

DEKLINACIJA: UPUTSTVO

Deklinacija je edukativni softver za učenike petog razreda, koji omogućava uvežbavanje gradiva o padežima kroz igru. Ovaj dokument sadrži uputstvo za upotrebu, važne napomene i upozorenja.

1. Uvod

Prosvetni radnici sve češće sreću se sa pojavom da učenici, umesto da redovno ponavljaju i uče gradivo, svakodnevno igraju video igre.

Deklinacija je nastala kako bi vežbe utvrđivanja gradiva iz deklinacije (promene imenskih reči po padežima) bile pretvorene u igru, koja bi učenicima bila zanimljiva. Ovo se postiže stvaranjem izazova pomoću ograničavanja raspoloživog vremena za rešavanje svakog zadatka i oduzimanjem prava na grešku, što stvara blagu takmičarsku atmosferu i podstiče učenika da nadmaši svoj prethodni najbolji rezultat, dok odsustvo unapred ponuđenih odgovora podstiče razmišljanje.

2. Početni ekran



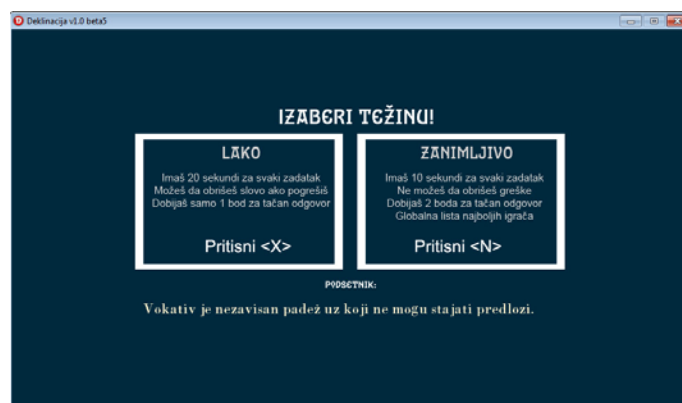
Prilikom pokretanja programa, prvo će se pojaviti obaveštenje sa nazivom igre, oznakom verzije, te pokazivačem učitavanja podataka. Kada svi podaci budu učitani u memoriju računara, pokazaće se početni ekran, prikazan na slici.

Početni ekran sadrži naziv i opis igre, verziju i mesec objavljivanja u donjoj trećini ekrana.

Glavni deo ekrana zauzima spisak funkcija, što uključuje početak igranja (taster <Enter>), promenu prikaza na ekranu (prozor ili prikaz preko celog ekrana sa crnim ivicama, taster <F4>), uključivanje ili isključivanje zvuka (kada je zvuk uključen, u donjem desnom uglu biće prikazana plava nota, taster <F3>), prikaz osoba zaslužnih za postojanje programa (taster <F1>), te napuštanje programa i povratak na radnu površinu operativnog sistema (taster <Esc>).

Napomena: Pritisak na taster <Esc> uvek će momentalno i bez upozorenja isključiti igru!

3. Izbor režima rada



Kada se pritisne <Enter> da se započne igranje, biće ponuđen izbor režima rada u vidu dve različite "težine".

a) Lako - Poseban vid igranja za učenike koji žele da vežbaju bez pritiska. Za rešavanje svakog zadatka dostupno je 20 sekundi, a u slučaju greške prilikom kucanja moguće je koristiti taster <Backspace> da se greške isprave. Svaki tačan odgovor dodaje 1 bod na ukupan rezultat, koji se ne čuva posle isključivanja igre.

b) Zanimljivo - Igra, kako je zamišljena, sa svim elementima izazova i preprekama za savlađivanje. Za rešavanje svakog zadatka dostupno je samo 10 sekundi vremena i igrač nema pravo na grešku, ali zato dobija 2 boda za svaki tačan odgovor. Ovaj režim omogućava i (opciono) slanje postignutog rezultata na Internet, te prikaz tabele najboljih rezultata.

Napomena: Bez obzira na izabrani režim rada, igrač ima pravo na tri pokušaja pre nego što se igra završi. U slučaju potrebe, igru je moguće privremeno pauzirati pritiskom na taster <F2>, ali samo između zadataka (dok na ekranu piše "Pripremi se").

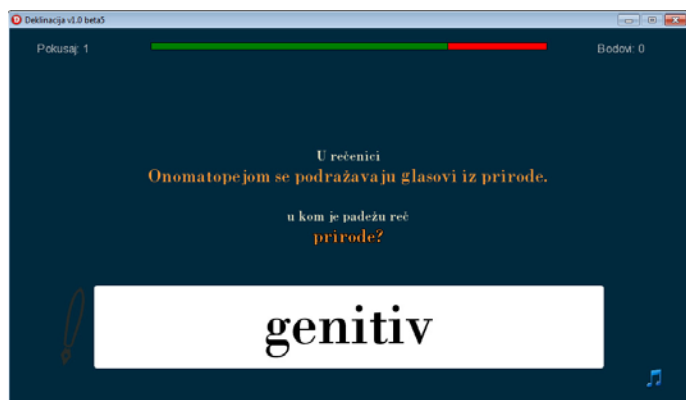
U dnu ovog ekrana nalazi se podsetnik, koji ispisuje namičan savet ili lekciju o padežima.

4. Rešavanje zadataka

Upoznajmo se prvo sa izgledom prozora u kojem se rešavaju zadaci.

U vrhu ekrana nalaze se pokazivači. Levi gornji ugao prikazuje koji pokušaj za rešavanje je u toku. Igrač ima na raspolaganju najviše tri pokušaja, što znači da se posle tri greške igra završava i prikazuje se postignuti rezultat izražen u bodovima. Stečeni bodovi uvek su prikazani u gornjem desnom uglu. Centralni deo, između

dva pomenuta pokazivača, zauzima linija koja prikazuje vreme za rešavanje zadatka. Zelenom bojom označeno je preostalo vreme, a crvenom proteklo vreme. Ukoliko je igrač odabrao težinu "Lako", na raspolaganju ima 20 sekundi, a u slučaju da se odlučio za "Zanimljivo", ima



samo 10 sekundi da reši svaki zadatak. Centralni deo ovog ekrana zauzima sam tekst zadatka, koji je uvek u istom obliku:

U rečenici -- u kom je padežu reč -- ?

Rečenica i istaknuta reč za koju određujemo padež ispisane su drugom bojom i većim slovima, a menjaju se od zadatka do zadatka. Ukupan broj zadataka zavisi od verzije programa, tako da je važno da uvek imate instaliranu najnoviju dostupnu verziju.

Od igrača se očekuje da iskoristi dostupno vreme da razmisli, te da tačan odgovor samostalno upiše i pritisne taster <Enter> da potvrdi upis. Odgovor koji igrač kuca na tastaturi ispisuje se u donjem (svetlijem) delu ekrana, velikim tamnim slovima. Ukoliko je izabrana težina "Lako", igrač ima pravo da obriše pogrešno uneto slovo korišćenjem tastera <Backspace>, te tako ispravi grešku pre potvrđivanja odgovora. Ova opcija nije dostupna igračima u režimu rada "Zanimljivo".

Ukoliko je odgovor tačan, igrač će čuti zvučni signal i dobiće određeni broj bodova. U slučaju pogrešnog odgovora, zvučni signal je drugačiji, a umesto dobijanja bodova povećava se broj koji označava trenutni pokušaj.

U svakom slučaju, igraču se posle potvrde odgovora prikazuje tačno rešenje zadatka.

U donjem desnom ekranu, ukoliko je uključen zvuk, prikazivaće se nota plave boje. Zvuk može da se isključi ili uključi u svakom trenutku.

Napomene:

- Kada je isključen zvuk, pored toga što neće biti pozadinske muzike, isključeni će biti i zvučni pokazivači

tačnih i pogrešnih odgovora.

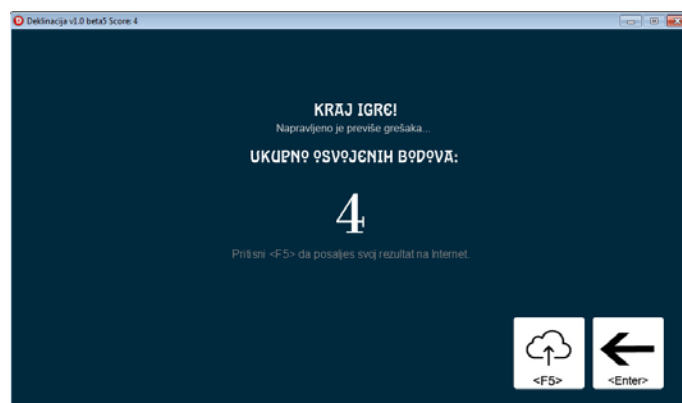
- Igra između zadataka može da se pauzira pritiskom na taster <F2>. Vreme ne teče dok je igra pauzirana. Da se vratite u aktivan režim rada i nastavite sa rešavanjem zadataka, pritisnite taster <Enter>.

- U svakom trenutku moguće je promeniti režim ekranskog prikaza, iz prozora u prikaz preko celog ekrana sa crnim ivicama i obrnuto. Za ovo se koristi taster <F4>.

5. Prikaz konačnog rezultata

Kada igrač iskoristi sva tri pokušaja, igra se završava i na ekranu se prikazuje konačan rezultat. U ovom trenutku, moguće je napustiti igru (pritisnom na taster <Esc>) ili je pokrenuti ponovo od početka (taster <Enter>).

Posebna mogućnost rezervisana za igrače koji su izabrali težinu "Zanimljivo" jeste (opciono!) slanje postignutog rezultata na Internet, gde će biti upisan u listu najboljih rezultata, te prikaz deset najboljih rezultata u svetu. Ukoliko želite da pošaljete svoj rezultat, na ekranu za prikaz rezultata pritisnite taster <F5>. Poruka o ovoj mogućnosti biće ispisana tamnim slovima ispod samog rezultata.



6. Upozorenje o privatnosti

Servis koji omogućava čuvanje rezultata na Internetu i njihov prikaz u igri, te pomoćne biblioteke (netread.dll) u vlasništvu su i pod kontrolom treće strane. Autori programa ne mogu da utiču na funkcionisanje i kvalitet rada ovog servisa.

Radi zaštite privatnosti igrača, savetujemo da se prilikom slanja rezultata nipošto ne upisuje prezime, grad, e-mail adresa i slično, jer bi ti podaci bili javno dostupni svim ostalim igračima! Ovo upozorenje, u skraćenom obliku, postoji i u samom programu na ekranu za (opciono) slanje rezultata.

Savetujemo igračima, koji se odluče da svoj rezultat postave u tabelu, da za tu potrebu smisle jedinstven nadimak.

Ukoliko želite da onemogućite slanje rezultata, dovoljno

je da obrišete pomoćnu biblioteku netread.dll ili joj promenite naziv. Igra će funkcionisati i bez nje, samo će slanje i čitanje rezultata sa Interneta biti onemogućeno.

7. Opciono slanje rezultata na Internet



Ukoliko se odlučite za opciono upis rezultata u tabelu koja se nalazi na Internetu, obavezno pročitajte upozorenje o privatnosti (tačka 6 ovog dokumenta)!

Prozor koji omogućava upis rezultata u tabelu sadrži upozorenje i uputstvo, te privremeni nadimak koji se sastoji od reči "Igrač" i nasumično stvorenog broja između 1 i 100.

Korišćenjem tastera <Backspace> moguće je obrisati privremeni nadimak i smisliti novi. Veoma je važno da nadimak ne sadrži prezime igrača, e-mail adresu ili sličan podatak koji bi mogao drugima da otkrije identitet igrača i na taj način naruši njegovu privatnost!

Kada se odlučite za nadimak pod kojim će rezultat biti upisan, dovoljno je da pritisnete taster <Enter> kako bi rezultat bio poslat na Internet i upisan u tabelu.

Napomena: Proces slanja, u zavisnosti od brzine računara i veze sa Internetom, može da potraje određeno vreme.

Veoma je važno da se tokom slanja ne isključi igra ili ne pritiskaju tastere. U ovo vreme može delovati kao da je igra prestala da reaguje (zamrzla se), a ukoliko je odabran prikaz u prozoru, u liniji naslova može da se pojavi poruka "Not responding". Ovo je normalno i očekivano, jer tada igra prosleđuje izabrani nadimak, ostvareni rezultat i identifikatore koji sprečavaju lažiranje rezultata, pomoćnoj biblioteci, koja ih zatim prosleđuje u tabelu rezultata na Internetu.

Posle uspešnog upisa rezultata, igra će automatski prikazati listu deset najboljih rezultata u novom prozoru.

8. Prikaz liste najboljih rezultata



Lista najboljih rezultata prikazuje 10 najbolje plasiranih igrača u svetu (verzije igre namenski prilagođene za određene škole mogu imati odvojenu, školsku listu najboljih rezultata). Svaka stavka sadrži redni broj od 1 do 10, gde 1 označava najboljeg igrača, zatim nadimak igrača, te ostvareni rezultat.

Lista rezultata na Internetu aktivno se kontroliše i biće odstranjeni svi lažirani rezultati, neprikladni nadimci ili nadimci koji ugrožavaju privatnost igrača koji su ih upisali.

Servis koji omogućava čuvanje rezultata na Internetu i njihov prikaz u igri, te pomoćne biblioteke (netread.dll) u vlasništvu su i pod kontrolom treće strane. Autori programa ne mogu da utiču na funkcionisanje i kvalitet rada ovog servisa. Ukoliko servis prestane sa radom, lista rezultata i upis u nju postaće nedostupni, ali će igra nastaviti da funkcioniše.

9. Zasluge

Ideja i realizacija:

Nikola Bulj, OŠ "Avram Mrazović", Sombor

Dodatni zadaci:

Maja Sekulić, OŠ "Avram Mrazović", Sombor
Marija Tir Borlja, OŠ „Prva vojvođanska brigada”, Novi Sad
Danijela Šakota, OŠ "Jovan Jovanović Zmaj", Sremska Kamenica

Muzika:

Kevin MacLeod

Beta test programa:

Svetozar Bajčev
Pavle Đorđević

Sistem za čuvanje i prikaz rezultata na Internetu:

Gmhighscores.com

Adresa prezentacije:

<https://www.facebook.com/deklinacija>