

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΓΙΑ ANDROID SMARTPHONES/TABLETS

‘ΠΟΙΟΣ ΘΕΛΕΙ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΠΟΛΥΓΥΡΙΟΥΧΟΣ;’

ΕΝΤΥΠΟ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ

1. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΜΕΣΩΝ

ΚΕΙΜΕΝΟ

Η ανάγνωση ενός κειμένου από την οθόνη θεωρείται ότι γίνεται πιο αργά από ότι σε ένα βιβλίο. Έτσι, είναι πολύ σημαντικό να παρέχεται μικρός όγκος πληροφορίας ανά οθόνη. Στη συγκεκριμένη εφαρμογή, η παρουσίαση των πληροφοριών γίνεται σε πολύ λίγες γραμμές ανά οθόνη και η διατύπωσή τους είναι λιτή και προσεκτική. Η παρουσίαση του κειμένου γίνεται με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε να είναι πιο εύκολη η ανάγνωσή του και να μην κουράζει ούτε να αποπροσανατολίζει το χρήστη. Γι’ αυτό το λόγο χρησιμοποιείται κυρίως ένα μόνο είδος γραμματοσειράς. Οι τίτλοι (εικόνων και ερωτήσεων) εμφανίζονται κεντραρισμένοι, ενώ το κείμενο είναι γραμμένο με κανονική γραφή (κεφαλαία και πεζά) για ευκολότερη και γρηγορότερη αναγνωσιμότητα.

ΧΡΩΜΑ

Χρησιμοποιούμε χρώμα κυρίως όταν θέλουμε να εστιάσουμε την προσοχή του χρήστη σε συγκεκριμένα σημεία και όσο πιο σημαντική είναι η πληροφορία που θέλουμε να παρουσιάσουμε, τόσο πιο φωτεινά χρώματα χρησιμοποιούμε. Το χρώμα της γραμματοσειράς είναι πάντοτε σε αντίθεση με το φόντο (δηλαδή για σκούρο φόντο χρησιμοποιούμε ανοιχτό χρώμα κειμένου και αντιστρόφως), έτσι να αυξάνεται η αναγνωσιμότητα. Κάθε οθόνη περιέχει από 4 ως 6 το πολύ διαφορετικά χρώματα, ενώ διατηρείται συνέπεια στην επιλογή και χρήση των χρωμάτων.

ΕΙΚΟΝΑ & ΓΡΑΦΙΚΑ

Η μάθηση τείνει να γίνει καλύτερη και αποτελεσματικότερη όταν υπάρχουν εικόνες που παρέχουν πρόσθετη πληροφόρηση, βοηθούν στην κατανόηση πληροφοριών και προσφέρουν πρόσθετα ερεθίσματα οπτικού τύπου. Οι τύποι εικόνων που χρησιμοποιούνται στην εφαρμογή είναι jpg, png και gif. Ο λόγος χρήσης των συγκεκριμένων τύπων εικόνων έγκειται στο γεγονός ότι οι εικόνες αυτών των τύπων είναι καλής ποιότητας και οι πιο συχνά χρησιμοποιούμενες σε ποικίλες εφαρμογές κάθε είδους.

ΗΧΟΣ

Τα αρχεία ήχου που περιέχει η εφαρμογή επιλέχθηκαν να είναι τύπου mp3, καθώς είναι τα πιο ευρέως χρησιμοποιούμενα και καταλαμβάνουν μικρή χωρητικότητα. Στα σημεία τροφοδότησης παρέχονται ανάλογα ηχητικά μηνύματα ανάδρασης.

2. ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΔΙΕΠΑΦΗΣ ΧΡΗΣΤΗ

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΟΘΟΝΩΝ

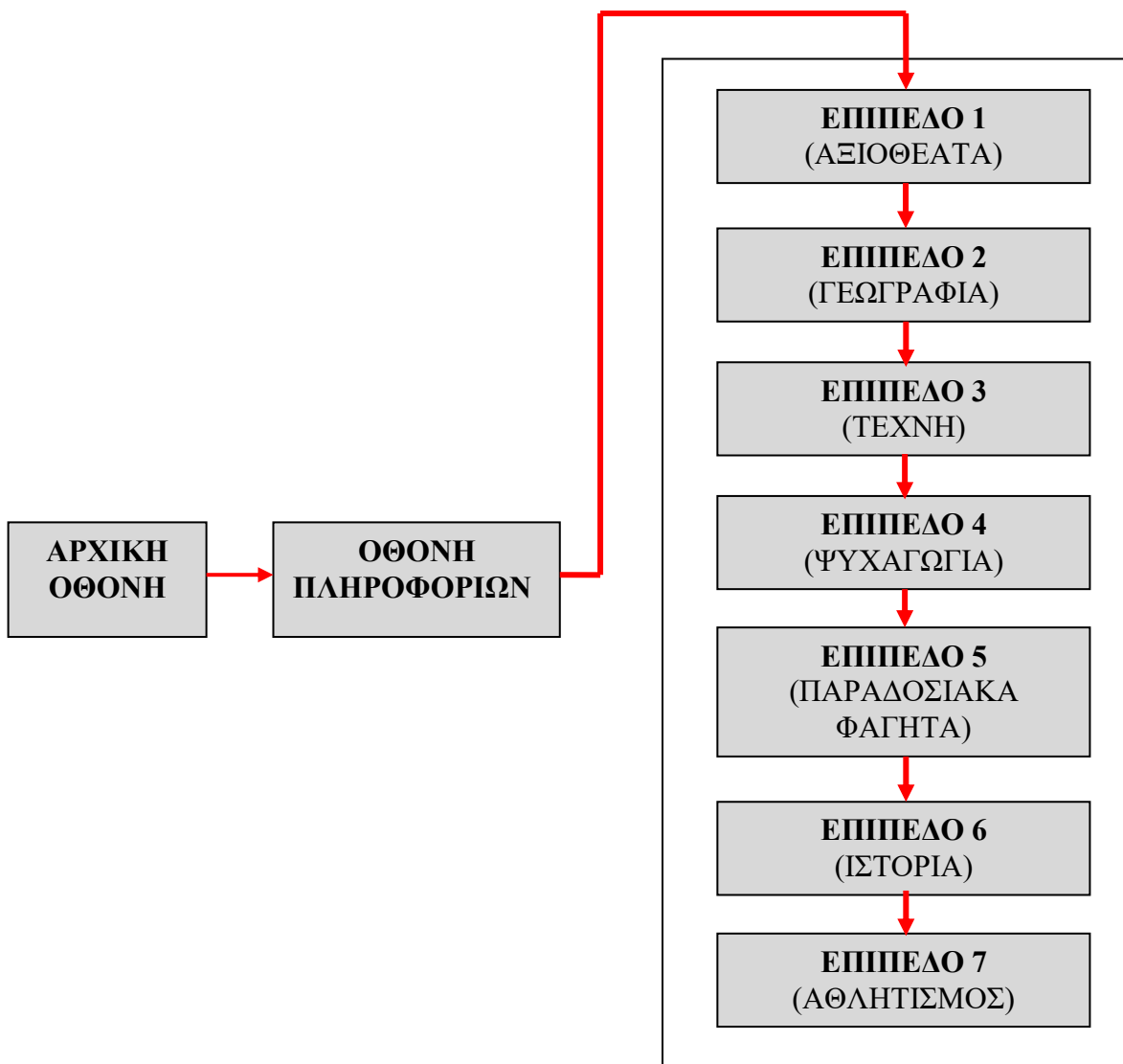
Η σχεδίαση των οθονών της εφαρμογής υποστηρίζει την ακολουθιακή-γραμμική παρουσίαση του περιεχομένου, δηλαδή κειμένου και γραφικών. Οι πληροφορίες είναι οργανωμένες και διατηρούνται στις οθόνες με συνέπεια σε όλη την έκταση του προγράμματος. Οι ερωτήσεις είναι τοποθετημένες στο πάνω μέρος της οθόνης σε κεντρικό σημείο, ενώ οι εικόνες παρουσιάζονται ακριβώς κάτω από τις διαθέσιμες επιλογές ύστερα από την απόκριση του χρήστη, υποτιτλιζόμενες καταλλήλως. Τέλος, τα μηνύματα ανάδρασης και τα εργαλεία πλοήγησης εμφανίζονται στο κάτω μέρος των οθονών.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΑΝΑΔΡΑΣΗΣ

Η θέση των εργαλείων πλοήγησης τηρείται με συνέπεια σε όλη την έκταση του προγράμματος, ώστε ο χρήστης να μη χρειάζεται να τα ανακαλύπτει κάθε φορά. Η οργάνωση της πλοήγησης περιλαμβάνει ένα εργαλείο μετάβασης από επίπεδο σε επίπεδο, ένα αρχικό εργαλείο εισόδου στην εφαρμογή, ένα εργαλείο έναρξης του παιχνιδιού και ένα εργαλείο τερματισμού. Όσο αφορά την ανάδραση, αυτή εμφανίζεται και παρέχεται στην ίδια οθόνη με την ερώτηση και την απόκριση του χρήστη.

3. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Η σχεδίαση της εφαρμογής ακολουθεί το μοντέλο της καθοδηγούμενης διδασκαλίας με τη μορφή ερωταπαντήσεων. Η δόμηση του προγράμματος στηρίζεται στη γραμμική μορφή παρουσίασης του περιεχομένου και έχει τη μορφή που απεικονίζεται στο παρακάτω διάγραμμα.



ΙΣΤΟΡΙΟΠΗΝΑΚΑΣ

Τίτλος: Αρχική Οθόνη

Κωδικός: 1

Προγραμματισμός: Έναρξη ήχου εισόδου και μετάβαση στην οθόνη πληροφοριών με κατάλληλο εργαλείο πλοήγησης

Πλοήγηση: Είσοδος στο παιχνίδι: Εμφάνιση οθόνης πληροφοριών

Τύπος: κόμβος με κείμενο, γραφικό και υπερσύνδεση στην επόμενη οθόνη

Απαραίτητα Αρχεία:

- Γραφικό: world.gif
- Ήχος: start.mp3



Τίτλος: Οθόνη Πληροφοριών

Κωδικός: 2

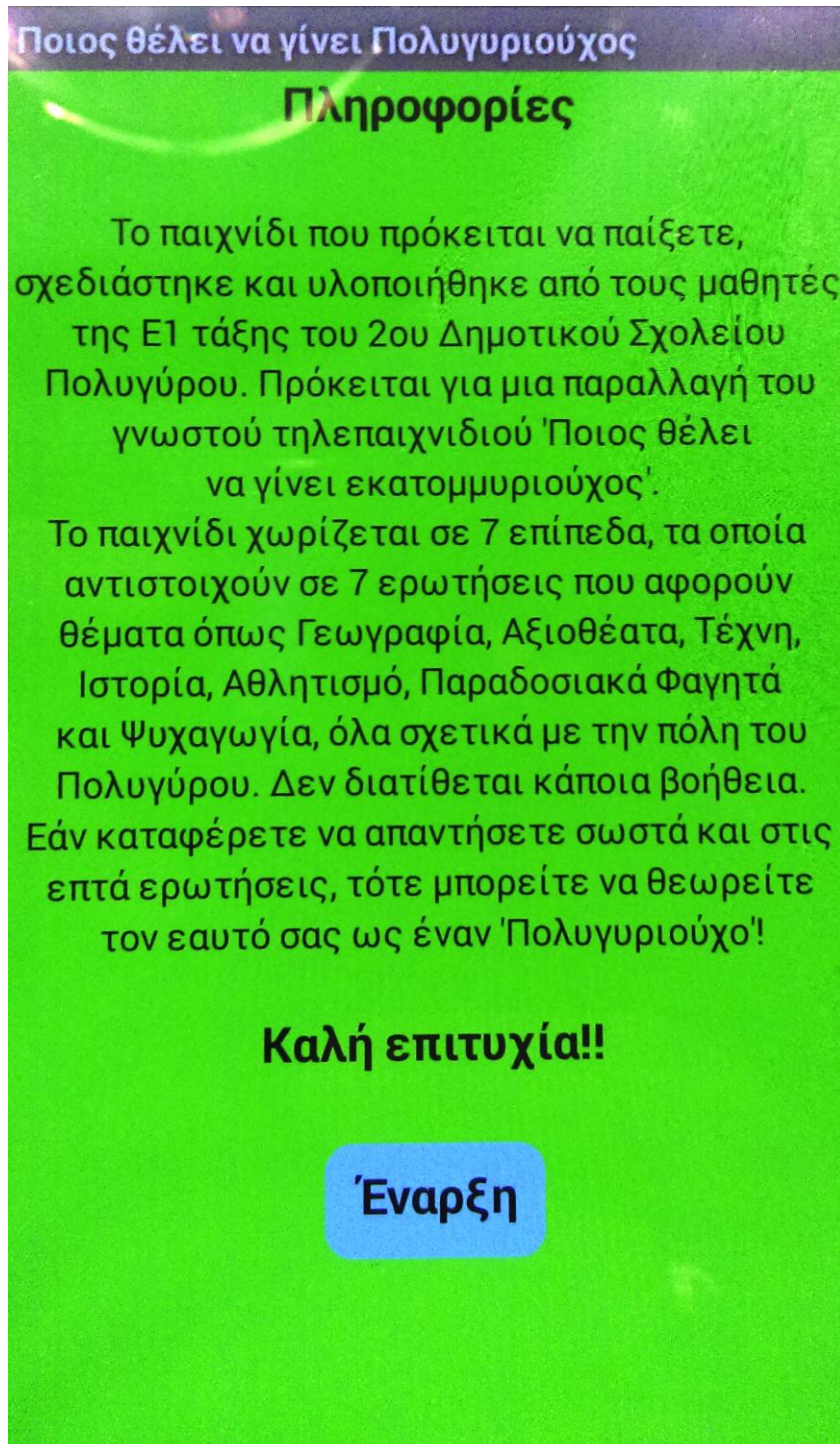
Προγραμματισμός: Έναρξη ήχου πληροφοριών και μετάβαση στην οθόνη των επιπέδων με κατάλληλο εργαλείο πλοήγησης

Πλοήγηση: Έναρξη: Εμφάνιση οθόνης επιπέδων

Τύπος: κόμβος με κείμενο και υπερσύνδεση στην επόμενη οθόνη

Απαραίτητα Αρχεία:

- Ήχος: infostart.mp3



Ποιος θέλει να γίνει Πολυγυριούχος

Πληροφορίες

Το παιχνίδι που πρόκειται να παίξετε, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από τους μαθητές της Ε1 τάξης του 2ου Δημοτικού Σχολείου Πολυγύρου. Πρόκειται για μια παραλλαγή του γνωστού τηλεπαιχνιδιού 'Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος'.

Το παιχνίδι χωρίζεται σε 7 επίπεδα, τα οποία αντιστοιχούν σε 7 ερωτήσεις που αφορούν θέματα όπως Γεωγραφία, Αξιοθέατα, Τέχνη, Ιστορία, Αθλητισμό, Παραδοσιακά Φαγητά και Ψυχαγωγία, όλα σχετικά με την πόλη του Πολυγύρου. Δεν διατίθεται κάποια βοήθεια. Εάν καταφέρετε να απαντήσετε σωστά και στις επτά ερωτήσεις, τότε μπορείτε να θεωρείτε τον εαυτό σας ως έναν 'Πολυγυριούχο'!

Καλή επιτυχία!!

Έναρξη

Τίτλος: Οθόνη Επιπέδων

Κωδικός: 3

Προγραμματισμός: Έναρξη ήχου ερωτήσεων, εμφάνιση και απόκρυψη εργαλείων και εικόνων, κατάλληλη ηχητική και απεικονιστική (με εικόνες και κείμενο) ανάδραση, μετάβαση σε επόμενο επίπεδο ή έξοδος από την εφαρμογή με κατάλληλα εργαλεία πλοήγησης

Πλοήγηση: **Συνέχεια:** Προσαρμογή οθόνης για την εμφάνιση του επόμενου επιπέδου

Έξοδος: Έξοδος από την εφαρμογή

Τύπος: κόμβοι με κείμενο, εικόνες και υπερσυνδέσεις σε επόμενα επίπεδα ή σε έξοδο από την εφαρμογή

Απαραίτητα Αρχεία:

- **Εικόνες:** 35 εικόνες τύπου jpg και png
- **Ήχος:** 4 ηχητικά αρχεία τύπου mp3


Ποιος θέλει να γίνει Πολυγυριούχος

Τέλος παιχνιδιού

Ποια αρχαία πόλη βρίσκεται κοντά στον Πολύγυρο;

Η Φαιστός Η Όλυνθος

Η Βεργίνα Η Σπάρτη



Η αρχαία Όλυνθος (κατοικείται από τη Νεολιθική Εποχή: 5300 - 4500 π.Χ.)

Λυπούμαστε πολύ, δυστυχώς χάσατε.
Προσπαθήστε ξανά από την αρχή.

Έξοδος