

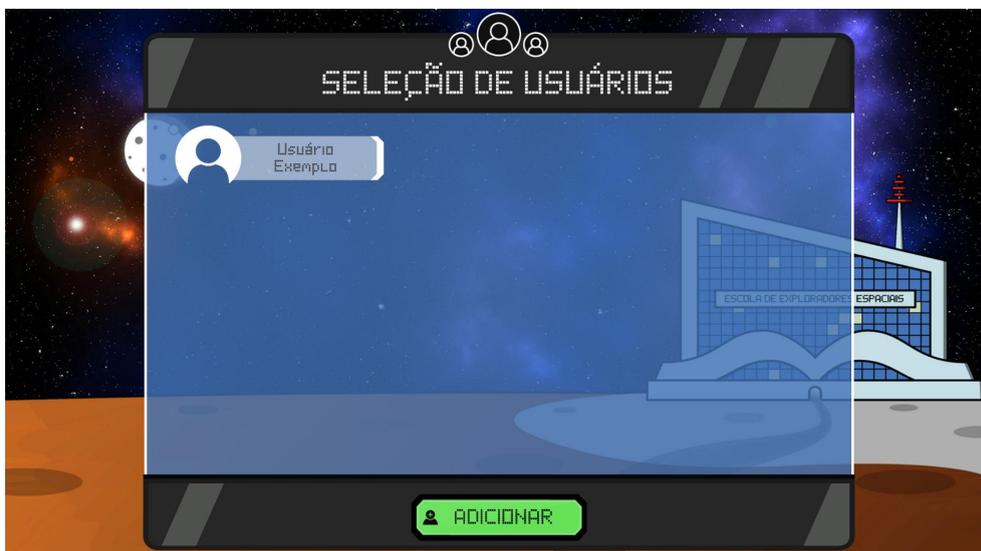


MANUAL DE USO
GameMove Motor Skill

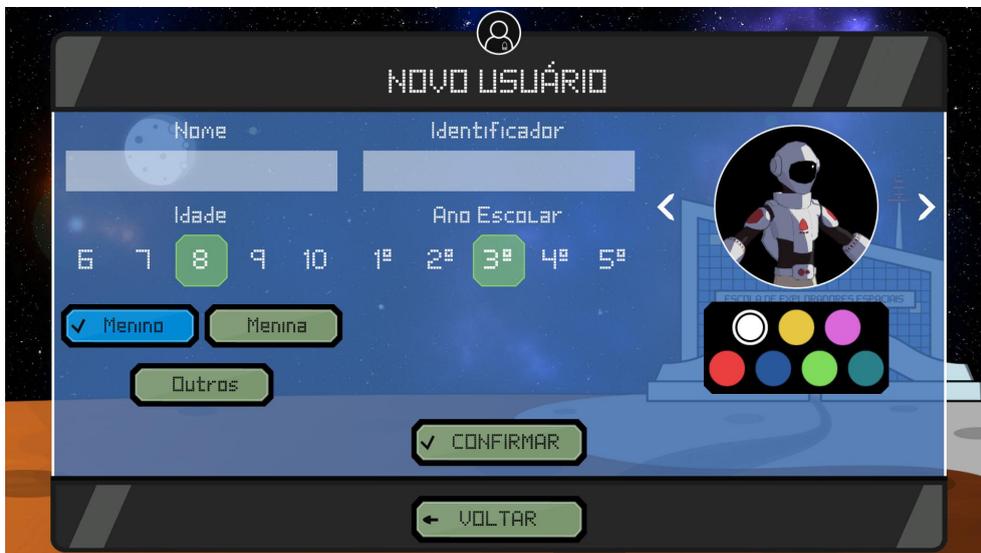


Fluxo de telas

1. Seleção de usuários - Primeiramente é realizada a criação ou seleção de usuário. Caso o usuário não esteja cadastrado, clique em “Adicionar”.



2. Nesta página, é realizado o cadastro do jogador.



***Identificador:** Definir e utilizar um mesmo identificador para agrupar os usuários da mesma aplicação, para que depois possa ser identificado e/ou consultado os desempenhos dos estudantes. Por exemplo: aplicação realizada na Universidade Feevale Campus 1, identificador utilizado “UFC1”.



3. Menu inicial, antes de ir para o jogo é importante realizar a calibragem da câmera. Para isso, clique em “**Calibrar**”.



*No botão “Introdução”: uma breve narrativa para contextualização da história do jogo. A exibição ao jogador é opcional, não altera o fluxo de aplicação.

4. Calibragem - Nesta tela é o momento de posicionar e/ou selecionar a câmera corretamente. O jogo se conecta à primeira câmera disponível, caso a imagem sendo mostrada não seja da câmera desejada, clique em “**Trocar Câmera**”. Com a câmera correta selecionada, posicionar o jogador dentro da imagem de referência delineada na tela. A posição dos pés pode estar bem próxima da parte inferior. Importante pedir para o jogador levantar os braços e verificar se as mãos são captadas pela câmera.





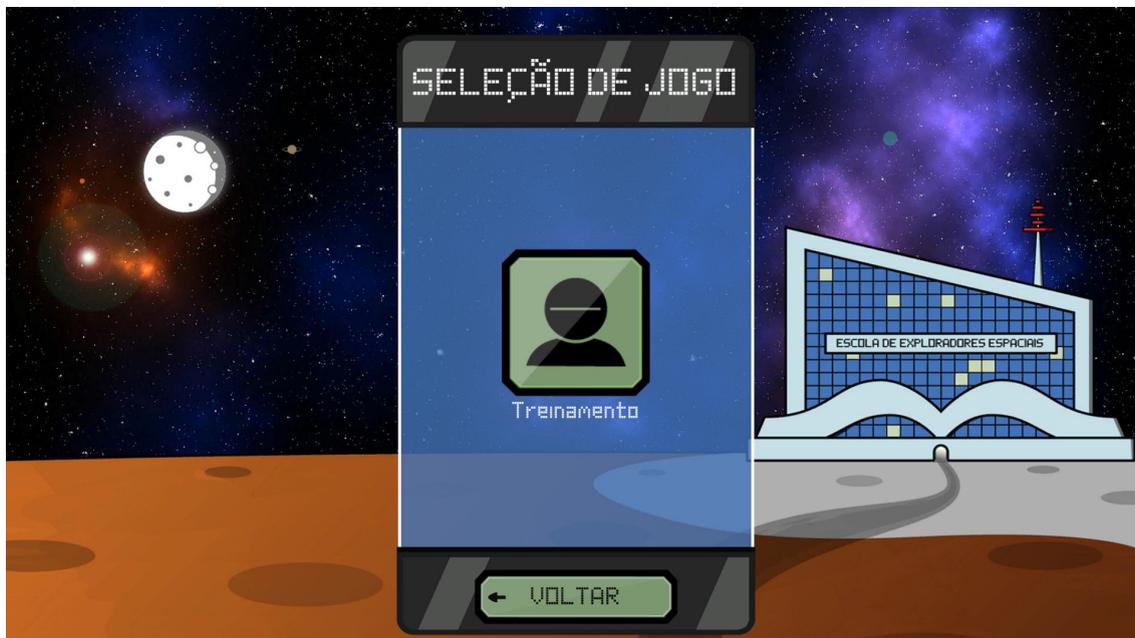
4.1. (Opcional) Ainda na tela de Calibragem é possível visualizar o jogador movimentando o personagem do jogo, mudando a visualização entre os botões superiores: “Câmera” e “Personagem”.



5. Feito a calibragem, clicar em “Voltar” para o Menu inicial e clique em “Jogar”.



6. Selecione o jogo “Treinamento”.



7. Seleção de nível - Seleccionar o nível de acordo com o ano escolar do jogador.





8. Tela de carregamento - neste momento é exibido uma pré-visualização da câmera, para conferir que o jogador e a câmera ainda estejam bem posicionados.



9. Game - Objetivo é acertar os obstáculos conforme eles forem se aproximando do personagem. Os obstáculos são separados em 3 cores, vermelho (Rebater), verde (Chutar) e roxo (Equilibrar-se).

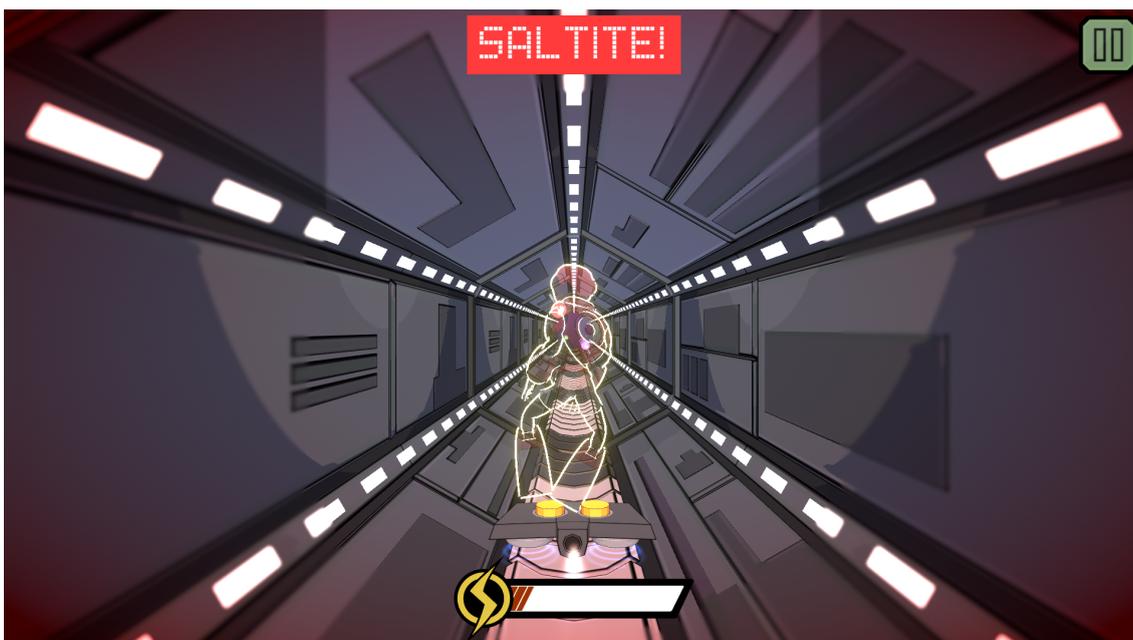




9.1. Game - Quando os obstáculos se aproximam, um comando é exibido para que o movimento seja realizado.

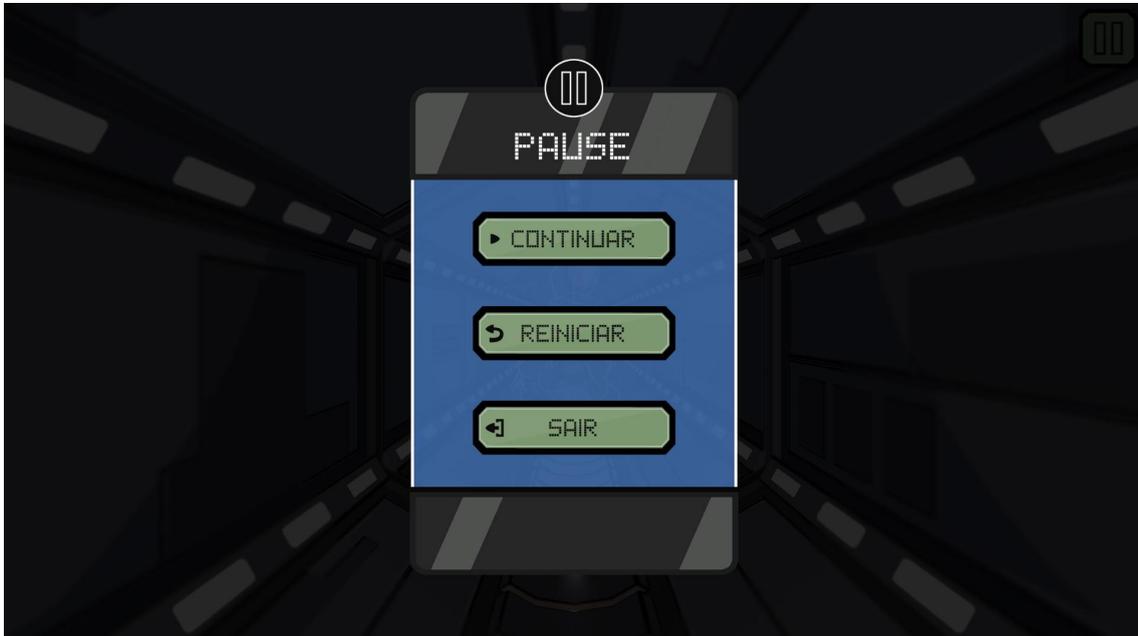


9.2. Game - Além dos obstáculos, em alguns momentos da fase, a plataforma fica com energia baixa, e o jogo fica em câmera lenta. Para recuperar a energia é necessário saltitar (correr parado, levantando os joelhos bem alto), clicando nos botões da plataforma para recuperar a energia.





9.3. (Opcional) Pause - caso seja necessário pausar o jogo, existe um botão no canto superior direito, que abre o menu de pause. Nele você pode sair para o menu, reiniciar a partida ou continuar a partida atual.



10. Tela de Resultado - Quando todos os obstáculos passarem pelo personagem, a tela de resultado é exibida. Nela temos a pontuação que o jogador obteve. Para jogar novamente o mesmo nível, clique em "Reiniciar". Caso o jogador já tenha feito as partidas necessárias, clique em "Sair" para voltar ao menu inicial.





11. Ao retornar ao Menu inicial, clique no botão inferior da direita para voltar a seleção de usuários e cadastrar o próximo jogador.

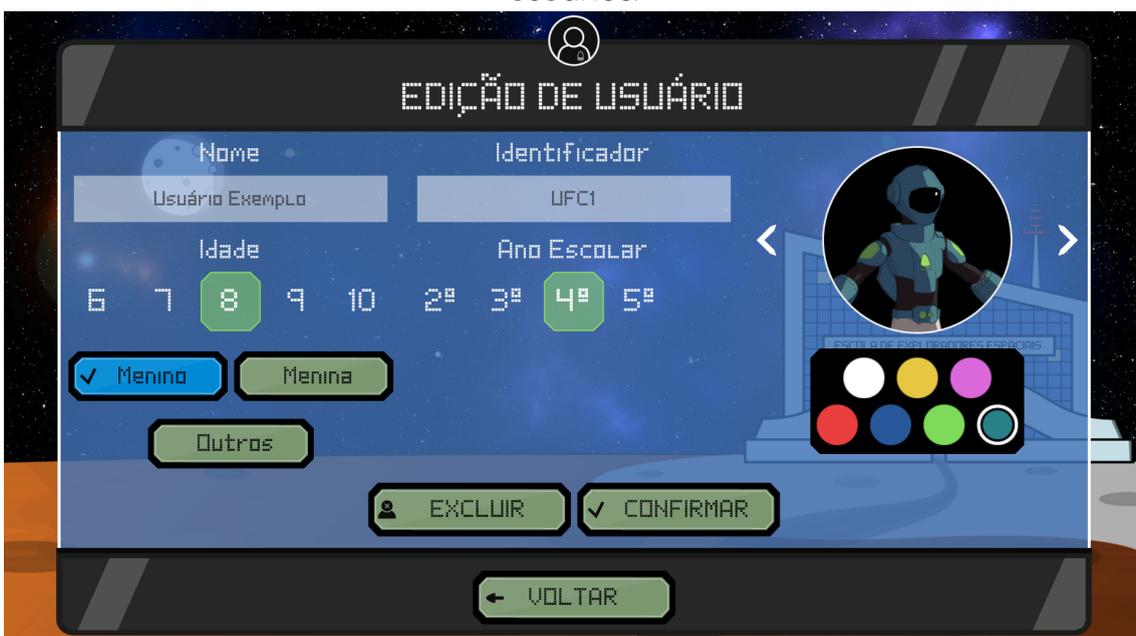


Edição ou remoção de usuário

1. Para realizar a edição de usuário já cadastrados, é necessário pressionar eles durante alguns segundos na lista de seleção de usuários. Um indicador de carregamento será exibido ao redor do ícone à esquerda do nome.



2. Dentro da tela de edição serão carregados os dados preenchidos anteriormente. Nela também é possível excluir o usuário. O processo de exclusão não irá remover o dado do banco de dados, apenas da lista da seleção de usuários.





2.1. (Opcional) Exclusão de usuário - Ao clicar no botão de “Excluir”, uma janela será aberta, para realizar a confirmação da exclusão.

