
VIISP	Valstybės informacinių išteklių sąveikumo platforma.
VR	Virtuali realybė – interaktyvi kompiuterių pagalba sukurta patirtis leidžianti atsidurti ne tikroje, o virtualioje aplinkoje.

Lentelė 1. Terminai ir sutrumpinimai

3. BENDROJI INFORMACIJA

3.1. Pradžios tinklalapis

ePaveldas

Prisijungti | Registruotis | EN

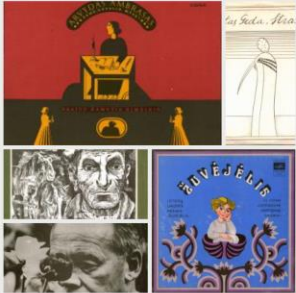
Pradžia | Naršyti | Parodos | VR parodos | Kolekcijos | Tinklaraščiai | Žemėlapis | Pirmas kartas e. pavelde?



Atraskite Lietuvos kultūros paveldo objektus

☐ Ieškoti visame tekste

Naršykite kolekcijose



Literatūriniai garso įrašai →



Pirmosios lietuviškos plokštelės →



Garsinės knygos →



Šiuolaikinės lietuvių literatūros klasikos kūriniai →

Tyrinėkite



Žemėlapis →

Šiame žemėlapyje lengvai rasite paveldo objektus pagal jų koordinates.



Muzika →

Garso įrašų ir natų peržiūros įrankis.

Apie portalą | DUK | Užklausa | Pagalba | Privatumo politika | Kontaktai | Analitinė paieška



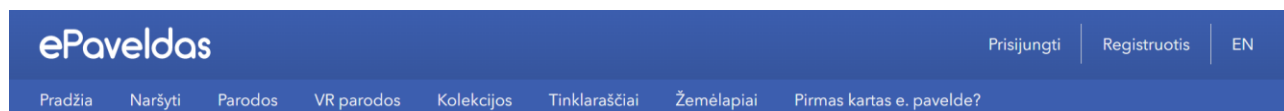
Projektas „Visuomenės poreikius atitinkanti virtualios kultūrinės erdvės vystymas“ įgyvendintas 2014-2020 metų Europos Sąjungos fondų investicijų veiksmų programos 2 prioriteto „Informacinės visuomenės skatinimas“ lėšomis



TRUSTED PARTNER

Pav. 1. Portalo pradžios tinklalapis

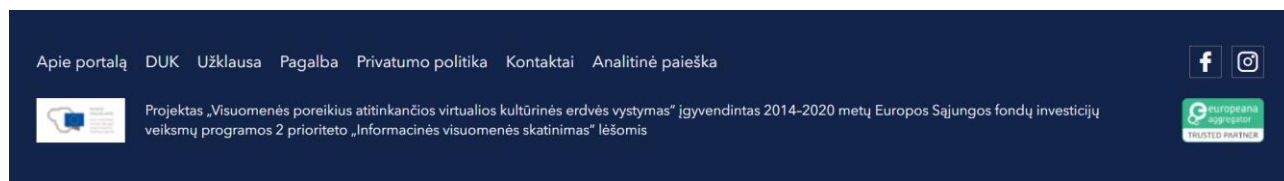
3.2. Meniu punktai



Pav. 2. Pagrindinis portalo meniu

Eil. Nr.	Meniu pavadinimas	Paaiškinimas
1.	Pradžia	Portalo pradžios tinklalapis.
2.	Naršyti	Kultūros paveldo objektų sąrašas, paieškos filtrai.
3.	Parodos	Viešinamų virtualių parodų sąrašas.
4.	VR parodos	Virtualios realybės parodų sąrašas.
5.	Kolekcijos	Kultūros paveldo objektų kolekcijų sąrašas.
6.	Tinklarsčiai	Viešinamų tinklarsčių sąrašas.
7.	Žemėlapiai	Viešinamų žemėlapių sąrašas.
8.	Pirmas kartas e-pavelde?	Naudotojo vadovas ir kita informacija.
9.	Prisijungti	Prisijungimo prie portalo puslapis.
10.	Registruotis	Registracijos formos puslapis.
11.	LT/EN	Portalo versija lietuvių/anglų kalba.

Lentelė 2. Meniu punktai (1)



Pav. 3. Apatinis portalo meniu

Eil. Nr.	Meniu pavadinimas	Paaiškinimas
1.	Apie portalą	Nuoroda į tekstinę informaciją apie portalą.
2.	DUK	Dažnai užduodamų klausimų puslapis. Pateikiamas klausimų ir atsakymų į juos sąrašas.
3.	Užklausa	Užklauso puslapis. Jame galima pateikti klausimą duomenų teikėjui arba sistemos administratoriui.
4.	Pagalba	Nuorodos į puslapius: pagalba naudotojui, pagalba duomenų teikėjui.
5.	Privatumo politika	Nuoroda į tekstinę informaciją apie privatumo politiką.
6.	LNB kontaktai	Nuoroda į kontaktinę informaciją.
7.	Analitinė paieška	Nuoroda į SPARQL užklausas.

Lentelė 3. Meniu punktai (2)

3.3. Naudotojų grupės ir jų pagrindinės funkcijos

Portalo naudotojų grupės ir jų pagrindinės funkcijos pateiktos žemiau esančioje lentelėje.

Naudotojų grupė	Pagrindinių funkcijų aprašymas
Portalo duomenų naudotojas	• Duomenų paieška; • Duomenų peržiūra; • Turinio analizės naudojant portale esančius įrankius atlikimas; • Muzikos iš natų grojimo komponento naudojimas; • Skaitmenintų garso įrašų klausymas; • El. knygų, saugomų portale įvairiais formatais, atsisiuntimas; • Turinio dalijimasis.
Portalo registruotas naudotojas	• Objektų komentavimas, vertinimas, dalijimasis, informavimas apie netinkamą turinį, pažymėtų kultūros paveldo objektų įtraukimas į sąrašą.
Apribotas duomenų teikėjas (autentifikuotas)	• Virtualių parodų kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Tinklaraščių kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Žemėlapių kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Naujo duomenų teikėjo ir jo atstovo registravimas; • Objektų komentavimas, vertinimas, dalijimasis, informavimas apie netinkamą turinį, pažymėtų kultūros paveldo objektų įtraukimas į sąrašą, anotacijų valdymas.
Duomenų teikėjo atstovas	• Suskaitmeninto turinio kėlimas (kūrimas, redagavimas, šalinimas); • Kultūros paveldo objektų ir jų kolekcijų kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Integracinių sąsajų suskaitmeninto turinio kokybei gerinti naudojimas; • Virtualių parodų kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Tinklaraščių kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Virtualios ir papildytos realybės parodų kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Žemėlapių kūrimas, redagavimas, šalinimas; • Naujo duomenų teikėjo ir jo atstovo registravimas; • Objektų komentavimas, vertinimas, dalijimasis, informavimas apie netinkamą turinį, pažymėtų kultūros paveldo objektų įtraukimas į sąrašą, anotacijų valdymas.

Sistemos administratorius	• Portale esančių nuorodų tvarkymas; • Integracinių sąsajų valdymas; • Naudotojų profilių administravimas; • Naudotojų rolių administravimas; • Portalo naudotojo grafinės sąsajos administravimas; • Duomenų teikėjų ir jų atstovų registracijos prašymų administravimas; • Kultūros paveldo objektų ir jų kolekcijų redagavimas, šalinimas; • Objektų komentavimas, vertinimas, dalijimasis, informavimas apie netinkamą turinį, pažymėtų kultūros paveldo objektų įtraukimas į sąrašą; • Ataskaitų generavimas.
Portalo administratorius	• Į VEPIs sistemą keliamo turinio kontroliavimas; • Portalo statinio turinio valdymas: šalinimas ir/ar pildymas; • Kultūros paveldo objektų ir jų kolekcijų redagavimas, šalinimas; • Objektų komentavimas, vertinimas, dalijimasis, informavimas apie netinkamą turinį, pažymėtų kultūros paveldo objektų įtraukimas į sąrašą; • Ataskaitų generavimas.
BAVIC administratorius (naudotojo profilyje priskiriami duomenų šaltiniai)	• Duomenų įvedimas, šalinimas, keitimas; • Duomenų tinkamumo tikrinimas.

Lentelė 4. Naudotojų grupės

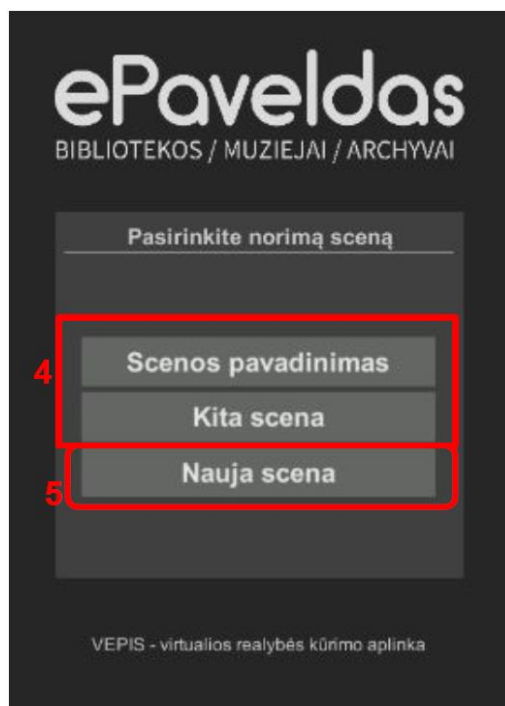
4. Virtualių ekspozicijų kūrimo ir peržiūros aplikacijos

4.1. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: prisijungimo langas



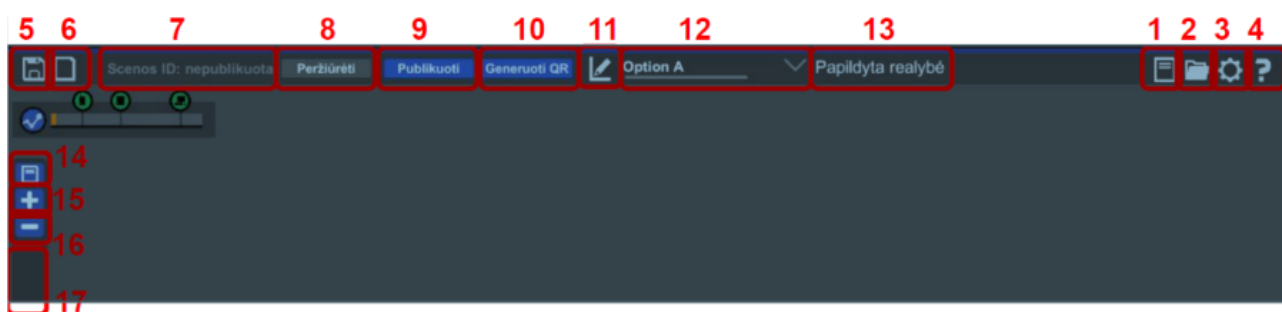
Pav. 4. Prisijungimo langas

1. Laukeliuose įvesti savo elektroninį paštą ir slaptažodį.
2. „Priminti slaptažodį“ ir „Sukurti naują paskyrą“ mygtukai atidarys naršyklės langą, kuriame bus galima sukurti savo paskyrą ir ją valdyti.
3. Užpildžius el. pašto ir slaptažodžio laukelius spausti šį prisijungimo mygtuką. Bus patikrinta ar prisijungimo duomenys yra teisingi ir atidarys scenos pasirinkimo langą.
4. Pasirinkti atidaryti vieną iš anksčiau sukurtų scenų.
5. Sukurti naują sceną ir ją atidaryti.



Pav. 5. Pagrindinis meniu

4.2. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: viršutinio meniu pasirinkimai

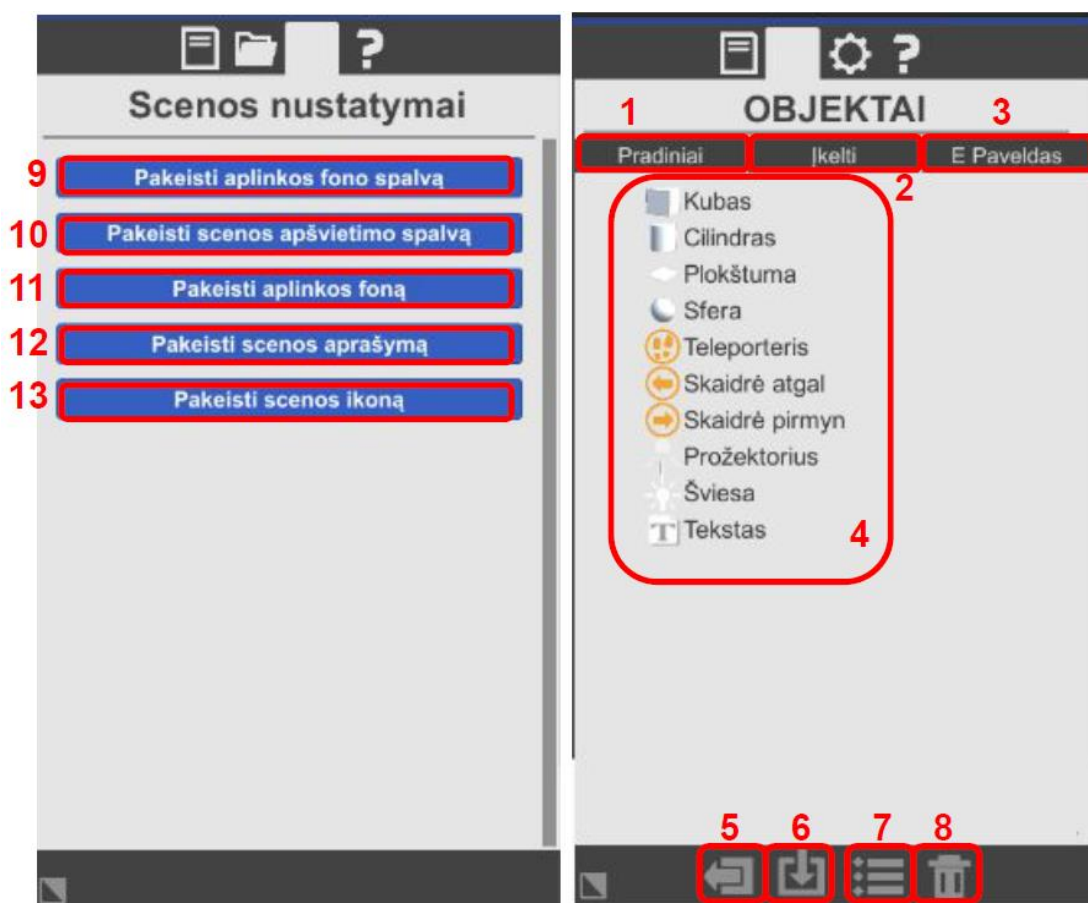


Pav. 6. Viršutinis meniu

1. Šis mygtukas atidaro langą su į sceną įkeltų objektų sąrašu.
2. Objektų biblioteka. Atidaro langą, kuriame galima įkelti naujus objektus į aktyvų projektą ir įkelti objektus iš projekto į sceną. Scenoje esantys ir išdėlioti objektai bus matomi scenos peržiūros metu.
3. Atidaro nustatymų langą.
4. Pagalbos langas. Šiame lange aprašyta ką daro įvairios klavišų kombinacijos.
5. Išsaugoti aktyvią sceną.
6. Sukurti naują sceną.
7. Šis laukelis rodo scenos ID ir jos publikavimo statusą, pvz: „Privati scena. Id:abc123“. Įvedus rodomą ID peržiūros aplikacijoje bus galima peržiūrėti šią sceną. Paspaudus ant šio laukelio nuoroda į šios scenos peržiūrą bus nukopijuota į iškarpinę, kurią galėsite atidaryti interneto naršyklėje.
8. Peržiūrėti sceną VR režime. Geriausiems rezultatams siūlome naudoti peržiūros aplikaciją.

9. Su šiuo mygtuku galima aktyvią sceną padaryti viešą arba privačią. Viešos scenos bus visiems viešai prieinamos peržiūrai ePaveldo svetainėje. Privačias scenas taip pat galima peržiūrėti peržiūros aplikacijose, bet jų ID nebus viešai matomi.
10. Jei yra atidaryta papildytos realybės scena sugeneruoja QR kodą ir jį išsaugo jūsų kompiuteryje. Šį QR kodą galima nuskaityti mobilioje android peržiūros programėlėje ir aktyvi scena bus atidaryta neįvedant scenos ID.
11. Pakeisti aktyvios scenos pavadinimą.
12. Atidaryti sąrašą su aktyvaus vartotojo sukurtom scenom. Šio sąrašo pagalba galima pakeisti redaguojamą sceną kita. Sąraše taip pat yra pasirinkimas naujos scenos sukūrimui.
13. Šis užrašas rodo ar aktyvi scena yra Papildytos ar Virtualios realybės scena.
14. Rodyti visus objektus esančius šioje scenoje.
15. Sukurti naują skaidrę.
16. Ištrinti aktyvią skaidrę.
17. Šioje zonoje bus rodomos visos skaidrės. Norint perkelti objektą iš vienos skaidrės į kitą reikia iš pradžių pasirinkti norimą objektą ir tada skaidrę, į kurią norima perkelti objektą. Paspaudus skaidrės mygtuką, kai joks objektas nepasirinktas, bus atvaizduota pasirinkta skaidrė.

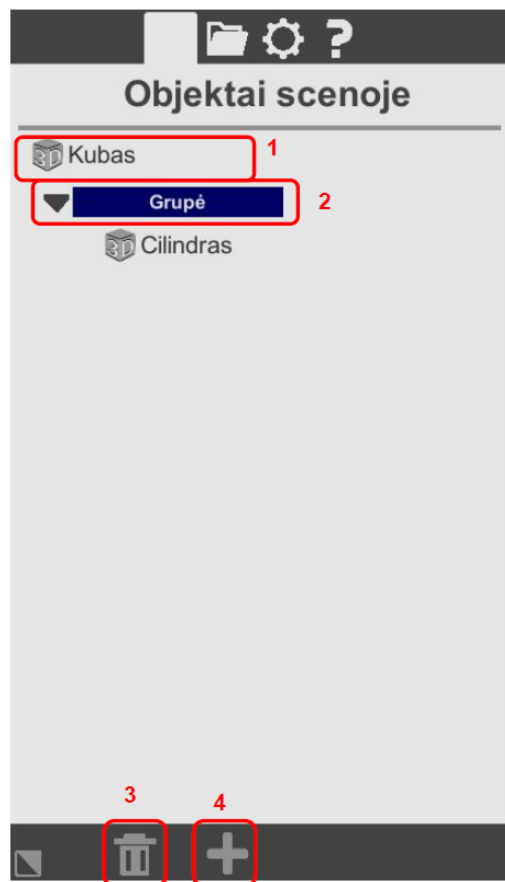
4.3. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: objektų biblioteka ir scenos nustatymai



Pav. 7. Objektų biblioteka ir scenos nustatymai

1. Paspaudus pradinių objektų mygtuką bus atidarytas dabar paveiksluke matomas sąrašas su paprastais objektais.
2. Paspaudus šį mygtuką bus rodomai visi vartotojo į projektą įkelti objektai.
3. Šis mygtukas atidarys paieškos langą, kuriame bus galima ieškoti įvairių ePaveldo bibliotekoje esančių objektų ir juos naudoti scenoje.
4. Sąrašas objektų pagal prieš tai pasirinktą kategoriją. Šiuos objektus galima pasirinkti ir įkelti į sceną.
5. Įkelti pasirinktą objektą pora metrų prieš kamerą. Gali būti, kad pasirinktas objektas atsiras už kito objekto.
6. Įkelti naują objektą į projektą tolimesniam naudojimui. Galima įkelti paveikslus, filmukus, 3D modelius bei garsinius failus.
7. Keisti kaip sąrašas yra atvaizduojamas. Pasirinkimai yra tarp šiuo metu paveiksluke matomo sąrašo ir tinkleliu išdėlioto sąrašu su didelėmis ikonomis.
8. Pašalinti sąrašė pasirinktą objektą iš projekto. Norint jį vėl naudoti scenoje reikės jį iš naujo įkelti į projektą.
9. VR scenoje pakeisti aplinkos fono spalvą. Ką vartotojas matys ten, kur nėra jokių objektų. AR scenoje fonas bus matomas per kamerą dėl to jis turi būti paliktas juodas.
10. Pakeisti aplinkos apšvietimą (en: ambient light).
11. Uždėti 360 paveiksluką ant VR aplinkos fono. Šis paveikslukas turi būti iš anksto įkeltas į projektą ir jo aukščio ir pločio santykis turi būti 1:2.
12. Pakeisti scenos aprašymą. Šis aprašymas bus matomas tik viešose scenose ePaveldo svetainėje paieškos metu.
13. Pakeisti scenos ikoną. Ši ikona bus matoma tik viešose scenose ePaveldo svetainėje paieškos metu.

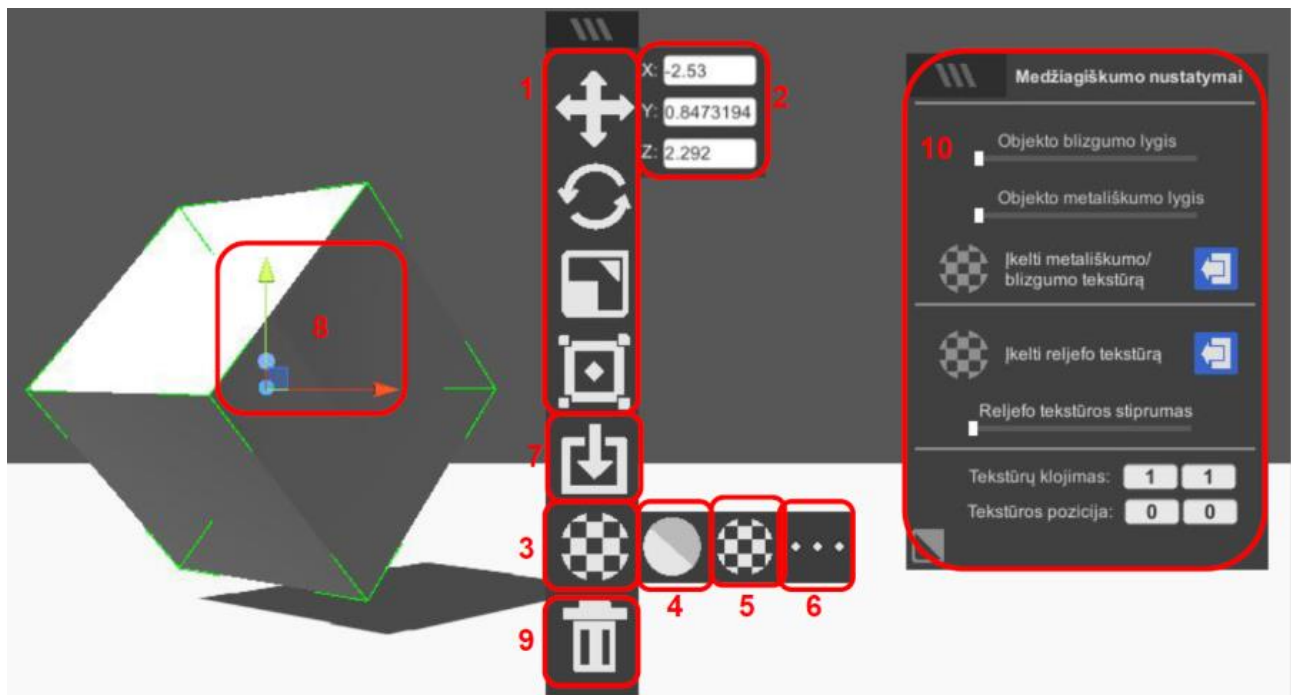
4.4. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: objektų sąrašas ir grupės



Pav. 8. Objektai scenoje

1. Įrašas atitinkantis objektą scenoje. Paspaudus šį įrašą bus pasirinktas atitinkamas objektas scenoje. Du kartus paspaudus šį įrašą jis bus priskirtas aktyviai grupei.
2. Grupės aplankas. Paspaudus trikampį kairėje galima suskleisti ir išskleisti grupės sąrašą. Paspaudus ant grupės vieną kartą ta grupė bus pasirinkta. Paspaudus du kartus bus pasirinkti vis toje grupėje esantys objektai.
3. Ištrinti pasirinktą objektą.
4. Sukurti naują grupę. Paspaudus šį mygtuką dešinėje atsiras laukelis grupės pavadinimui įrašyti. Baigus rašyti grupė bus sukurta.

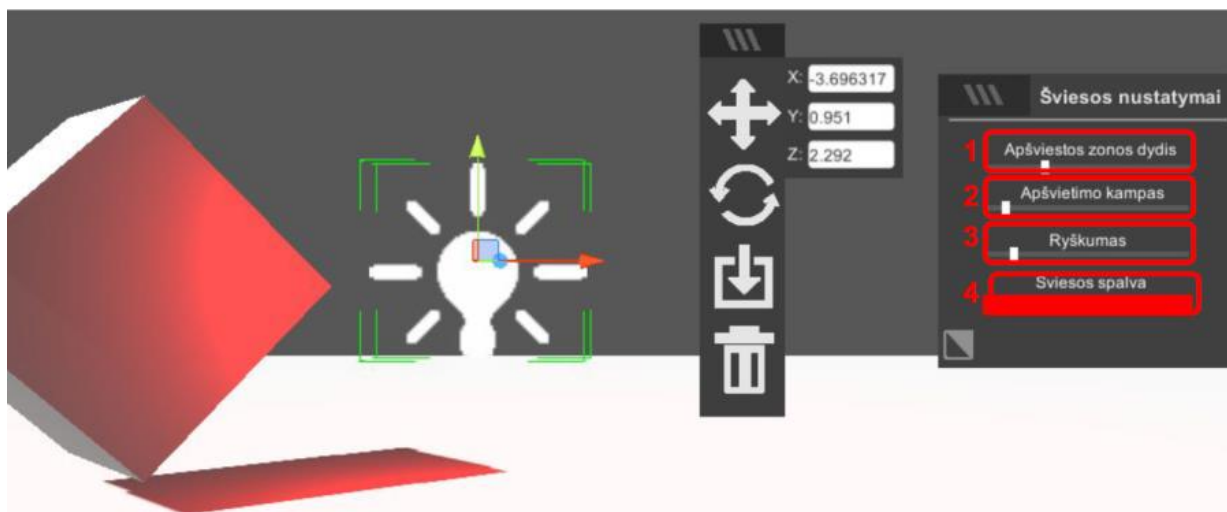
4.5. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: objekto nustatymai ir judinimas



Pav. 9. Objekto nustatymai

1. Mygtukai pasirinkti objekto transformacijos tipai. Pagal eilę: judinti objektą, sukti objektą, keisti objekto dydį, keisti objekto dydį tempiant už jo kraštinių. Kiekvienas pasirinkimas pakeis 8 pažymėto įrankio išvaizdą ir ką rodo 2 pažymėti laukeliai.
2. Šie laukeliai rodo objekto poziciją scenoje, jo pasisukimą arba dydį pagal tai kas pasirinkta 1 pažymėtais mygtukais. Šią informaciją galima keisti ir objektas atitinkamai reaguos.
3. Atidaryti objekto išvaizdos nustatymus (pažymėta 4-6).
4. Pakeisti pasirinkto objekto spalvą.
5. Uždėti tekstūrą ant pasirinkto objekto. Objekto tekstūra turi iš anksto būti įkelta į projektą. Kai kuriais atvejais objekto tekstūros bus įkeltos automatiškai įkėlinėjant objektą į projektą.
6. Atidaryti papildomus objekto išvaizdos nustatymus, pažymėtus 10.
7. Pakeisti pasirinktą objektą objektu iš objektų bibliotekos. Rekomenduojama ištrinti aktyvų objektą ir įkelti norimą objektą į sceną vietoj šios funkcijos naudojimo.
8. Įrankis skirtas transformuoti objektą scenoje. Įrankis keičiasi pagal tai, kas pasirinkta 1 pažymėtais mygtukais. Įrankį taip pat galima keisti klaviatūros komandomis aprašytomis pagalbos skiltyje.
9. Pašalinti objektą iš scenos. Objekto kopijos liks scenoje. Objektas liks projekte ir jį bus galima naudoti toliau.
10. Papildomi objekto išvaizdos nustatymai.

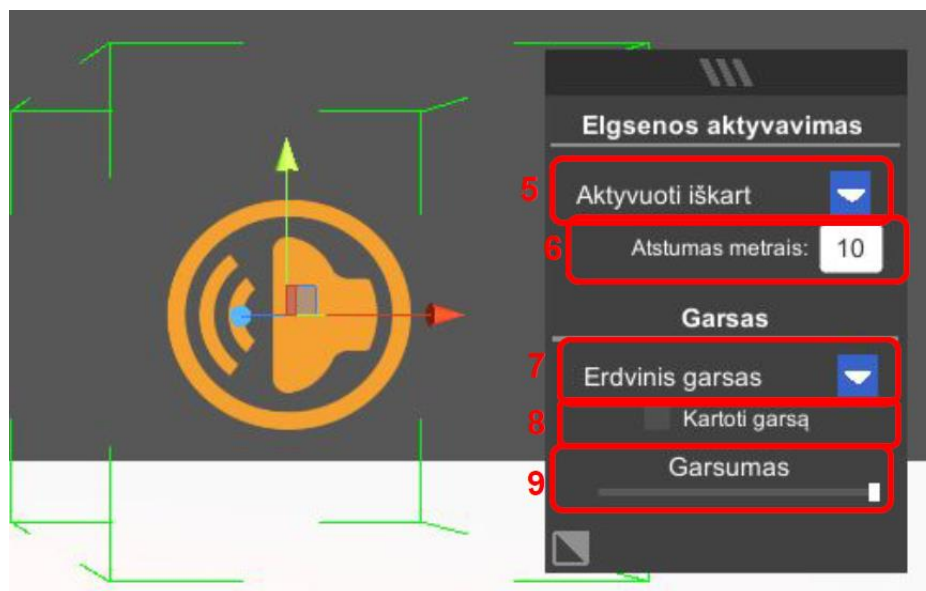
4.6. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: papildomi nustatymai



Pav. 10. Papildomi nustatymai

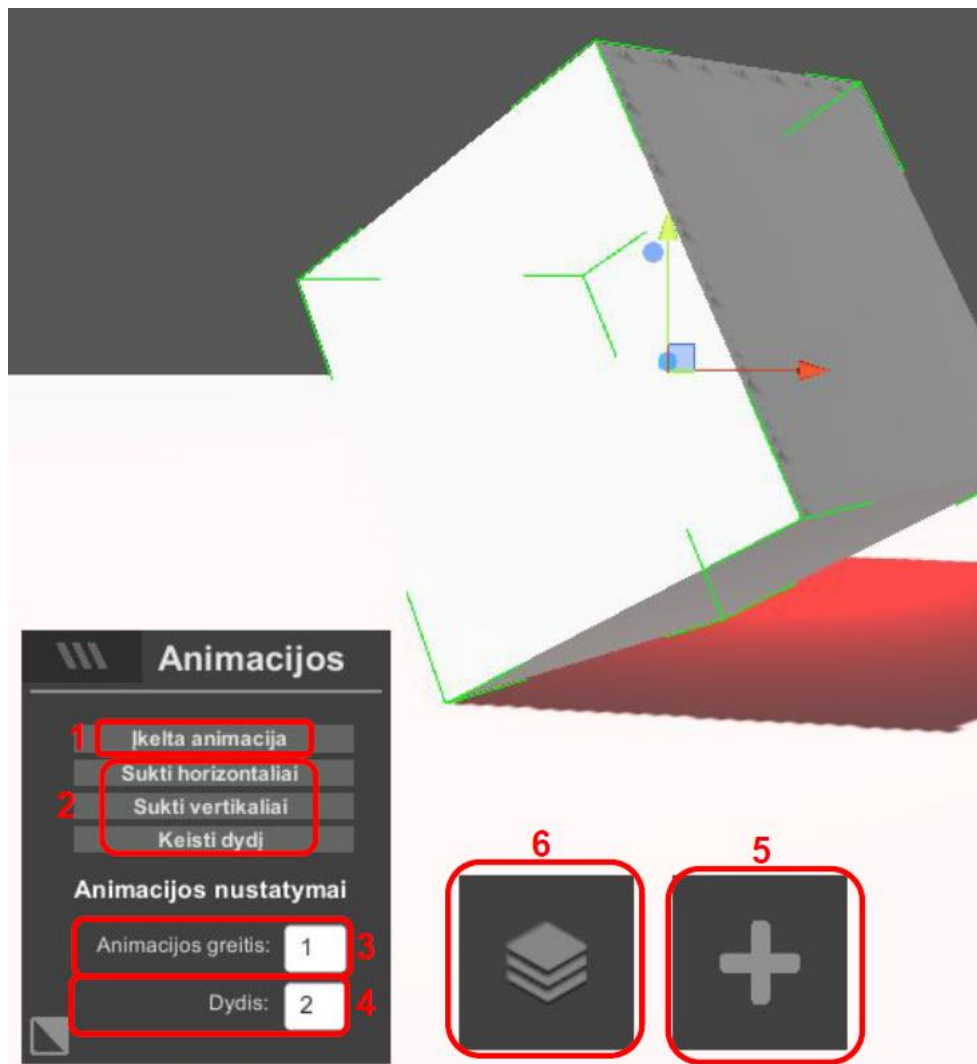
1. Keičia kaip toli pasirinkta šviesa gali šviesti. Šis atstumas gali būti nepasiekiamas jeigu šviesos ryškumas yra per mažas.
2. Šis nustatymas naudojamas prožektoriaus tipo šviesai. Keičia kaip plačiai šviesa sklinda.
3. Kaip stipriai šviesa šviečia.
4. Paspaudus ant spalvos atidaro langą šviesos spalvai pasirinkti.
5. Pasirinkti kada aktyvuoti elgseną. Iškart, priartėjus per atstumą, pasirinktą 6 pažymėtame laukelyje ar pažiūrėjus į objektą. Atkreipkite dėmesį, kad ne į visus objektus bus galima pažiūrėti peržiūros režime (pvz: garso ikonų nesimatys). Elgsenos gali būti pats objektas, jeigu jis yra garsas, filmas arba turi animaciją. Taip pat prie pagrindinio objekto prisegti kiti objektai.
6. Jeigu pasirinktas elgsenos aktyvavimas per atstumą - koks tas atstumas turi būti.
7. Pasirinkti garso tipą. Erdvinis garsas tils tolstant nuo jo. Foninis garsas visada bus tokio pat garsumo nepriklausomai nuo atstumo.
8. Ar garsui pasibaigus jį automatiškai paleisti iš naujo?
9. Pasirinkti kaip garsiai garsas gros. Šis pasirinkimas yra tik aplikacijos viduje. Garso nustatymai operacinėje sistemoje darys įtaką šiam nustatymui.

Garso ir filmo nustatymai yra vienodi.



Pav. 11. Objekto elgsena

4.7. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: animacija ir objektų prisegimas



Pav. 12. Animacijos nustatymai

1. Jeigu objekto failas turi animaciją - naudoti faile aprašytą animaciją.
2. Kelios paprastos animacijos, kurias galima uždėti kai objektas neturi savo animacijų (arba vietoj objekto faile aprašytų animacijų).
3. Animacijos greitis. Kaip greitai pasirinkta animacija turi eiti.
4. Jeigu pasirinkta paprasta dydžio animacija, objektas iš lėto didės iki čia pasirinkto dydžio ir tada vėl mažės ir taip kartos. 3io punkto animacijos greitis turi įtakos šio didėjimo mažėjimo greičiui.
5. Priskirti papildomą objektą pasirinktam objektui. Paspausti šį mygtuką ir pasirinkti jau į sceną įkeltą objektą. Šis objektas bus aktyvuojamas kaip elgsena.
6. Pasirinkti šiam objektui priskirtą papildomą objektą. Paspauskite šį mygtuką antrą kartą jei norite papildomą objektą atskirti nuo pagrindinio objekto.

4.8. Ekspozicijos kūrimo aplikacija: scenos pasirinkimas



Pav. 13. Scenos pasirinkimas

1. Laukelis norimos scenos ID įvedimui. ID gali būti rastas ePaveldo svetainėje tarp viešų scenų arba gautas privačiai iš scenos kūrėjo jeigu scena nėra vieša.
2. Įvedus scenos ID spausti šį mygtuką ir scena bus pradėta krauti.
3. Mobilioje android aplikacijoje galima skenuoti scenos QR kodą. Paspaudus šį mygtuką bus aktyvuota telefono kamera ir jos matomas vaizdas atvaizduotas ant ekrano. Jeigu nepavyksta sėkmingai nuskenuoti kodo - pamėginkite telefoną iš lėto judinti tolyn nuo QR kodo.

ePaveldo svetainė turi ir internetinę aplikacijos versiją. Susiradus norimą sceną per paieškos funkciją, ji bus iš karto atidaroma be kodo įvedimo.