



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΝΙΑΙΟΣ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΠΟΡΩΝ

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

«ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ»

ΕΘΝΙΚΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ
ΕΣΠΑ 2007-2013

**‘ΣΥΝΘΕΣΗ’ – Σύνθεση Ιδεών, Μορφών και Εργαλείων για την
Πολιτιστική και Καλλιτεχνική Εκπαίδευση**



Π11.2 Τελική έκδοση περιβάλλοντος της ΣΥΝΘΕΣΗ

Δράση 2. Ανάπτυξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στον τομέα του πολιτισμού και δημιουργία αντίστοιχου εκπαιδευτικού υλικού

ΙΕΛ – Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου / ΑΘΗΝΑ – Ερευνητικό Κέντρο
Καινοτομίας στις Τεχνολογίες της Πληροφορικής των Επικοινωνιών και της
Γνώσης

Υπεύθυνοι Σύνταξης:

Γιώργος Παυλίδης, Λάζαρος Βρύσης, Κιουρτ Χαιρή, Γεωργία Πέτσα, Άγγελος
Αλεξόπουλος



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1 Καρτέλα 1 – Δελτίο αντικειμένου **Error! Bookmark not defined.**
- 2 Προδιαγραφές **Error! Bookmark not defined.**

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1. Μενού γενικών επιλογών.....	6
Εικόνα 2. Δομή κτηρίου Ιδρύματος Β&Μ Θεοχαράκη.....	6
Εικόνα 3. Μετάβαση μεταξύ των ορόφων μέσω εσωτερικής σκάλας.....	7
Εικόνα 4. Μετάβαση μεταξύ των ορόφων μέσω ανελκυστήρα.....	7
Εικόνα 5. Επιλογή προορισμού (ορόφου) από το εσωτερικό του ανελκυστήρα.....	8
Εικόνα 6. Αρχικό μενού συστήματος Εκθέτη.....	8
Εικόνα 7. Μενού εισαγωγής πληροφοριών καινούριας έκθεσης.....	9
Εικόνα 8. Σύστημα Διαχείρισης εικόνων.....	10
Εικόνα 9. Επιλογή αποθετηρίου και αναζήτηση.....	11
Εικόνα 10. Σύστημα διαχείρισης προσωπικών εικόνων.....	11
Εικόνα 11. Σύστημα μεταφόρτωσης προσωπικών εικόνων.....	12
Εικόνα 12. Τοποθέτηση πίνακα στον τοίχο.....	12
Εικόνα 13. Πεδία εισαγωγής URL και περιγραφής εικόνας.....	13
Εικόνα 14. Λειτουργίες προσαρμογής πίνακα.....	13
Εικόνα 15. Πλήρης περιγραφή βημάτων δημοσίευσης μιας έκθεσης.....	14
Εικόνα 16. Λίστα προσωπικών εκθέσεων.....	14
Εικόνα 17. Λίστα διαθέσιμων Εκθετών.....	15
Εικόνα 18. Λίστα διαθέσιμων εκθέσεων του επιλεγμένου Εκθέτη.....	15
Εικόνα 19. Περιγραφή επιλεγμένης έκθεσης και προβολή.....	15
Εικόνα 20. Προβολή έκθεσης και περιγραφή εκθεμάτων.....	16
Εικόνα 21. Έκθεση στον χώρο του κτηρίου.....	16
Εικόνα 22. Λειτουργίες συστήματος προβολής εκθέσεων, όλα τα βήματα....	17
Εικόνα 23. Ηλεκτρονικό μήνυμα του διαχειριστή.....	17
Εικόνα 24. Σύστημα ελέγχου και διαχείρισης εκθέσεων.....	18

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1. Αρχική εικόνα, επιλογή avatar.....	20
Εικόνα 2. Επιστροφή στη τελευταία αποθηκευμένη κατάσταση.....	21
Εικόνα 3. Πίνακας βαθμολογίας χρηστών.....	21
Εικόνα 4. Εργαλεία πληροφοριών.....	22
Εικόνα 5. Μικρός χάρτης προσανατολισμού.....	22
Εικόνα 6. Πίνακας γενικών πληροφοριών χρήστη και εξέλιξης του παιχνιδιού.	22
Εικόνα 7. Μεγάλος χάρτης.....	23
Εικόνα 8. Αστέρι - κλείδι.....	24
Εικόνα 9. Κουτί πρώτων βοηθειών.....	24
Εικόνα 10. Κεραυνός.....	24
Εικόνα 11. Ασπίδα της Αθηνάς.....	25

Εικόνα 12. Σαντάλια του Ερμή.	25
Εικόνα 13. Σκύψιμο avatar.....	26
Εικόνα 14. Μετάβαση από τρίτου σε πρώτου προσώπου.	26
Εικόνα 15. Επιλογή προσωπικού αντικειμένου.....	26
Εικόνα 16. Χρήση κεραυνού στο χώρο, alt+left click.	27
Εικόνα 17. Τα σαντάλια του Ερμή, alt + left click.	27
Εικόνα 18. Χρήση της ασπίδας της Αθηνάς για τη πέτρωση των εχθρών, alt + left click.....	28

1 Εικονικό Μουσείο “Σύνθεση”

Οδηγίες Χρήσης Εικονικού Μουσείου



1.1 Εισαγωγή

Το εικονικό μουσείο διαχείρισης πινάκων σχεδιάστηκε στην πλατφόρμα δημιουργίας τρισδιάστατων παιχνιδιών Unity3D. Το σύστημα υποστηρίζει όλη την διαδικασία δημιουργίας ενός εικονικού μουσείου πινάκων στο κτήριο του Ιδρύματος Β&Μ Θεοχαράκη. Επίσης έχει σχεδιαστεί σε μορφή παιχνιδιού πρώτου προσώπου. Το σύστημα αυτό σχεδιάστηκε με την λογική What You See Is What You Get (WYSIWYG), δηλ αυτό που βλέπεις, αυτό θα είναι και το αποτέλεσμα το οποίο έχει ως κύριο σκοπό την εξυπηρέτηση του Εκθέτη.

Γενικότερα, το σύστημα αυτό αποτελείται από δύο υποσυστήματα:


- **Υποσύστημα του Εκθέτη:** όπου ο κάθε εγγεγραμμένος χρήστης του portal μπορεί να δημιουργήσει την δικιά του έκθεση.
- **Υποσύστημα του Επισκέπτη:** όπου ο κάθε εγγεγραμμένος χρήστης μπορεί να προβάλει τις διαθέσιμες εκθέσεις.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε ότι οι μη εγγεγραμμένοι χρήστες του portal μπορούν μόνο να περιηγηθούν στον χώρο του μουσείου.

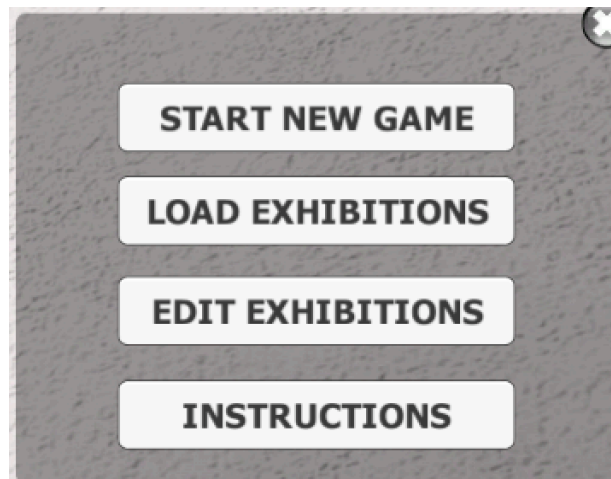
Στις παρακάτω ενότητες παρουσιάζεται η λειτουργικότητα του συστήματος.

1.2 Περιήγηση στον χώρο του κτιρίου

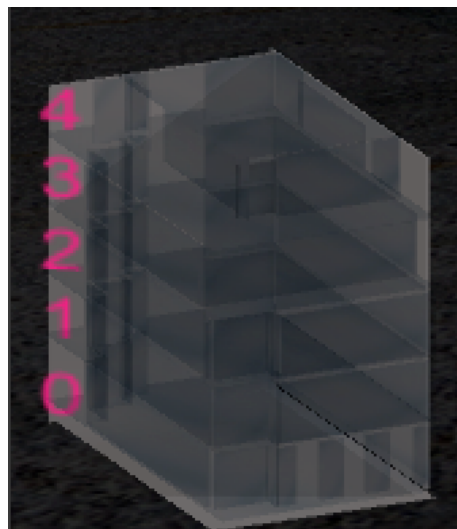
Η περιήγηση στον χώρο γίνεται με την χρήση του mouse, ως περιστροφή της κεφαλής, και των πλήκτρων AWSDF, ως μετακίνηση στον χώρο, το οποίο ονομάζεται και σύστημα μετακίνησης στο χώρο (ΣΜΧ). Το πλήκτρο Space λειτουργεί ως άλμα στον χώρο για την αποφυγή εμποδίων. Πατώντας το πλήκτρο Esc σταματάει η περιήγηση και όλη διαδικασία περνάει σε pause mode (PM), δηλ παγώνει η διαδικασία περιήγησης στο χώρο, Με αυτό το τρόπο γίνονται όλες οι λειτουργίες του συστήματος

για παράδειγμα πατώντας το εικονίδιο  εμφανίζεται το μενού γενικών επιλογών (Εικόνα 1) από το οποίο έχουμε την δυνατότητα να ξεκινήσουμε ένα καινούριο παιχνίδι, να φορτώσουμε και να παρουσιάσουμε μια υπάρχουσα έκθεση, να δημιουργήσουμε μια καινούρια έκθεση και κάποιες γενικές πληροφορίες


λειτουργικότητας.

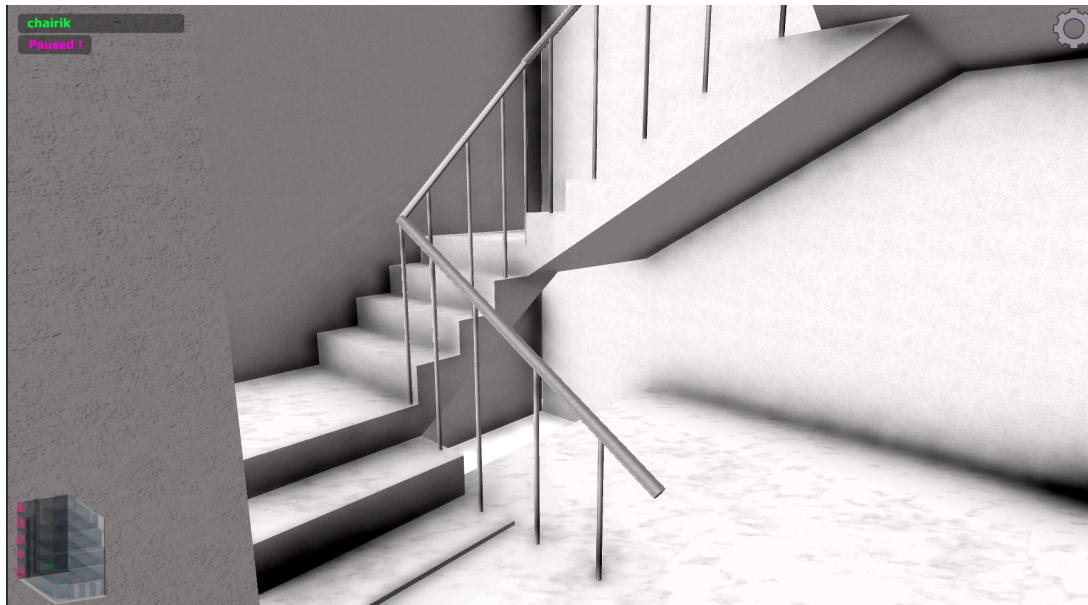


Εικόνα 1. Μενού γενικών επιλογών.

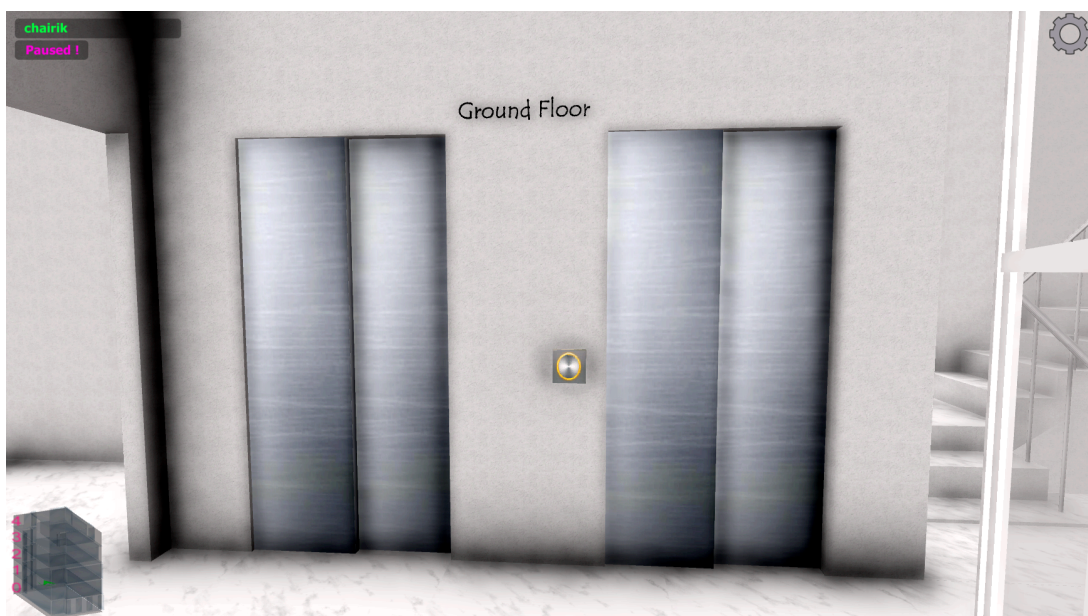


Εικόνα 2. Δομή κτηρίου Ιδρύματος Β&Μ Θεοχαράκη.

Το κτήριο αποτελείται από τέσσερις ορόφους και το ισόγειο, όπου μπορούν να γίνουν εκθέσεις (Εικόνα 2). Η μετάβαση μεταξύ των ορόφων μπορεί να γίνει μέσω της εσωτερικής σκάλας (Εικόνα 3), ή μέσω του ανελκυστήρα (Εικόνα 4). Η μετάβαση μέσω της εσωτερικής σκάλας γίνεται με το ΣΜΧ. Ενώ σταματώντας μπροστά από την πόρτα του ανελκυστήρα και πατώντας το κουμπί  ανοίγει ο ανελκυστήρας και επιβιβάζεται ο επισκέπτης. Από το εσωτερικό του ανελκυστήρα, ο χρήστης επιλέγει τον προορισμό-όροφο (Εικόνα 5), της επιλογής του και περιμένει να μεταβεί. Η λειτουργικότητα του ανελκυστήρα του εικονικού περιβάλλοντος προσομοιώνει την λειτουργικότητα ενός πραγματικού ανελκυστήρα.



Εικόνα 3. Μετάβαση μεταξύ των ορόφων μέσω εσωτερικής σκάλας



Εικόνα 4. Μετάβαση μεταξύ των ορόφων μέσω ανελκυστήρα.



Εικόνα 5. Επιλογή προορισμού (ορόφου) από το εσωτερικό του ανελκυστήρα.

1.3 Σχεδίαση - Δημιουργία Έκθεσης (Σύστημα Εκθέτη)

Έχοντας επιλέξει την διαχείριση εκθέσεων από το μενού γενικών επιλογών, **EDIT EXHIBITIONS**, ανοίγει το αρχικό μενού του συστήματος Εκθέτη (Εικόνα 6).



Εικόνα 6. Αρχικό μενού συστήματος Εκθέτη.

Από το μενού αυτό, ο χρήστης έχει τις εξής επιλογές: να δημιουργήσει μια καινούρια έκθεση, να επεξεργαστεί μια παλαιότερη δικιά του έκθεση και να αφαιρέσει την έκθεση που παρουσιάζεται την στιγμή εκείνη στο κτίριο.

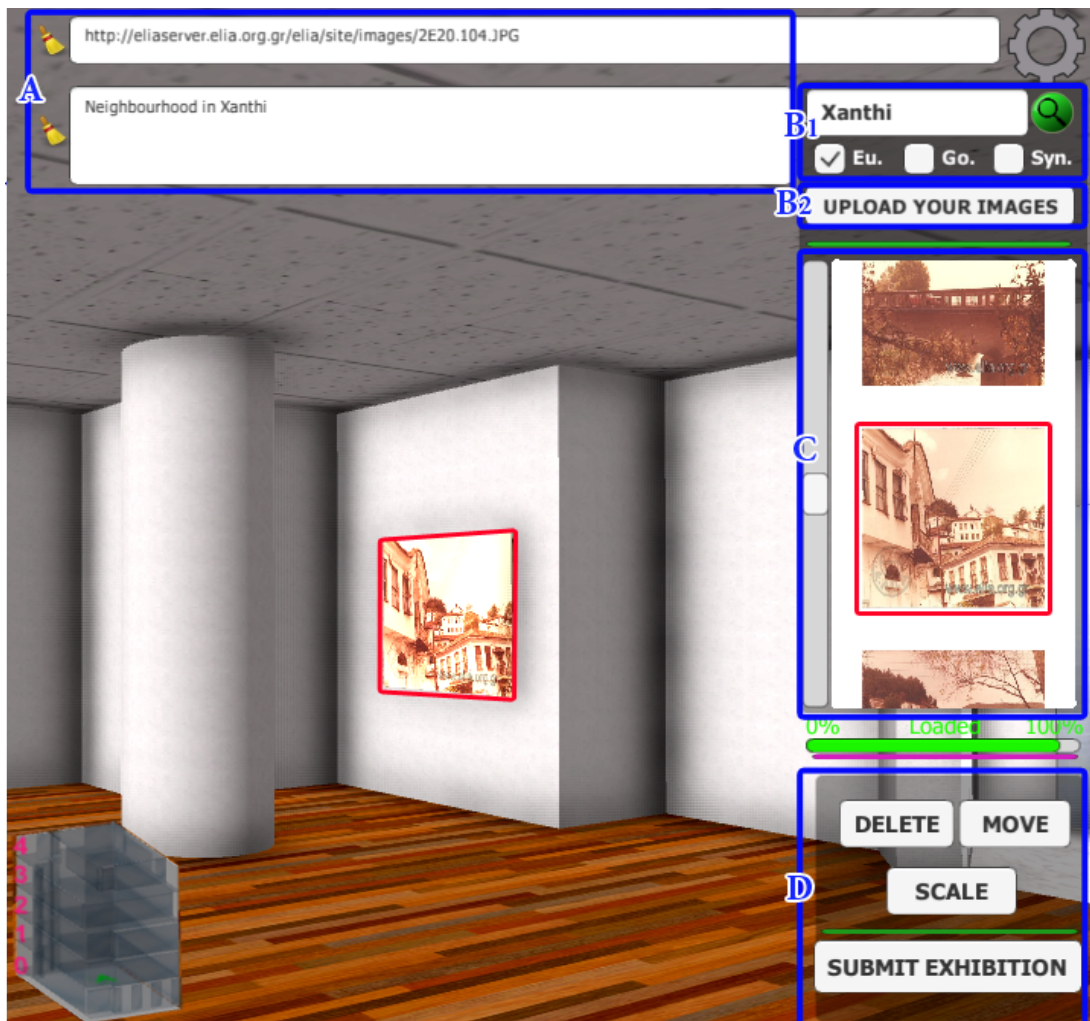
1.3.1 Δημιουργία νέας έκθεσης

Έχοντας επιλέξει τη δημιουργία μιας καινούριας έκθεσης **CREATE NEW EXHIBITION**, από το αρχικό μενού Εκθέτη, ανοίγει αυτόματα ένα παράθυρο με δύο πεδία εισαγωγής κειμένων (Εικόνα 7).



Εικόνα 7. Μενού εισαγωγής πληροφοριών καινούριας έκθεσης.

Στο πρώτο πεδίο εισαγωγής κειμένου, ο χρήστης εισάγει ένα τίτλο για την έκθεση του και στο δεύτερο πεδίο, εισάγει μια σύντομη περιγραφή της έκθεσης που θα δημιουργήσει. Πατώντας το κουμπί Save, τα περιεχόμενα των πεδίων αποθηκεύονται προσωρινά στην μνήμη του συστήματος και αυτόματα ανοίγει το μενού διαχείρισης των εικόνων (Εικόνα 8).




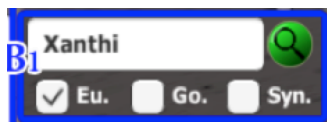
Εικόνα 8. Σύστημα διαχείρισης εικόνων.

Στην συνέχεια περιγράφονται όλα τα πεδία του μενού της διαχείρισης των εικόνων:

- A. Είναι δύο πεδία εισαγωγής κειμένου, το πρώτο πεδίο είναι για τον υπέρ-συνδέσμου (URL) της εικόνας και το δεύτερο πεδίο είναι για την εισαγωγή της περιγραφής της εικόνας.
- B. Επιλογή προέλευσης εικόνων.
 1. Αναζήτηση εικόνων στα αποθετήρια Europeana, Google και Synthesis.
 2. Μεταφόρτωση προσωπικής συλλογής εικόνων.
- C. Προεπισκόπηση αποτελέσματος της αναζήτησης εικόνων ή επιλεγμένης προσωπικής συλλογής.
- D. Προσαρμογή πινάκων: κλιμάκωση, μετακίνηση, διαγραφή πίνακα και υποβολή έκθεσης.

1.3.2 Αναζήτηση Εικόνων στα αποθετήρια Europeana, Google και Synthesis


Στην παρακάτω εικόνα υπάρχουν τρία πεδία επιλογής αποθετηρίων, ένα πλαίσιο εισαγωγής κειμένων και ένα κουμπί αναζήτησης , (Εικόνα 9).



Εικόνα 9. Επιλογή αποθετηρίου και αναζήτηση.


Ο χρήστης αρχικά πρέπει να επιλέξει το αποθετήριο της προτίμησής του, μόνο ένα αποθετήριο για κάθε αναζήτηση, στην συνέχεια πληκτρολογεί την λέξη προς αναζήτηση στο πεδίο εισαγωγής κειμένου και πατάει το κουμπί αναζήτησης. Τα αποτελέσματα της αναζήτησης θα εμφανιστούν στο πεδίο C του συστήματος διαχείρισης εικόνων (Εικόνα 8).


1.3.3 Μεταφόρτωση προσωπικών εικόνων.

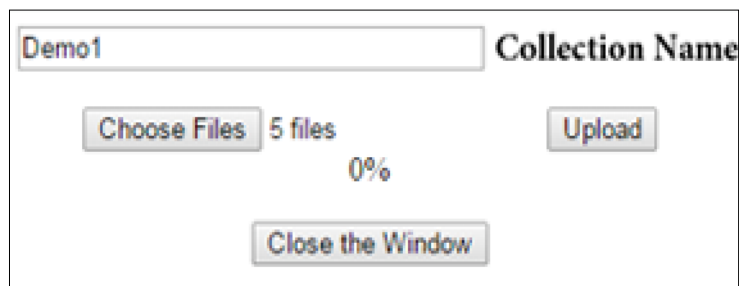
Στη περίπτωση μεταφόρτωσης προσωπικών συλλογών, , ανοίγει αυτόματα το μενού διαχείρισης προσωπικών συλλογών (Εικόνα 10) από το οποίο ο χρήστης μπορεί να αξιοποιήσει τις παλαιότερες συλλογές του, οι οποίες εμφανίζονται στην λίστα ως κουμπάκια. Επιλέγοντας κάποια από τις υπάρχουσες συλλογές αυτόματα οι εικόνες εμφανίζονται στο πεδίο C του συστήματος διαχείρισης εικόνων. Ο χρήστης μπορεί επιπλέον να μεταφορτώσει μια καινούρια συλλογή εικόνων.



Εικόνα 10. Σύστημα διαχείρισης προσωπικών εικόνων.

Εάν ο χρήστης επιλέξει να μεταφορτώσει μια καινούρια συλλογή εικόνων, πατώντας το κουμπί , ανοίγει αυτόματα το μενού μεταφόρτωσης νέας

συλλογής εικόνων (Εικόνα 11). Αρχικά ο χρήστης πληκτρολογεί ένα όνομα για την συλλογή του, Collection Name, το οποίο θα είναι αυτό που θα εμφανιστεί στην λίστα του μενού διαχείρισης προσωπικών εικόνων. Στην συνέχεια ο χρήστης επιλέγει πολλαπλές εικόνες ταυτόχρονα από το προσωπικό του υπολογιστή, **Choose Files**, τέλος πατώντας το κουμπί Upload οι εικόνες μεταφορτώνονται στο server. Πατώντας το κουμπί ανανέωσης , (Εικόνα 10), εμφανίζεται η καινούρια συλλογή στην λίστα των διαθέσιμων προσωπικών συλλογών.



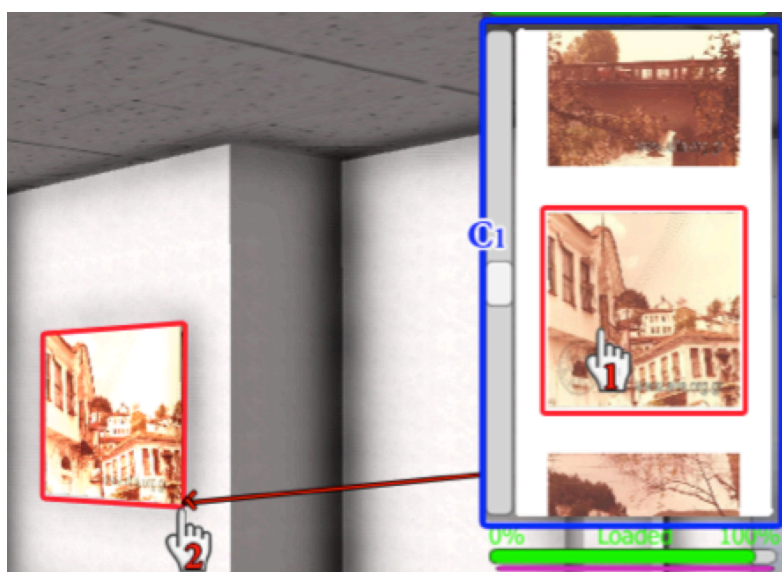
Εικόνα 11. Σύστημα μεταφόρτωσης προσωπικών εικόνων.

Ένα απλό παράδειγμα φαίνεται στις Εικόνα 10 και Εικόνα 11, με τίτλο συλλογής Demo1.

1.3.4 Τοποθέτηση ενός πίνακα στον χώρο.

Όλοι οι εσωτερικοί τοίχοι του κτηρίου είναι διαθέσιμοι για προβολή πινάκων.

Αρχικά ο χρήστης επιλέγει μια εικόνα από την λίστα προεπισκόπησης εικόνων, πατώντας αριστερό κλικ πάνω στην εικόνα της επιλογής τους (Εικόνα 12). Στην συνέχεια πατώντας πάλι αριστερό κλικ στο τοίχο δημιουργείται αυτομάτως ο πίνακας.



Εικόνα 12. Τοποθέτηση πίνακα στον τοίχο.

Στο πεδίο εισαγωγής της περιγραφής της εικόνας, δεύτερο πεδίο της (Εικόνα 13), πληκτρολογούμε την επιθυμητή περιγραφή της εικόνας ή αφήνουμε την περιγραφή που έχει φέρει η αναζήτηση.

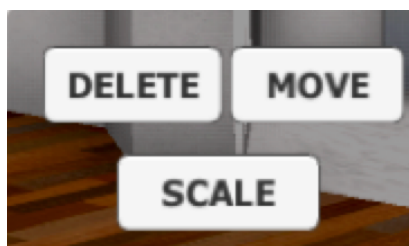


Εικόνα 13. Πεδία εισαγωγής URL και περιγραφής εικόνας.

Προσοχή: Δεν πειράζουμε το πεδίο εισαγωγής του υπερ-συνδέσμου εάν δεν υπάρχει συγκεκριμένος λόγος.

1.1.1. Προσαρμογή ενός πίνακα στον χώρο.

Μετά την τοποθέτηση του πίνακα στον τοίχο, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει κάποιες λειτουργίες προσαρμογής και να τις υλοποιήσει στον πίνακα (Εικόνα 14). Επιλέγοντας κλιμάκωση (scale) και πατώντας παρατεταμένα αριστερό κλικ πάνω στον πίνακα οι διαστάσεις του πίνακα αυξάνονται, ενώ κάνοντας την ίδια διαδικασία και πατώντας ταυτόχρονα και το αριστερό πλήκτρο Shift οι διαστάσεις του πίνακα μειώνονται. Έχοντας επιλέξει μετακίνηση (Move), κρατώντας το πατημένο το αριστερό κλικ πάνω στον πίνακα και κουνώντας το ποντίκι μπορούμε να μετακινήσουμε τον πίνακα και να αλλάξουμε την θέση του. Τέλος επιλέγοντας διαγραφή (Delete) και πατώντας ένα αριστερό κλικ στον πίνακα, ο πίνακας διαγράφεται από την έκθεση μας.



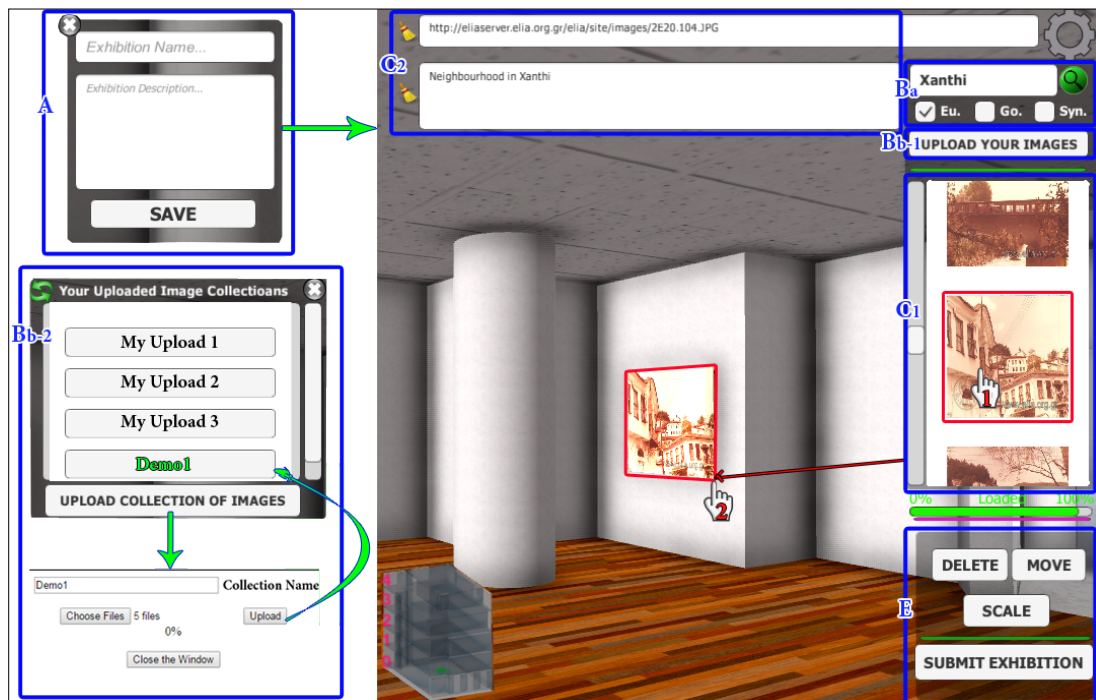
Εικόνα 14. Λειτουργίες προσαρμογής πίνακα.

1.3.5 Υποβολή μιας έκθεσης.

Μετά την τοποθέτηση όλων των πινάκων στον χώρο και την προσαρμογή τους, ο χρήστης υποβάλει την έκθεση του πατώντας το κουμπί και περιμένει για την έγκριση της έκθεσης από τον διαχειριστή του συστήματος. Η ενημέρωση του χρήστη, για την εξέλιξη της υποβολής του, γίνεται μέσω ηλεκτρονικού μηνύματος (e-mail).

1.3.6 Όλα τα βήματα μαζί, για την δημιουργία μιας έκθεσης.

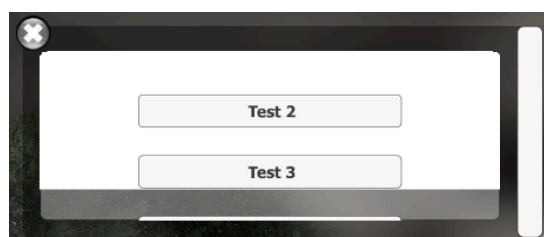
Στην παρακάτω εικόνα παρουσιάζονται εν συντομία όλα τα βήματα για την δημιουργία μιας έκθεσης.



Εικόνα 15. Πλήρης περιγραφή βημάτων δημοσίευσης μιας έκθεσης.

1.4 Επεξεργασία προσωπικών εκθέσεων

Ο χρήστης έχει δυνατότητα να επεξεργαστεί τις εγκεκριμένες προσωπικές του εκθέσεις και να τις ξανά-υποβάλει. Επιλέγοντας από το μενού διαχείρισης εκθέσεων [EDIT MY EXHIBITIONS] ανοίγει αυτόματα ένα παράθυρο και σε μια λίστα εμφανίζονται οι διαθέσιμες – εγκεκριμένες προσωπικές του εκθέσεις (Εικόνα 16).



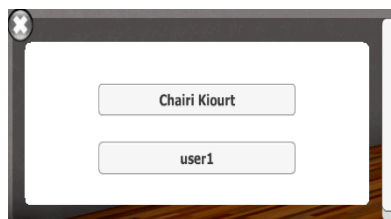
Εικόνα 16. Λίστα προσωπικών εκθέσεων.

Επιλέγοντας μία έκθεση από την λίστα, αυτομάτως προβάλεται ολόκληρη η έκθεση στον χώρο και ο χρήστης ακολουθώντας τα βήματα που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα υπο-κεφάλαια μπορεί να επεξεργαστεί τους υπάρχοντες πίνακες ή και

να προσθέσει καινούριους. Στο τέλος ξανά-υποβάλει την έκθεση για έγκριση από τον διαχειριστή του συστήματος.

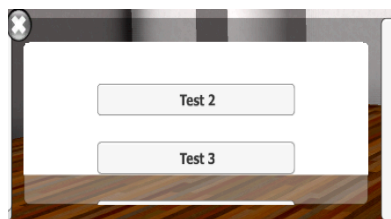
1.5 Παρουσίαση-Προβολή Έκθεσης (Σύστημα Επισκέπτη)

Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει από μια λίστα όλες τις διαθέσιμες προς προβολή εκθέσεις, έχοντας επιλέξει από το μενού γενικών επιλογών **LOAD EXHIBITIONS**. Στην συνέχεια αυτομάτως ανοίγει ένα νέο παράθυρο με μια λίστα των Εκθετών (Εικόνα 17.)



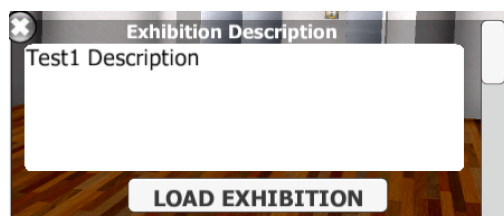
Εικόνα 17. Λίστα διαθέσιμων Εκθετών.

Επιλέγοντας κάποιον εκθέτη αυτομάτως ανοίγει ένα νέο παράθυρο με μια λίστα των διαθέσιμων εκθέσεων του επιλεγμένου Εκθέτη (Εικόνα 18).



Εικόνα 18. Λίστα διαθέσιμων εκθέσεων του επιλεγμένου Εκθέτη.

Επιλέγοντας μία έκθεση από την λίστα εκθέσεων αυτομάτως ανοίγει ένα νέο παράθυρο με την περιγραφή της έκθεσης (Εικόνα 19). Τέλος πατώντας το κουμπί **LOAD EXHIBITION** η έκθεση παρουσιάζεται στον χώρο του κτηρίου (Εικόνα 20).



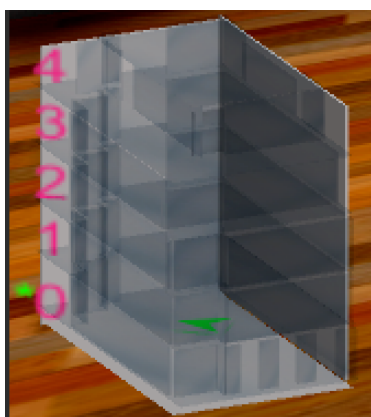
Εικόνα 19. Περιγραφή επιλεγμένης έκθεσης και προβολή.

Ο επισκέπτης έχει την δυνατότητα να πάρει πληροφορίες σχετικά με τα εκθέματα. Πατώντας αριστερό κλικ σε κάθε έκθεμα ανοίγει ένα παράθυρο στο κάτω μέρος της οθόνης με τις σχετικές πληροφορίες του εκθέματος (Εικόνα 20).



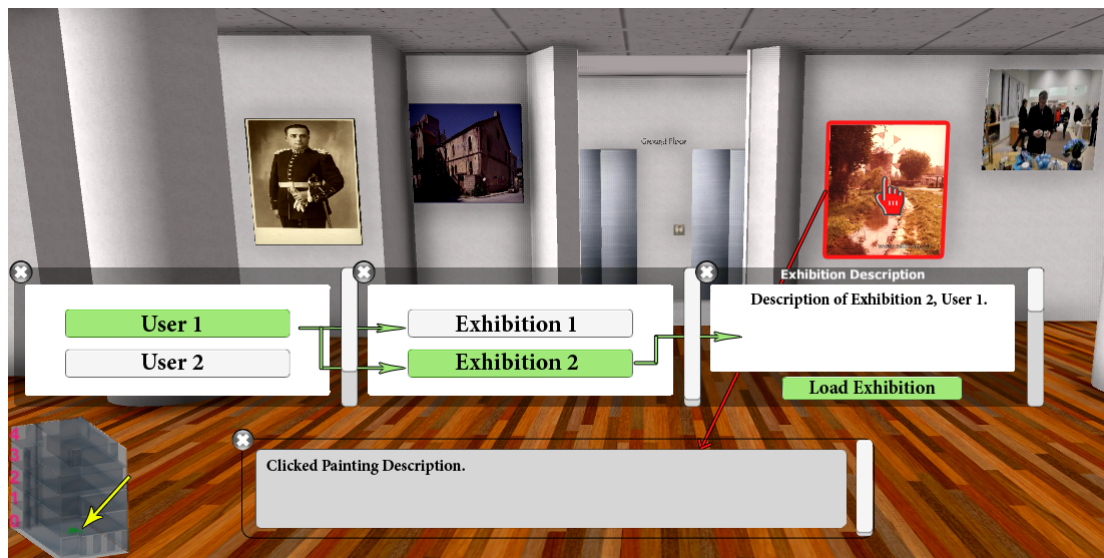
Εικόνα 20. Προβολή έκθεσης και περιγραφή εκθεμάτων.

Στο σχήμα που παρουσιάζει την δομή του κτηρίου (Εικόνα 21), εμφανίζεται ένα πράσινο αστεράκι δίπλα στον αριθμό του ορόφου για κάθε όροφο που έχει εκθέματα.



Εικόνα 21. Έκθεση στον χώρο του κτηρίου.

Στην παρακάτω εικόνα παρουσιάζονται όλα τα βήματα μαζί για την προβολή μιας έκθεσης, καθώς επίσης το πως παίρνει πληροφορίες ο επισκέπτης για τα εκθέματα. Με το κίτρινο βελάκι παρουσιάζεται ένα πράσινο σχήμα πάνω στην δομή του κτηρίου το οποίο αναπαριστά την θέση του χρήστη στον χώρο.



Εικόνα 22. Λειτουργίες συστήματος προβολής εκθέσεων, όλα τα βήματα.

1.6 Αποδοχή-Απόρριψη έκθεσης από τον διαχειριστή του συστήματος (Σύστημα Διαχειριστή)

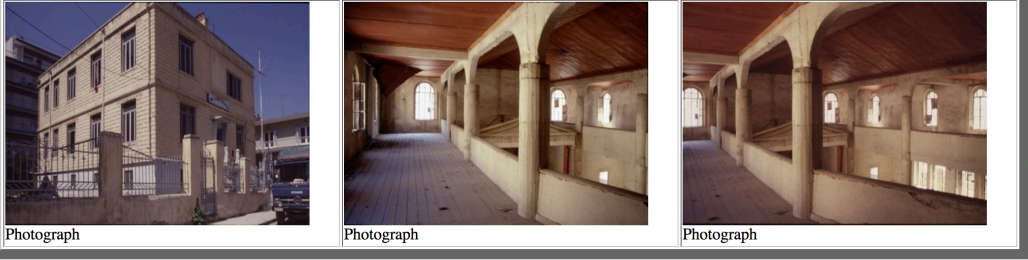
Μετά την δημιουργία και υποβολή μιας έκθεσης από οποιονδήποτε εγγεγραμμένο χρήστη του portal, ο διαχειριστής λαμβάνει ένα μήνυμα στο ηλεκτρονικό του ταχυδρομείο με πληροφορίες σχετικά με την έκθεση που υποβλήθηκε (Εικόνα 23).

In order to activate the exhibition **Test Xanthi** of the user **chairik**
Title: **Test Xanthi**
Description: **Test Xanthi 22 Jul 2015. Description.**
Exhibion Id: **chairik07222015132743**
Please visit this link -> [Exhibition Activator](#)

Εικόνα 23. Ηλεκτρονικό μήνυμα του διαχειριστή.

Ο διαχειριστής επιλέγει τον υπε-σύνδεσμο «**Exhibition Activator**» και μεταβαίνει στο σύστημα ελέγχου και διαχείρισης της έκθεσης (Εικόνα 24).

Synthesis Exhibition Manager



Photograph Photograph Photograph

If you wish to not activate this exhibition, please describe below the reasons, which will be sent as email to the author.

Εικόνα 24. Σύστημα ελέγχου και διαχείρισης εκθέσεων.

Το σύστημα ελέγχου και διαχείρισης εκθέσεων είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή η οποία αποτελείται από δύο πεδία. Το πρώτο πεδίο είναι το πεδίο προεπισκόπησης (A) των εκθεμάτων και των περιγραφών τους καθώς και η αποδοχή της έκθεσης.

Γενικότερα ο διαχειριστής ελέγχει εάν η έκθεση είναι κατάλληλη προς προβολή ή όχι. Στην περίπτωση που είναι κατάλληλη πατάει το κουμπί ενεργοποίησης της έκθεσης,

. Αυτομάτως η έκθεση ενεργοποιείται προς προβολή, καθώς επίσης αποστέλεται ένα ηλεκτρονικό μήνυμα στον Εκθέτη για την ενημέρωσή του. Στην περίπτωση που ο διαχειριστής διαπιστώνει πως η έκθεση δεν είναι κατάλληλη προς παρουσίαση, είναι υποχρεωμένος να συμπληρώσει τους λόγους στο πεδίο εισαγωγής κειμένων του δεύτερου πεδίου (B) της εφαρμογής και να πατήσει το κουμπί

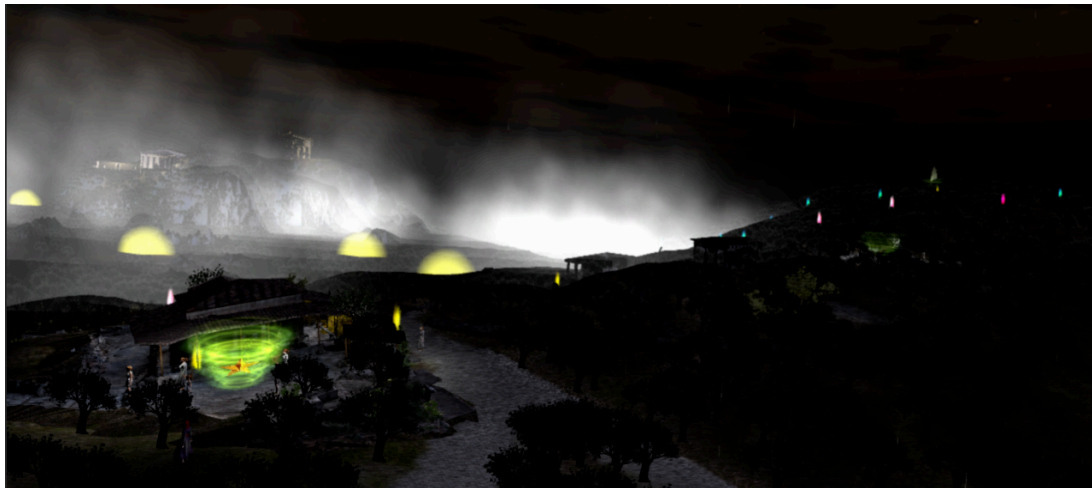
για να ενημερωθεί με ηλεκτρονικό μήνυμα ο Εκθέτης, για τους λόγους για τους οποίους δεν ενεργοποιήθηκε η έκθεση του. Η έκθεση παραμένει απενεργοποιημένη και μη ορατή προς τους χρήστες.

1.7 Παράρτημα A

Για επιπρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τη χρήση του συστήματος, έχουν υλοποιηθεί πολυγλωσσικά βίντεο, τα οποία μπορούν να δει κανείς στο **youtube** στο κανάλι **Synthesis Project**, [link](#).

2 Ο μεγάλος περίπατος στο λόφο του Φιλοπάππου - “Σύνθεση”

Οδηγίες Χρήσης εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Ο μεγάλος περίπατος»



2.1 Εισαγωγή

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι αυτό σχεδιάστηκε στην πλατφόρμα δημιουργίας τρισδιάστατων παιχνιδιών Unity3D. Έχει σχεδιαστεί με μεγάλο ποσοστό ακρίβειας ο λόφος του Φιλοπάππου και τα μνημεία του. Ο κύριος σκοπός του παιχνιδιού είναι να απελευθερωθεί ο φυλακισμένος Κέκροπας, προστάτης της Αθήνας. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί σε μορφή πρώτου και τρίτου προσώπου, όπου η εναλλαγή αυτή μπορεί να γίνει κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονίσουμε ότι μόνο οι εγγεγραμμένοι χρήστες του portal μπορούν μόνο να περιηγηθούν στον λόφο του Φιλοπάππου και να παίξουν το παιχνίδι.

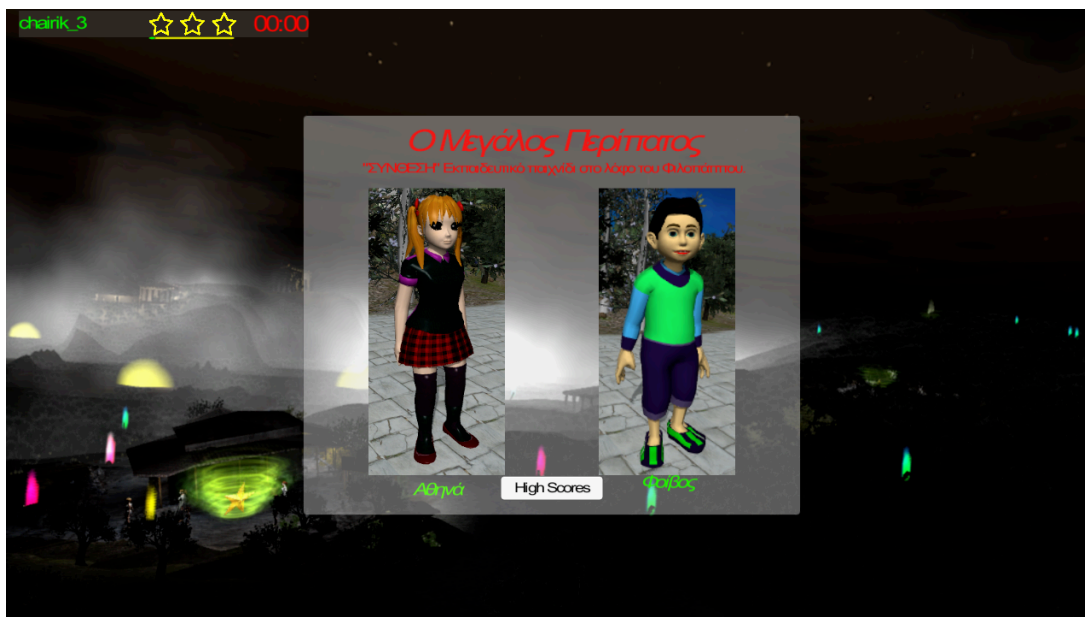
Στις παρακάτω ενότητες παρουσιάζονται οι λειτουργίες του παιχνιδιού.

2.2 Περιήγηση στον λόφο του Φιλοπάππου

Η περιήγηση στον χώρο γίνεται με την χρήση του mouse, ως περιστροφή της κεφαλής, και την χρήση των πλήκτρων AWSD, ως μετακίνηση στον χώρο, το οποίο ονομάζεται και σύστημα μετακίνησης στο χώρο (ΣΜΧ). Το πλήκτρο Space λειτουργεί ως άλμα στον χώρο για την αποφυγή εμποδίων. Πατώντας το πλήκτρο Esc σταματάει η περιήγηση και όλη διαδικασία περνάει σε pause mode (PM), δηλ παγώνει η διαδικασία περιήγησης στο χώρο, ενώ ο χρόνος και όλα το υπόλοιπα συνεχίζουν να κυλούν.

2.3 Το παιχνίδι.

Αρχικά ο χρήστης έχει την δυνατότητα να επιλέξει μεταξύ των δύο avatar (Εικόνα 1) ή να δει τον πίνακα βαθμολογίας των χρηστών (Εικόνα 3).



Εικόνα 1. Αρχική εικόνα, επιλογή avatar.

Στην συνέχεια ο χρήστης ρωτάται από το σύστημα εαν θέλει να μεταβεί στην τελευταία αποθηκευμένη κατάσταση, δλδ την τελευταία αποθήκευση που έχει κάνει (Εικόνα 2).

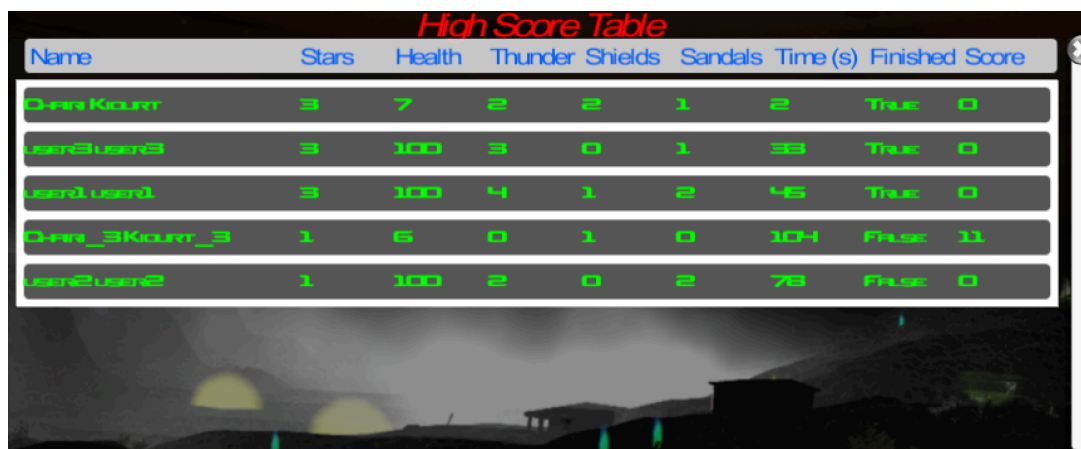


Εικόνα 2. Επιστροφή στη τελευταία αποθηκευμένη κατάσταση.

Ο πίνακας βαθμολογίας χρηστών προσφέρει γενικές πληροφορίες για την πορεία του κάθε χρήστη, όπως: το χρόνο, συλλογή προϊόντων, τελική βαθμολογία κ.α.. Η τελική βαθμολογία υπολογίζεται ως εξής:

$$Score = (Stars \times 1000) + Health + 10 \times (Thunder + Shields + Sandals) + (240 - Time) \times 10$$

Ο χρόνος είναι ένας κύριος αντίπαλος του παίκτη, όπως θα φαίνεται και στην παραπάνω συνάρτηση ο χρόνος χρησιμοποιείται ως μία μεταβλητή η οποία μειώνει την τελική βαθμολογία του παίκτη, δίνοντας μια ανοχή τεσσάρων λεπτών (240 seconds).



Name	Stars	Health	Thunder	Shields	Sandals	Time (s)	Finished Score
Player_Koum1	3	7	2	2	1	2	True 0
user@user@	3	100	3	0	1	38	True 0
user@user@	3	100	4	1	2	45	True 0
Player_3Koum_3	1	6	0	1	0	104	False 11
user@user@	1	100	2	0	2	78	False 0

Εικόνα 3. Πίνακας βαθμολογίας χρηστών.

2.4 Εργαλεία πληροφοριών εξέλιξης


Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, εμφανίζονται διάφορα εργαλεία πληροφοριών της κατάστασης του παίκτη και της εξέλιξης του (Εικόνα 4). Στο κάτω μέρος του παράθυρου του παιχνιδιού εμφανίζεται ένα παράθυρο γενικών πληροφοριών, το οποίο ενημερώνει τον παίκτη για οποιαδήποτε αλλαγή στον χώρο. Στην πάνω δεξιά μεριά του παιχνιδιού εμφανίζεται ένας μικρός χάρτης της περιοχής που βρίσκετε ο χρήστης. Με πράσινο βελάκι παρουσιάζεται η θέση του avatar στον χώρο, το οποίο βοηθάει στον προσανατολισμό (Εικόνα 5).



Εικόνα 4. Εργαλεία πληροφοριών.



Εικόνα 5. Μικρός χάρτης προσανατολισμού

Στα αριστερά του μικρό χάρτη υπάρχει αυτό το κουμπί  το οποίο προβάλλει τον πίνακα βαθμολογιών (Εικόνα 3) ανανεωμένο μετά από κάθε κλικ.



Εικόνα 6. Πίνακας γενικών πληροφοριών χρήστη και εξέλιξης του παιχνιδιού.

Στο αριστερό μέρος του παιχνιδιού (Εικόνα 4) υπάρχει ένας πίνακας γενικών πληροφοριών για τον χρήστη και την εξέλιξη του παιχνιδιού (Εικόνα 6). Ο πίνακας αυτός παρουσιάζει το username του χρήστη. Στην συνέχεια τα τρία κίτρινα αστέρια παρουσιάζουν τα τρία κλειδιά που πρέπει να συλλέξει ο χρήστης --- για κάθε κλειδί

ένα αστέρι γίνεται πράσινο, 🌟, και στην συνέχεια παρουσιάζεται ο χρόνος παιχνιδιού. Η δεύτερη γραμμή παρουσιάζει την υγεία του avatar ή οποία επηρεάζεται αρνητικά με την επαφή με τους εχθρούς. Η τρίτη γραμμή παρουσιάζει τους κεραυνούς που έχει μαζέψει ο χρήστης για να πολεμήσει τους εχθρούς. Η τέταρτη γραμμή παρουσιάζει την κατάσταση των ασπίδων της Αθηνάς για να μπορέσει να πετρώσει τους εχθρούς, και η τελευταία γραμμή παρουσιάζει το απόθεμα των σανταλιών του Ερμή, τα οποία του δίνουν την δυνατότητα να επιταχύνει και να ξεφύγει από τους εχθρούς.



Εικόνα 7. Μεγάλος χάρτης.

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πατώντας το πλήκτρο “M” ανοίγει αυτόματα ένας χάρτης ολόκληρου του λόφου του Φιλοπάππου. καθώς επίσης με πράσινο βελάκι φαίνεται η θέση του avatar.

Hi, Ο χρήστης μπορεί κάθε στιγμή να αποθηκεύσει την κατάσταση του παιχνιδιού και να επανέλθει σε αυτή στο επόμενο ξεκίνημα του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να γίνει πατώντας ταυτόχρονα τα κουμπιά “Ctl+S”, όπου στην συνέχεια ανοίγει το μενού αποθήκευσης.

2.5 Αντικείμενα παιχνιδιού

Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν κάποια αντικείμενα τα οποία προσφέρουν βοήθεια ή επιπρόσθετες δυνάμεις στον avatar για να αντιμετωπίσει του εχθρούς και να διεκπεραιώσει την αποστολή του. Στην συνέχεια περιγράφονται, όλα τα αντικείμενα τα οποία βρίσκονται σε τυχαίες θέσεις πάνω στο λόφο του Φιλοπάππου.



Εικόνα 8. Αστέρι - κλείδι

Τα τρία αστέρια που ξεκλειδώνουν τον Κέκροπα (Εικόνα 8).



Εικόνα 9. Κουτί πρώτων βοηθειών

Το κουτί πρώτων βοηθειών προσφέρει υγεία στον avatar στην περίπτωση που έχει τραυματιστεί από κάποιον εχθρό. Στην περίπτωση που ο avatar έχει υγεία 100%, η συλλογή ενός κουτιού πρώτων βοηθειών δεν προσφέρει τίποτα. Κάθε κουτί πρώτων βοηθειών προσφέρει 10 ποσοστιαίες μονάδες υγείας.



Εικόνα 10. Κεραυνός.

Ο κεραυνός είναι το κυρίως όπλο του avatar, με το οποίο μπορεί να τραυματίσει ή να σκοτώσει τους εχθρούς.



Εικόνα 11. Ασπίδα της Αθηνάς.

Η ασπίδα της Αθηνάς πετρώνει τους εχθρούς για μερικά δευτερόλεπτα για να μπορέσει να διαφύγει ο avatar ή να τους σκοτώσει. Στην περίπτωση που είναι πετρωμένοι οι εχθροί αρκεί ένας κεραυνός για να σκοτωθεί ένας εχθρός.



Εικόνα 12. Σαντάλια του Ερμή.

Τα σαντάλια του Ερμή αυξάνουν την ταχύτητα του avatar για να μπορέσει να διαφύγει από τους εχθρούς.

2.6 Χειρισμός Avatar

2.6.1 Χειρισμός περπατήματος avatar.

Η περιήγηση του avatar στον χώρο γίνεται με την χρήση του mouse, ως περιστροφή της κεφαλής, και την χρήση των πλήκτρων AWSD, ως μετακίνηση στον χώρο. Το πλήκτρο Space λειτουργεί ως άλμα στον χώρο για την αποφυγή εμποδίων. Πατώντας το πλήκτρο Esc σταματάει η περιήγηση και όλη διαδικασία περνάει σε pause mode (PM), δηλ παγώνει η διαδικασία περιήγησης στο χώρο, ενώ ο χρόνος και όλα τα υπόλοιπα συνεχίζουν να κυλούν.

Το πλήκτρο "C" προσφέρει ένα σκύψιμο στο avatar για να μπορέσει να κρυφτεί καλύτερα (Εικόνα 13). Σκυμμένος ο avatar μπορεί να κάνει όλες τις λειτουργίες του, δηλ περπάτημα κ.α.



Εικόνα 13. Σκύψιμο avatar.

2.6.2 Τρίτου ή πρώτου προσώπου.

Με την ροδέλα του ποντικιού ή με το συνδυασμό πλήκτρων "Z+I", για zoom in, "Z+O", για zoom out, μπορεί ο χρήστης να προσδιορίσει την απόσταση της κάμερας από το avatar, καθώς επίσης να μετατρέψει το παιχνίδι σε πρώτου ή τρίτου προσώπου.



Εικόνα 14. Μετάβαση από τρίτου σε πρώτου προσώπου.

2.6.3 Επιλογή και χρήση συλλεγμένων αντικειμένων.

Η επιλογή των προσωπικών αντικειμένων του avatar προς χρήση φαίνεται απλά πατώντας το δεξί κλικ του ποντικιού. Όπως θα δείτε στον πίνακα πληροφορίας του avatar, πίσω από την εικόνα των αντικειμένων μεταβάλεται ένα κίτρινο πλαίσιο, το οποίο τονίζει το επιλεγμένο αντικείμενο. Για κάθε δεξί κλικ μεταβάλεται και η επιλογή του αντικειμένου.



Εικόνα 15. Επιλογή προσωπικού αντικειμένου.

Για να χρησιμοποιηθεί το επιλεγμένο αντικείμενο, ο χρήστης κρατάει πατημένο το αριστερό πλήκτρο "Alt", το ποντίκι απελευθερώνεται και επιλέγει το σημείο όπου θέλει να εκτελεστεί το αντικείμενο. Για παράδειγμα εάν επιλέξουμε τον κεραυνό τότε πατάμε

Π11.2 ΣΥΝΘΕΣΗ: Τελική έκδοση περιβάλλοντος της ΣΥΝΘΕΣΗ

το “Alt” και με αριστερό κλικ στον χώρο μπορούμε να «πετρώσουμε» οποιοδήποτε αντικείμενο-εχθρό που βρίσκεται στον χώρο. Οι επόμενες εικόνες παρουσιάζουν παραδείγματα χρήσης των προσωπικών αντικειμένων που συλλέχτηκαω στο λόφο του Φιλοπάππου. Η χρήση τους προϋποθέτω την επιλογή τους σύμφωνα με την παραπάνω παράγραφο.



Εικόνα 16. Χρήση κεραυνού στο χώρο, alt+left click.



Εικόνα 17. Τα σαντάλια του Ερμή, alt + left click.



Εικόνα 18. Χρήση της ασπίδας της Αθηνάς για τη πέτρωση των εχθρών, alt + left click.

2.7 Παράρτημα A

Για επιπρόσθετες πληροφορίες σχετικά με τη χρήση του συστήματος, έχουν υλοποιηθεί πολυγλωσσικά βίντεο, τα οποία μπορούν να δει κανείς στο **youtube** στο κανάλι **Synthesis Project**, [link](#).