

TRAINER

Ambiente de Realidade Virtual para o Ensino



Manual do Utilizador

David Miguel Monteiro Alcaso

Julho, 2018

Índice

[Introdução 1](#_Toc523142230)

[Menu Inicial 2](#_Toc523142231)

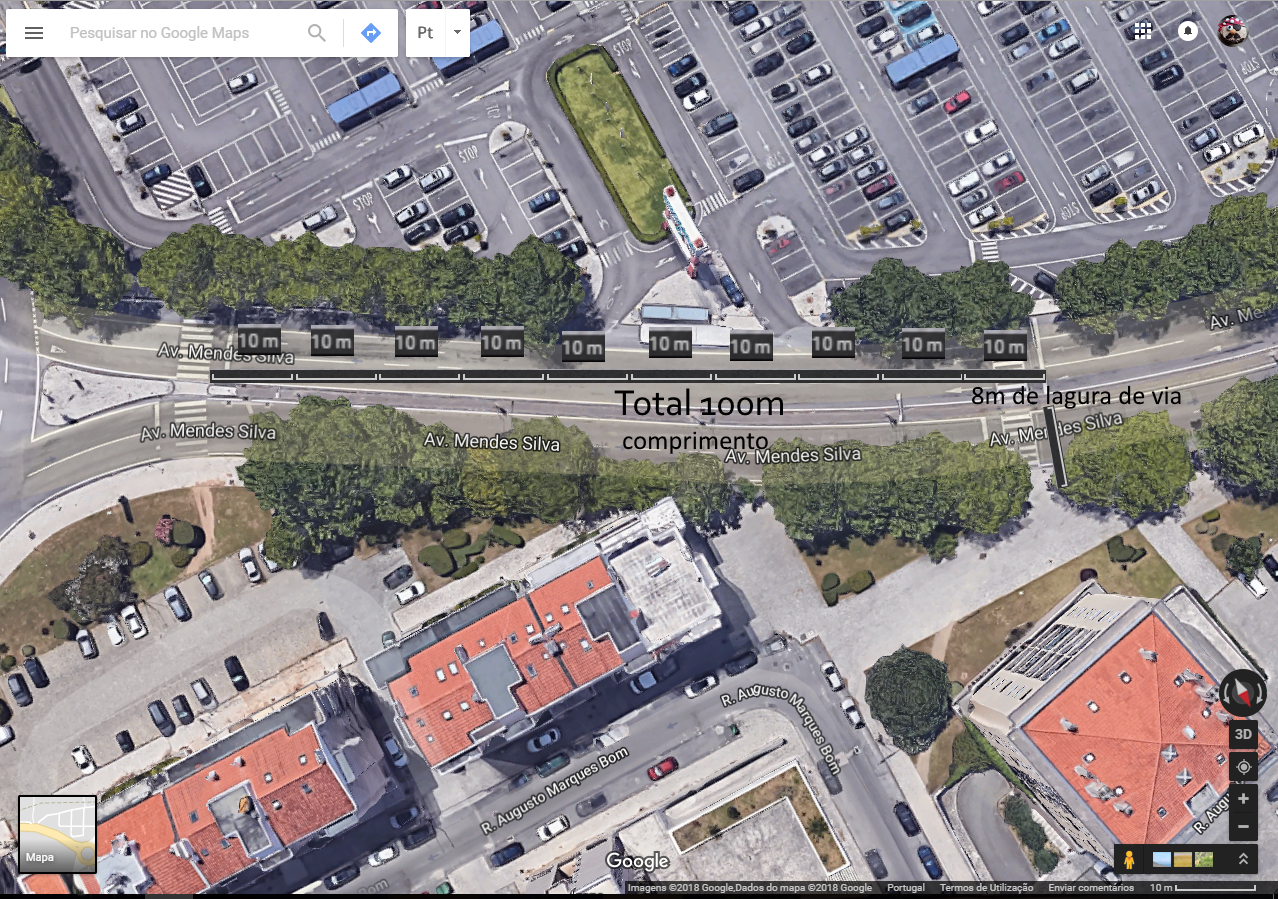
[Menu Definições 3](#_Toc523142232)

[Como Jogar 4](#_Toc523142233)

# Introdução

Trainer é um jogo concebido para o ensino de segurança rodoviária para crianças e pessoas com necessidades educativas especiais. Tendo em conta o público-alvo deste jogo, os controlos foram desenvolvidos para acomodar as suas necessidades.

O jogo passa-se num cenário criado á semelhança de uma área existente na cidade de Coimbra, de maneira a proporcionar uma interação o mais real possível num mapa feito á escala.

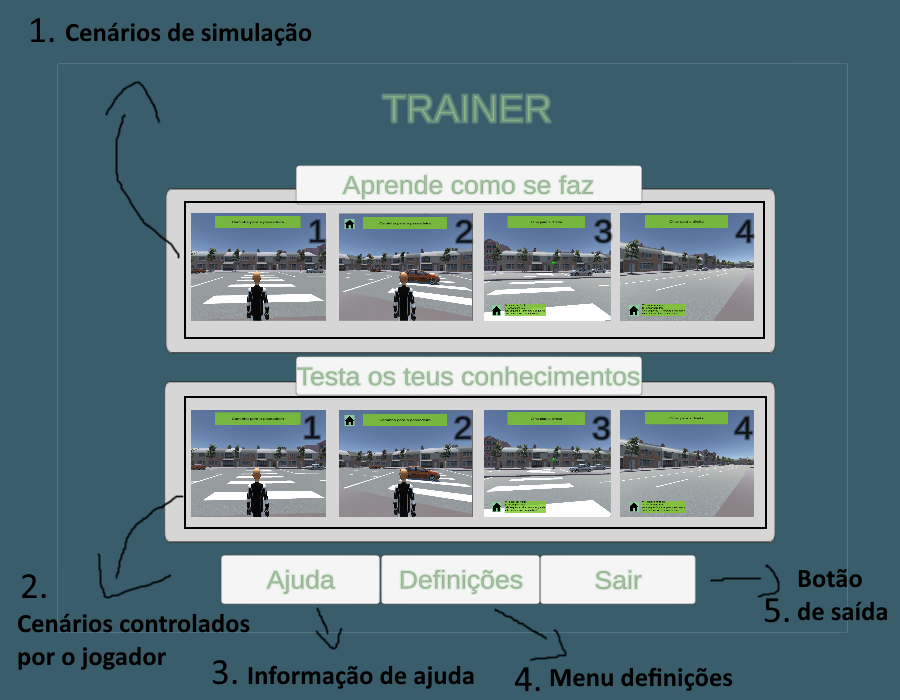


Existem 4 situações diferentes representadas no cenário, no qual o jogador deve aplicar as regras de segurança rodoviárias apropriadas para as completar. Estas situações podem conter diferentes sinais de trânsito ou elementos na estrada dos quais o jogador deve ter em atenção.



# Menu Inicial

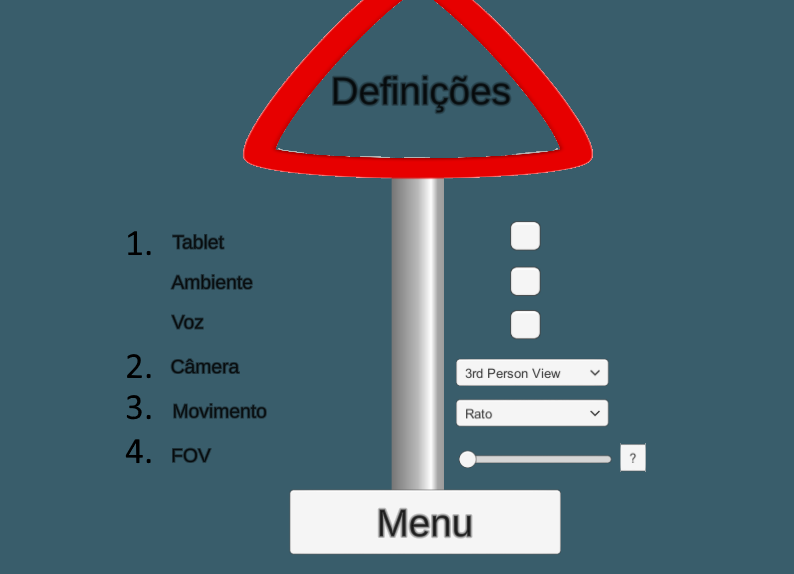
Este é o primeiro menu a ser visto pelo utilizador e permite a escolha dos cenários e definições do jogo.



1. Cenários de simulação – são cenários que demonstram ambientes onde decorre o jogo e a maneira correta de os completar.
2. Cenários controlados pelo jogador – são cenários onde o jogador deve proceder de acordo com as regras de trânsito para o completar.
3. Menu de Ajuda – possui informação relativa aos controlos do jogo.
4. Menu de Definições – possui definições do jogo que podem ser alteradas.
5. Botão de saída – sai da aplicação.

Menu Definições

No menu definições estão algumas das opções que podem ser alteradas no jogo. Estas podem ser alteradas antes ou durante o jogo.



1. Tablet – controla o display dos botões para dispositivos touch.
2. Câmera – altera a visão do jogador entre primeira e terceira pessoa.
3. Movimento – altera o controlo de movimento da visão do jogador.
4. Ambiente/Voz/Fov – sem função de momento.

# Como Jogar

O jogador pode controlar o movimento da câmera através do rato, com as setas de direção do teclado, ou em caso de um dispositivo touch, através do movimento do dispositivo na direção que pretende olhar.

A deslocação é feita através das teclas (W,A) para movimento em frente e para trás; no caso de dispositivo touch são utilizados os botões touch apresentados no ecrã.

O objetivo é seguir as instruções que aparecem até terminar o cenário de jogo.



1. Mensagem de instrução para realizar o próximo passo da tarefa.
2. Sinal de realização correta ou incorreta das regras de segurança.
3. Botão para pausar o jogo e mostrar opções extras.
4. Botões touch para deslocação do jogador.

O menu de pausa permite parar o jogo a qualquer momento, e a partir dele aceder a outras a outros menus ou opções.



1. Continuar – continua o jogo do momento em que ficou parado.
2. Simulação - permite aceder ao cenário de simulação apropriado para o cenário de jogo em que o jogador estava.
3. Definições - abre o menu que contém as definições do jogo, estas são aplicadas diretamente no jogo que está a decorrer.
4. Menu Inicial - volta para o menu inicial do jogo.