

Gabriel's Seeds - Upute

Dražen Klečina

(BETA)

6.9.2012

Napomena: Aplikacija je u razvoju te mnoge funkcionalnosti još nisu potpune zbog kojih može doći do nekvalitetnog ili manjkavog rada aplikacije te lošeg korisničkog iskustva. Za sve informacije u vezi rada aplikacije (opažanja, nedostaci, želje i ideje) možete se obratiti na drazen.klecina@gmail.com.

Uvod	3
Ulaz u aplikaciju.....	4
1. Traka s izbornikom	5
2. File	5
3. Lista dokumenata	9
4. Postavke aplikacije	9
4.1. Slideshow settings	11
5. Sound.....	11
6. Logout.....	11
Opis lgara.....	11

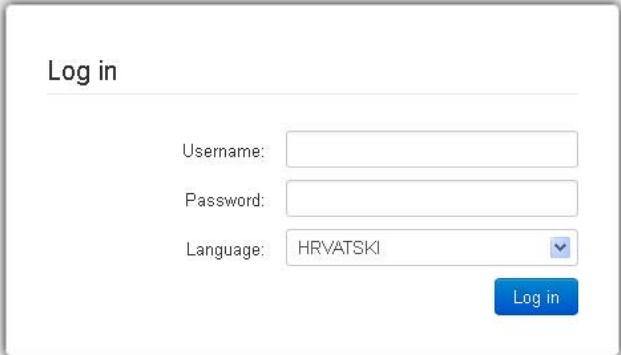
Uvod

Gabriel's Seeds je aplikacija koja omogućava učenje pojmova kroz različite funkcionalnosti – igre. Osnovna joj namjena u stvaranju prilagođenog programa za korisnike. Sastoji se od dva osnovna dijela – administriranja i igara. Administrator odabire i definira koji će se sadržaj pojavljivati u odabranim zadacima (igrama). Svaki odabir se pohranjuje u dokument (file).

Odabirom dokumenta ulazi se u početnu formu igara. U njoj se pojavljuju igre sa točno određenim sadržajem i koje su pridijeljene dokumentu (file) . Odabirom igre mogu se odabrati kategorije i podkategorije pojmova. Nakon svih odabira korisnik ulazi u igre. Igre su dizajnirane na način da nagrađuju točne odgovore glasovnom porukom i smiješkom u desnom dijelu ekrana. Tri točna odgovora (tri prikupljena smješka) nagrađuju se s youtube videom. Korisnik se može vratiti na panel s igrama korištenjem ikone kuće u gornjem dijelu ekrana.

Ulaz u aplikaciju

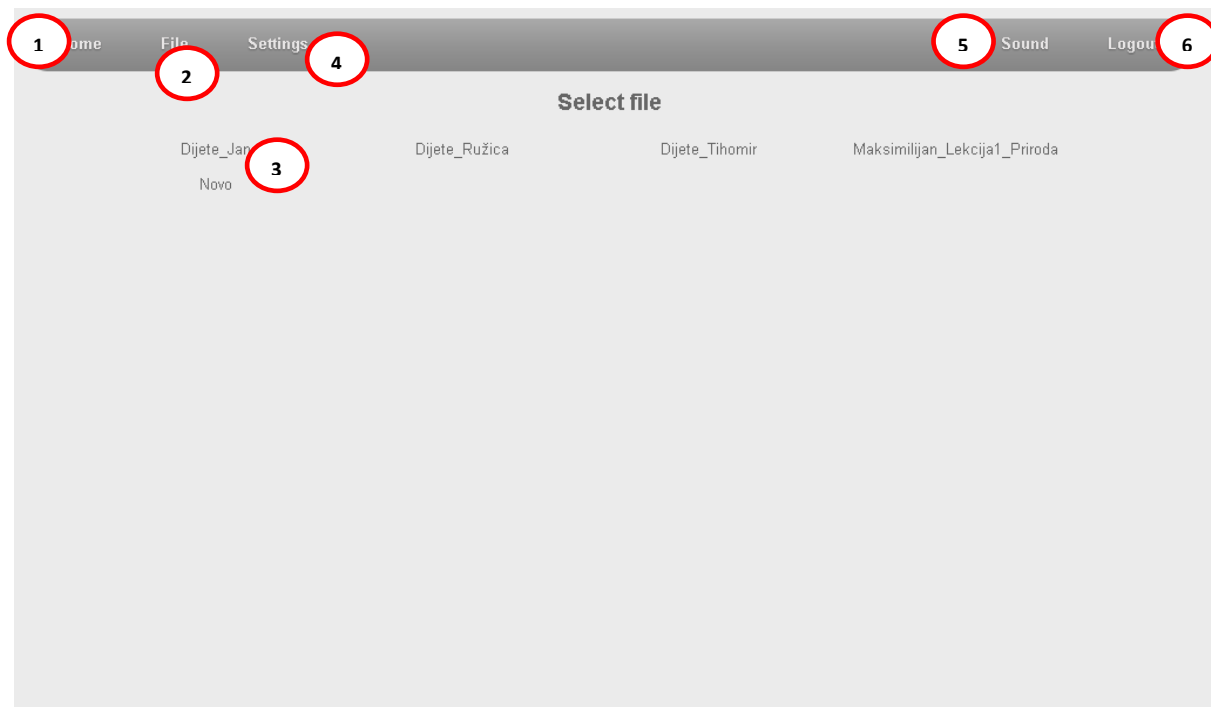
Na adresi www.gabrielsseeds.com nalazi se forma za unos korisničkog imena i lozinke.



The image shows a login form titled "Log in" centered on a light gray background. The form is enclosed in a white box with a thin border. It contains three input fields: "Username:" with an empty text box, "Password:" with an empty text box, and "Language:" with a dropdown menu showing "HRVATSKI" and a small downward arrow. Below the language field is a blue button with the text "Log in".

Slika 1. Forma za logiranje

Nakon ispravne prijave u aplikaciju otvara se forma s alatnom trakom i dokumentima (3)



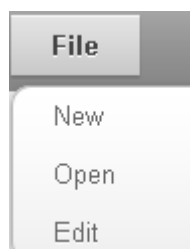
Slika 2. Glavni panel aplikacije

1. Traka s izbornikom

Traka s izbornikom nestaje nakon odabira dokumenta (3). Pokazivanje ili skrivanje trake s izbornikom vrši se pomoću tipki **CTRL + ALT**.

2. File

Aplikacija koristi pohranu kombinaciju slika i igara. Svaka kombinacija se pohranjuje kao dokument – file.



Slika 3. Upravljanje dokumentima

New – izrada novog dokumenta tj. upis imena.

Open – otvaranje postojećih dokumenata preko trake s alatima.

Edit – određivanje sadržaja dokumenta, te brisanje postojećih. Lista dokumenata za prilagodbu otvara se pritiskom na Edit. Nakon odabira dokumenta otvara se slijedeća forma:

The screenshot shows a web interface for document configuration. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'File', 'Settings', 'Sound', and 'Logout'. The main content area is divided into several sections:

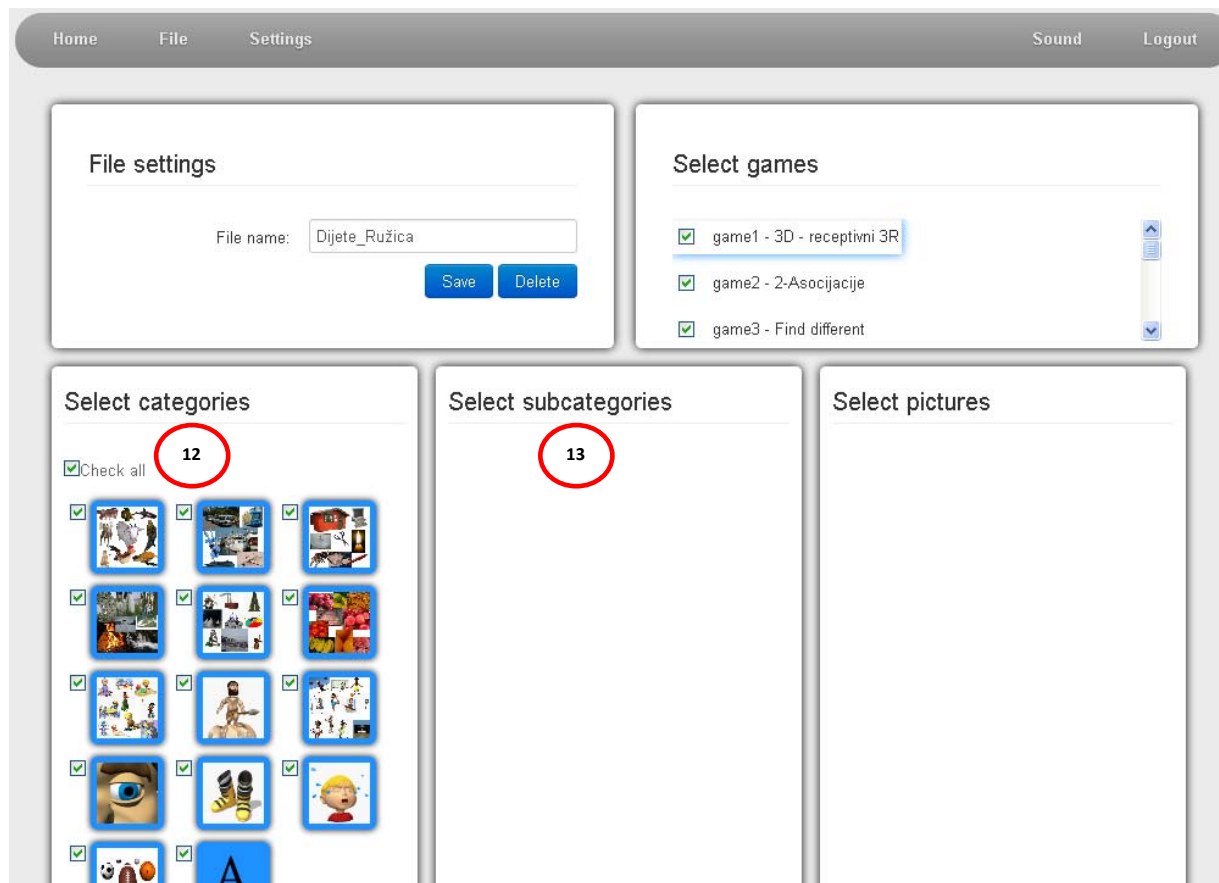
- File settings:** Contains a text input field for 'File name:' with the value 'Dijete_Ružica'. To the right of the input field is a red circle labeled '8'. Below the input field are two buttons: 'Save' (labeled '9') and 'Delete' (labeled '10'). A red circle labeled '7' is positioned to the left of the input field.
- Select games:** Contains a list of three games, each with a checked checkbox: 'game1 - 3D - receptivni 3R', 'game2 - 2-Asocijacije', and 'game3 - Find different'. A red circle labeled '11' is located in the top right corner of this section.
- Select categories:** An empty section with a red circle labeled '12' in its top left corner.
- Select subcategories:** An empty section.
- Select pictures:** An empty section.

Slika 4. Glavna forma za definiranje dokumenta

U polju 7 mijenjaju se generalne postavke dokumenta: ime (8), pohrana sadržaja – kombinacija slika i igara (9) i brisanje (10).

Odabirom igre (pritiskom na miša) otvaraju se grupe pojmova u polju 12. Za sada su pripremljene slijedeće grupe: životinje, transport, kuća, priroda, građevine, hrana, aktivnosti, ljudi, sport, ljudsko tijelo, odjevni predmeti, emocije, igračke i slova. Odabrana igra na koju se odnose pojmovi označena je s plavim rubom. Kako bi se za određenu igru pohranile grupe pojmova i pojmovi potrebno je odabrati (kvačica) polje s lijeve strane igri.

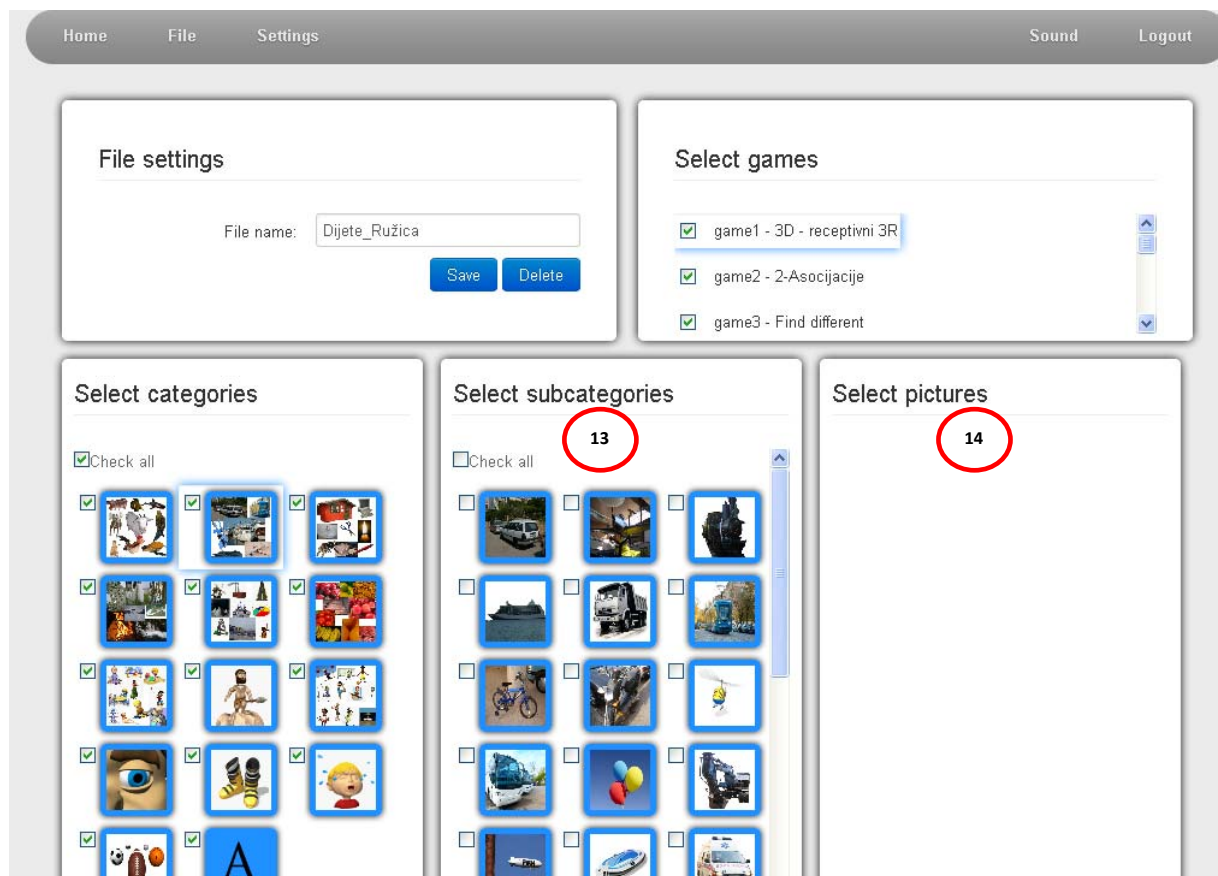
U ovome primjeru odabrana je „Game1 ...“. Odabir je označen plavim rubom.



Slika 5. Primjer definiranja grupe pojmova za Game1.

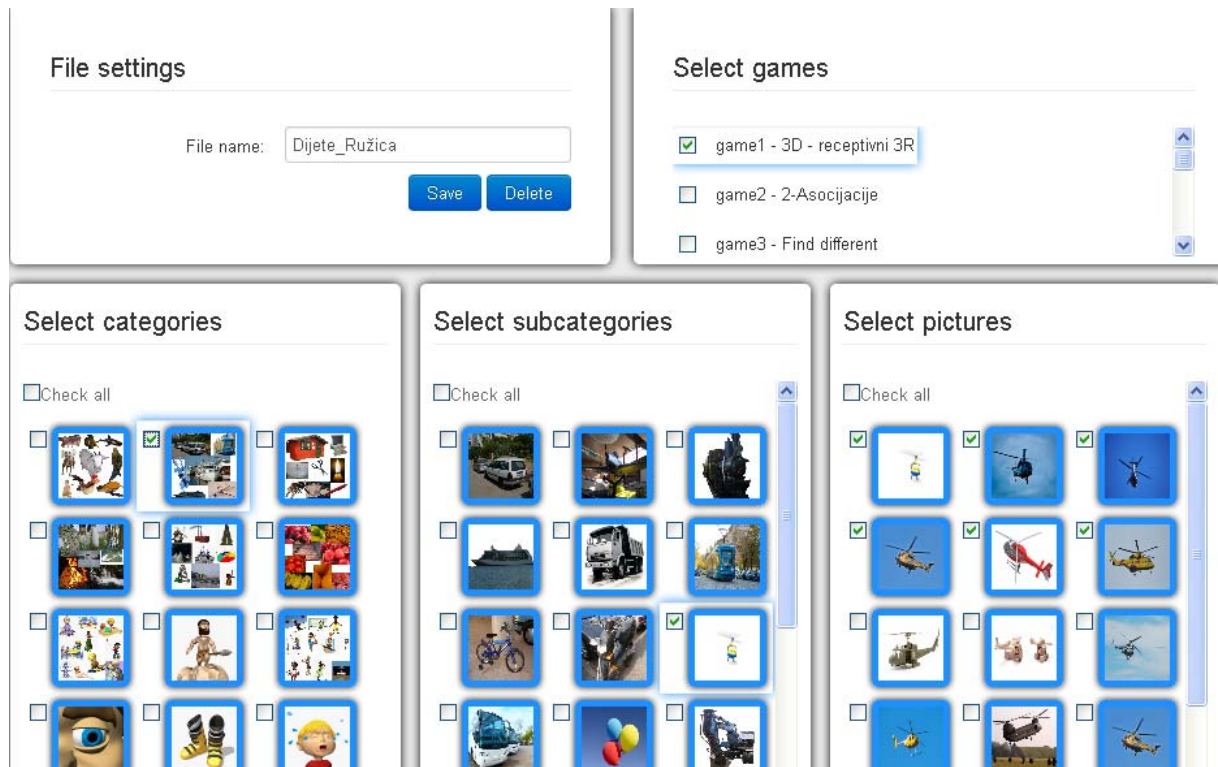
Za odabir svih grupa pojmova koristi se polje check all.

Odabirom grupe pojmova, npr. Transport otvaraju se pojmovi u polju 13. (Slika 6)



Slika 6. Odabir pojmova unutar grupe transporti.

Odabirom pojma otvaraju se sve varijacije slika koje su pridružene pojmu u polju 14. Npr. Za pojam helikopter u polju (Slika 7.) otvaraju se razne slike helikoptera koje se mogu koristiti u aplikaciji (slika . Cilj je omogućiti raznovrsnost edukacije s raznim varijantama istog pojma.



Slika 7. Odabir varijanti slika unutar pojma helikopter. Odabir slika helikoptera za Game1 vrši se odabirom (kvačice) s lijeve strane pojmova.

Na kraju odabira za pohranu je potrebno pritisnuti tipku Save (10).

U ovome primjeru (slika 7) dokument naziva „Dijete_Ružica“ sadrži kombinaciju:

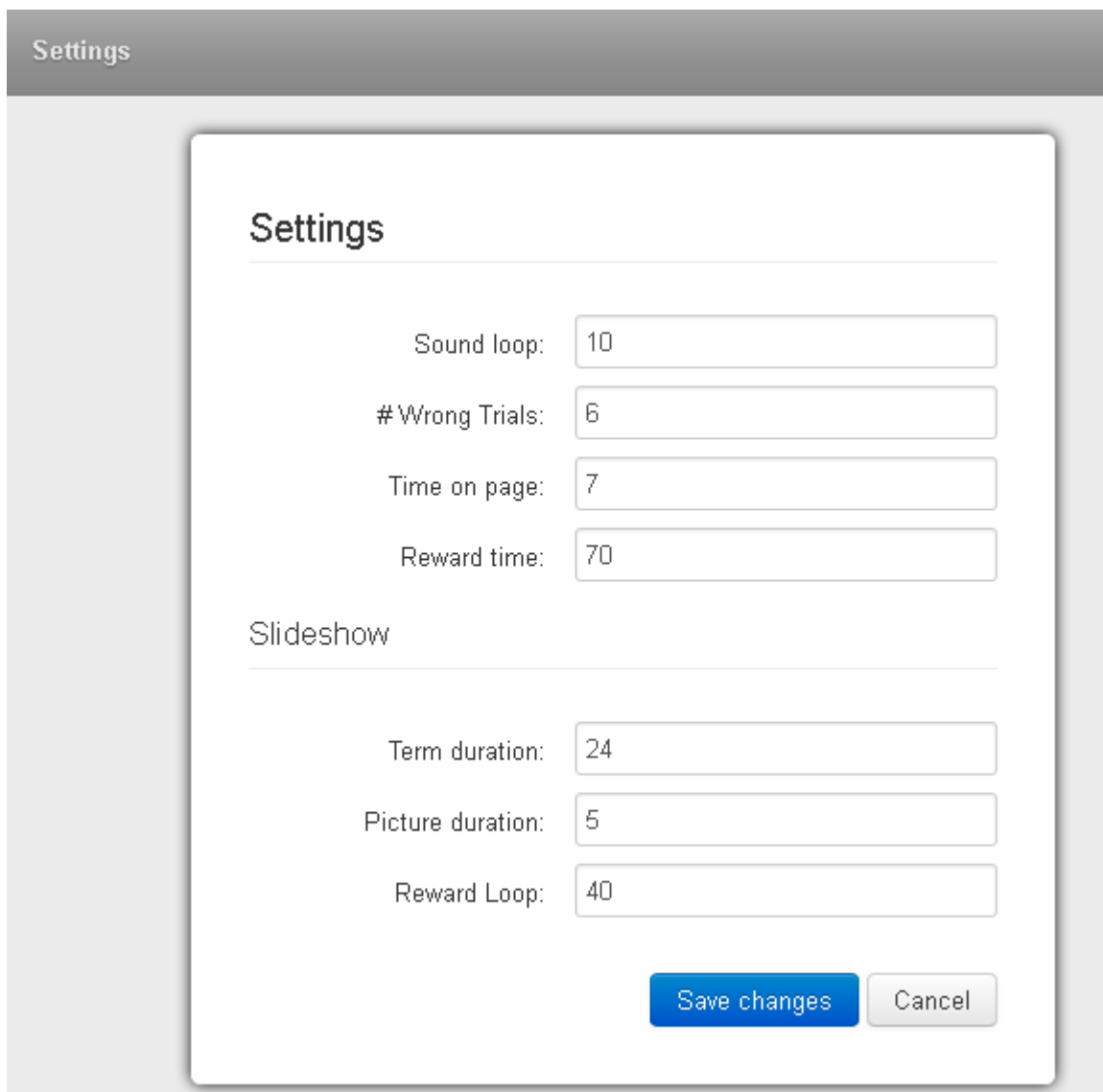
Igra „Game1 - ...“ i prvih 6 slika helikoptera

3. Lista dokumenata

Primjer liste prethodno kreiranih dokumenata.

4. Postavke aplikacije

Prilagodba postavki za rad u aplikacija. Sve su postavke definirane u sekundama.



Settings

Sound loop:

Wrong Trials:

Time on page:

Reward time:

Slideshow

Term duration:

Picture duration:

Reward Loop:

Sound loop – u određenim igrama pojmovi koriste zvuk kao pomoć u rješavanju zadataka. Sound loop služi da se nakon određenog vremena zvuk pojma ponovi. U ovome slučaju zvuk pojma će se ponoviti svakih 10 sekundi ukoliko korisnik nije riješio zadatak.

#Wrong Trials: Ovdje se određuje broj dozvoljenih grešaka u rješavanju zadataka. U ovome primjeru nakon 6 krivih odgovora, aplikacija stvara novi zadatak.

Time on page: postavka određuje limit unutar kojeg se očekuje rješavanje vrijeme. U ovome slučaju potrebno je riješiti zadatak unutar 7 sekundi.

Reward time: Nagrada nakon uspješno riješenih zadataka je Youtube video. Ova postavka određuje maksimalno trajanje nagrade.

Odabirom dokumenta u glavnom panelu otvara se panel s igricama koje su dodijeljene dokumentu.

4.1. Slideshow settings

Term duration – vrijeme prikazivanja odabranog pojma u Igru 9. Film

Picture duration – vrijeme izmjene između dvije različite slike za jedan pojam.

Reward Loop – određivanje vremena prikaza nagrade (youtube videa)

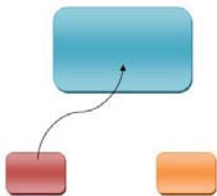
5. Sound

Player za pozadinsku muziku

6. Logout

Izlaz iz aplikacije

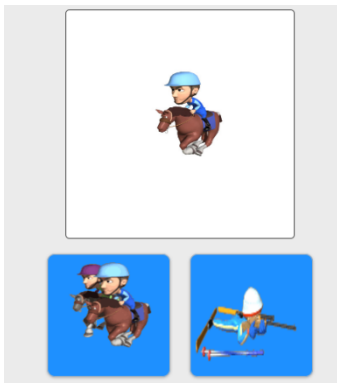
Opis Igara

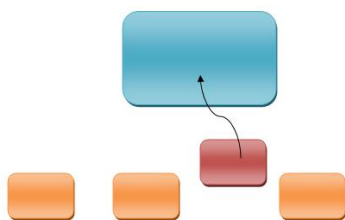


Igra1. – potrebno je pomaknuti pojam u ciljno područje (plavo polje). Pred korisnika se postavlja zadatak diskriminacije između dva pojma a pomoć je prikaz varijacije traženog pojma u ciljnom području.

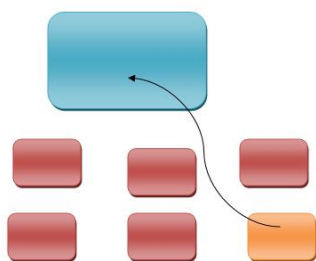
Primjer. Rješenje zadatka je pomicanje donje slike konja u veći

bijeli kvadrat u kojem se također nalazi slika konja.

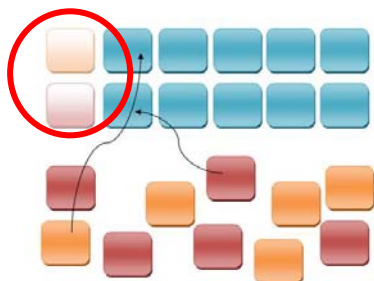




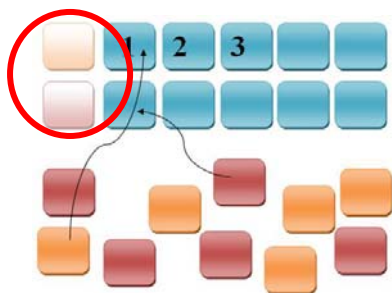
Igra 2. – slično kao i Igra 1, ali se sada postavlja zadatak s 4 pojma (1 točan i 3 kriva). U plavom polju nalazi se varijacija pojma koji se traži.



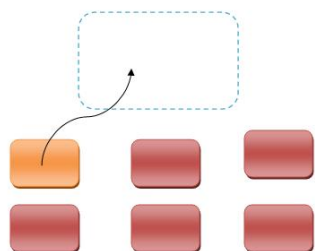
Igra 3. Nađi različitu. Potrebno je pomaknuti jedini različiti pojam u ciljno područje. Cilj je prazan – ne sadrži sliku kao pomoć.



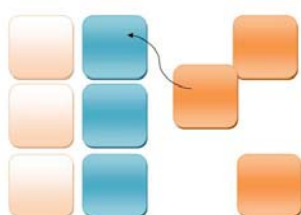
Igra 4. Sortiranje u niz. Slike iz donjeg dijela ekrana premještaju se u polja označena crvenim krugom. Nakon svakog ispravnog pozicioniranja, slike se smještaju u niz (plava polja).



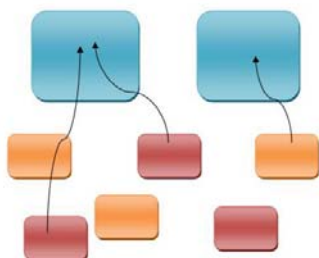
Igra 5. Sortiranje u niz prema prijedlogu. Slično kao i igra 4. potrebno je pravilno sortirati slike u dva cilja (označena crvenim krugom). Svaki cilj pokazuje sliku koju je potrebno smjestiti u njega.



Igra 6. Asocijacije. U cilj je potrebno smjestiti sliku prema glasovnom predlošku.



Igra 7. Uparivanje. Slike s desne strane potrebno je ispravno smjestiti na slike s lijeve strane.



Igra 8. Sortiranje dvije grupe pojmova. U ciljna polja (plavo) potrebno je smjestiti slike iz donjeg dijela ekrana.



Igra 9. Film (slideshow). Slike iz odabranih kategorija i podkategorija pojmova naizmjenično se prikazuju na ekranu. Definiranje brzine izmjena slika, pojmova i nagrada vrši se u formi Settings (Slideshow settings)