

# **MANUÁL K MINI-HRÁM A APLIKACI CELKOVĚ**

**Beck Nicolas**

**Třída: 4.B**

**Obor: Informační technologie 18-20-M/01**

**Školní rok: 2020/2021**

## Obsah manuálu

1. CELKOVÉ POHYBOVÁNÍ V APLIKAČNÍM MENU .....	1
2. OVLÁDÁNÍ „Road Follow“ .....	1
3. OVLÁDÁNÍ „Space Aliens“ .....	2
4. OVLÁDÁNÍ „Třídění As.“ .....	2
5. OVLÁDÁNÍ „Roční období“ .....	3

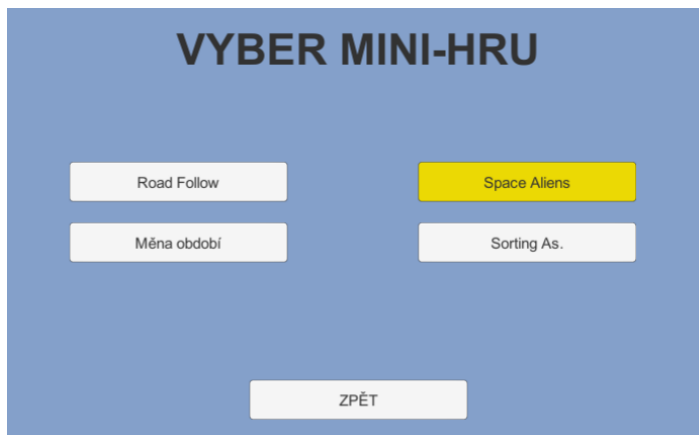
## 1. CELKOVÉ POHYBOVÁNÍ V APLIKAČNÍM MENU

Hra se ovládá pouze za pomoci myši, či speciálních čidel (např. oční senzory, balanční desky).

Pro pohybování v menu má uživatel 2 možnosti:

1. Přiložit myš na objekt, na který chce „kliknout“, počkat až se rozsvítí takzvaný „semafor“, až se „semafor“ dokončí, tak bude uživatel přesunut na další herní scénku. Semafor je doprovázen zvukovými efekty a vyslovením textu objektu.

2. Kliknout na objekt a nemusí čekat na jakékoliv odpočítávání.



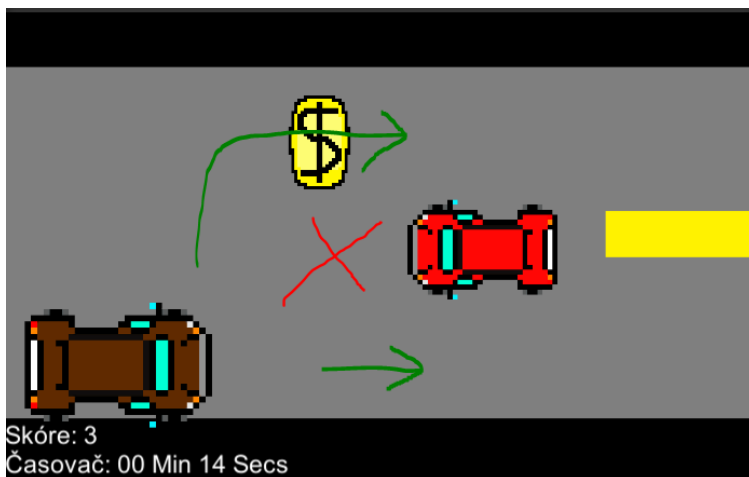
Obrázek 1: Ukázka semaforu

## 2. OVLÁDÁNÍ „Road Follow“

Po vybrání této hry si uživatel smí vybrat mezi třemi obtížnostmi, při každé obtížnosti se auto rychleji pohybuje.

Cílem hry je vydržet na silnici co nejdéle to jde, sbírat mince, a přitom zároveň se uhýbat protijedoucím autům. Pokud se uživatel střetne s protijedoucím autem, tak se mu odečte jeden pokusů (celkově ze tří), pokud uživatel nebude mít žádný pokusy, tak autíčko vybuchne a hra tím končí.

Hra se ovládá za pomoci jemných horních ↑ a dolních ↓ jemných motorických pohybů. Hra procvičuje jemnou motoriku horních končetin a zároveň zbystruje reakce.



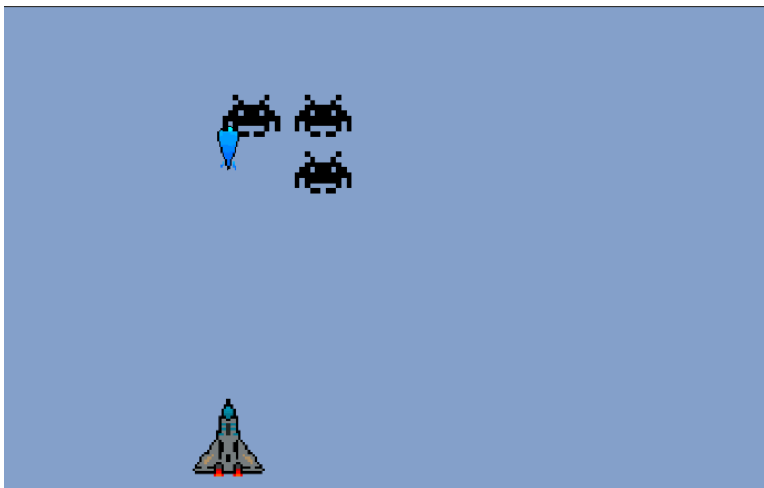
Obrázek 2: Jednoduché znázornění, kudy mohou jet

### 3. OVLÁDÁNÍ „Space Aliens“

Po vybrání této hry si uživatel též smí vybrat mezi třemi obtížnostmi. V každé obtížnosti se vetřelci rychleji pohybují. Pokaždé co uživatel zvládne jednu vlnu vetřelců, tak bude střílet o něco pomaleji (aby se hra udělala trochu těžší). Kosmická loď střílí samostatně, takže není zapotřebí, aby se klikalo.

Cílem hry je zlikvidovat všechny vetřelce, než se dostanou ke kosmické lodi, která střílí po vetřelcích.

Hra se ovládá za pomoci jemných motorických pohybů doleva ← a doprava →. Hra procvičuje jak jemné motorické pohyby, tak reakce.



Obrázek 3: Střílení po vetřelcích

### 4. OVLÁDÁNÍ „Třídění As.“

Po vybrání této hry si uživatel smí vybrat mezi třemi obtížnostmi, ty fungují tak, že dodají do hry další položku, kterou bude muset uživatel třídit. Čas na dokončení hry se nemění. Hra je přizpůsobená pro osoby, který znají a poznají barvu kontejneru, nebo zvládají číst text.

Cílem hry je roztrždit co nejvíc odpadků do určitého času. Pokud uživatel dá odpadek do správného kontejneru, tak se mu přičtou plusové body. Jestli dá odpadek do špatného, tak to bude naopak.

Hra procvičuje a ovládá se za pomoci jemných motorických pohybů do všech stran ←↑↓→.



Obrázek 4: Přiřazení správného kontejneru

## 5. OVLÁDÁNÍ „Roční období“

Po vybrání hry si uživatel smí vybrat mezi čtyřmi ročními obdobími. Ke každému určitému období jsou určeny položky, které odpovídají tomu ročnímu období. Uživatel není, jakkoliv omezován časovým limitem, takže si může v klidu přemýšlet.

Cílem hry je „vytvořit“ obrázek, uživateli se ukáže na obrazovce roční období, které si vybral, a to musí vylepšovat tak, že bude dodávat položky, které se objeví pod obrázkem, pokud je položka vhodná do daného určitého období, tak ho uživatel smí dodat do obrázku za pomoci šipky, která je na levé ← straně obrazovky a jestli není vhodná, tak ho dá do koše, který se nachází na pravé straně → obrazovky. Zda-li je přiřazena **SPRÁVNÁ** položka, tak se obrázek vylepší, pokud je přiřazena **ŠPÁTNÁ** položka, tak se uživateli odebere jeden pokus ze tří. Pokud je do koše dána položka, která **PATRILA** ke vybranému ročnímu období, tak se též odebere pokus.

Hra procvičuje a ovládá se za pomoci jemných motorických pohybů doleva ← a doprava →, nadále také procvičuje všeobecné znalosti o ročních obdobích.



Obrázek 5: Dodání správné položky

Obrázek 5: Vylepšení obrázku