

TECHNICKÁ UNIVERZITA V KOŠICIACH
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Pridanie obrázkov a úloh, vytvorenie hier v platforme
LogoHra
Používateľská príručka

Obsah

Zoznam obrázkov	3
1. Cieľ príručky.....	5
1.1. Vytvorenie administrátorského účtu	5
1.2. Správa platformy	7
1.2.1. Vytvorenie kategórie obrázkov	7
1.2.2. Pridávanie nových obrázkov.....	8
1.2.3. Pridávanie hádaniek a jednoduchých slov	11
1.2.4. Vytvorenie datasetu	13
1.2.5. Vytvorenie hry.....	16

Zoznam obrázkov

Obr. 1 - Tlačidlo registrácie	5
Obr. 2 - Registračný formulár	6
Obr. 3 - Úspešná registrácia	6
Obr. 4 - Prístup k administrátorskému rozhraniu	7
Obr. 5 - Voľba správy kategórií obrázkov	7
Obr. 6 - Pridanie novej kategórie obrázkov.....	7
Obr. 7 - Kategórie obrázkov	8
Obr. 8 - Voľba správy obrázkov	8
Obr. 9 - Voľba kategórie obrázka	8
Obr. 10 - Vloženie obrázka	9
Obr. 11 - Formulár pridania obrázka	9
Obr. 12 - Zoznam obrázkov	10
Obr. 13 - Úprava údajov obrázka	10
Obr. 14 - Voľba správy úloh.....	11
Obr. 15 - Pridanie hádanky.....	11
Obr. 16 - Pridanie jednoduchého slova.....	11
Obr. 17 - Zoznam hádaniek	12
Obr. 18 - Zoznam jednoduchých slov	12
Obr. 19 - Úprava hádanky	12
Obr. 20 - Úprava jednoduchého slova.....	12
Obr. 21 - Voľba správy datasetov	13
Obr. 22 - Tlačidlo „Nový dataset“	13
Obr. 23 - Názov datasetu.....	13
Obr. 24 - Zoznam datasetov	14
Obr. 25 - Pridanie do datasetu	14
Obr. 26 - Pridanie slov	14
Obr. 27 - Pridanie hádaniek.....	15
Obr. 28 - Pridanie obrázkov.....	15
Obr. 29 - Obsah datasetu	15
Obr. 30 - Tlačidlo pre vytvorenie hry.....	16
Obr. 31 - Formulár pre novú hru	16
Obr. 32 - Editor mapy	17
Obr. 33 - Vytvorená hra.....	18

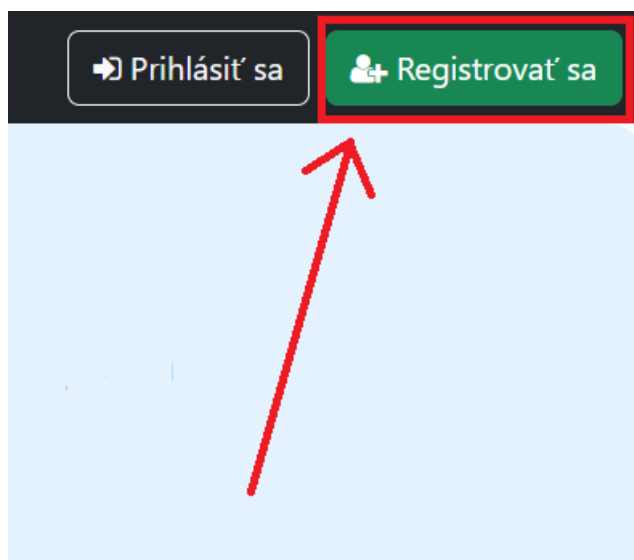
Obr. 34 - Aktuálni používatelia.....	19
Obr. 35 - Potenciálni používatelia	19

1. Cieľ príručky

Cieľom príručky je pomôcť administrátorovi platformy, ktorý chce vytvárať nové hry a manažovať obsah vyskytujúcich sa v hrách. V príručke podrobne a jednoducho vysvetlíme nadväzujúce kroky, ktoré sú potrebné pre správne vytvorenie a fungovanie hry.

1.1. Vytvorenie administrátorského účtu

Prvým krokom nového administrátora je vytvoriť účet, ktorým získa prístup ku možnostiam tvorby hier. V pravom hornom rohu obrazovky sa nachádza tlačidlo „Registovať sa“. Kliknutím na tlačidlo sa zobrazí formulár pre zaregistrovanie.



Obr. 1 - Tlačidlo registrácie

Po zobrazení formulára administrátor vypíše požadované údaje. Prihlasovacie meno (krok č. 1) môže byť akákoľvek postupnosť znakov s dĺžkou viac ako 5 znakov. Ak zvolí prihlasovacie meno, ktoré už existuje, tak pri registrácii, vypíše varovné okno, ktoré ho upozorní. **POZOR!! Prihlasovacie meno sa nedá zmeniť po registrácii** (pre zmenu prihlasovacieho mena je potrebné kontaktovať správcu platformy).

Rok narodenia (krok č. 2) môže byť akýkoľvek rok z rozsahu <1900, aktuálny rok>. Meno a priezvisko (kroky č. 3 a 4) sú ošetrené pre slovenskú abecedu, teda je možné použiť diakritiku. E-mailová adresa (krok č. 5) musí spĺňať presný tvar. Taktiež je potrebné zadať adresu, ktorá už nie je zadefinovaná v databáze, podobne ako prihlasovacie meno. Heslo (krok č. 6) musí spĺňať kritéria: minimálna dĺžka 8 znakov, 1 veľké písmeno, 1 malé písmeno a 1 číslo.

Všetky predošle kroky platia aj pre bežných používateľov. Pre vytvorenie administrátorského účtu je potrebné zaškrtnúť možnosť „**Chcem vytvoriť admin účet**“ (krok č. 7). Po zaškrtnutí možnosti sa

zobrazí nové vstupné pole, do ktorého je potrebné zadať **admin kód** (krok č. 8). **O admin kód je potrebné požiadať správcu platformy, ktorý následne vygeneruje 9-miestny jednorazový číselný kód.** Číselný kód následne administrátor použije, kde po zaregistrovaní nie je možné opätovne použiť tento kód.

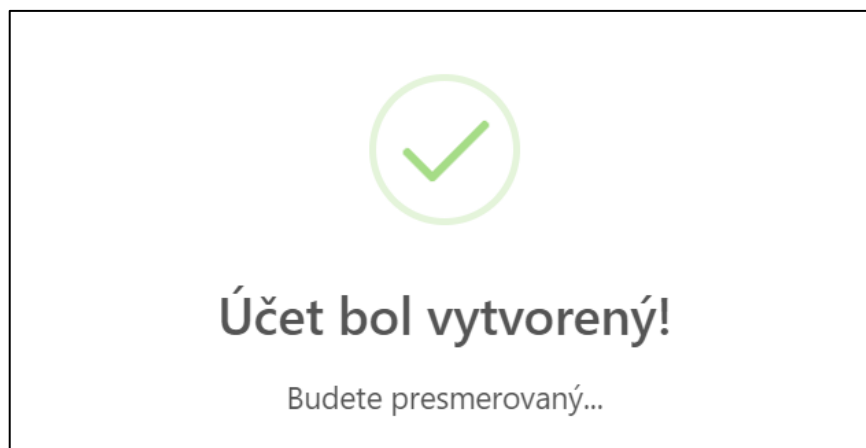
Posledným krokom je vloženie profilového obrázka (krok č. 9). Krok č. 9 je úplne voliteľný a administrátor alebo používateľ nemusí použiť vlastný obrázok. Všetky kroky okrem kroku č. 1 a 8 sa následne dajú upraviť v profilových nastaveniach. Na Obr. 2 môžeme vidieť vyplnený registračný formulár.

The image shows a web form titled "Registrácia nového užívateľa" (Registration of a new user). The form contains several input fields, each with a red number indicating a step in the process:

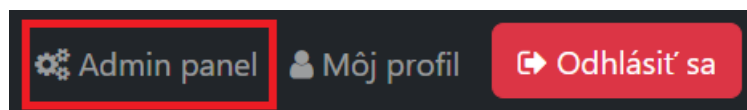
- 1. Prihlasovacie meno (Login name): ag850jh
- 2. Rok narodenia (Year of birth): 1985
- 3. Meno (First name): Aerith
- 4. Priezvisko (Surname): Gainsboroughová
- 5. E-mail: ag850jh@gmail.com
- 6. Heslo (8+ znakov, 1 veľké, malé písmeno a číslo) (Password): (masked)
- 7. ☒ Chcem vytvoriť admin účet (I want to create an admin account)
- 8. Admin kód (Admin code): 349550650
- 9.* Vložte profilový obrázok (Upload profile picture): A circular placeholder image of a woman's face.
- 10. A blue button labeled "Registrovať sa" (Register) is highlighted with a red box.

Obr. 2 - Registračný formulár

Ak registrácia prebehla úspešne, administrátor by mal dostať správu zobrazenú na Obr. 3. Po registrácii je následne obnovená úvodná podstránka, kde je administrátor automaticky prihlásený. Administrátor následne získa prístup ku možnosti **Admin panel** zobrazenej v pravej časti navigačnej lišty.



Obr. 3 - Úspešná registrácia



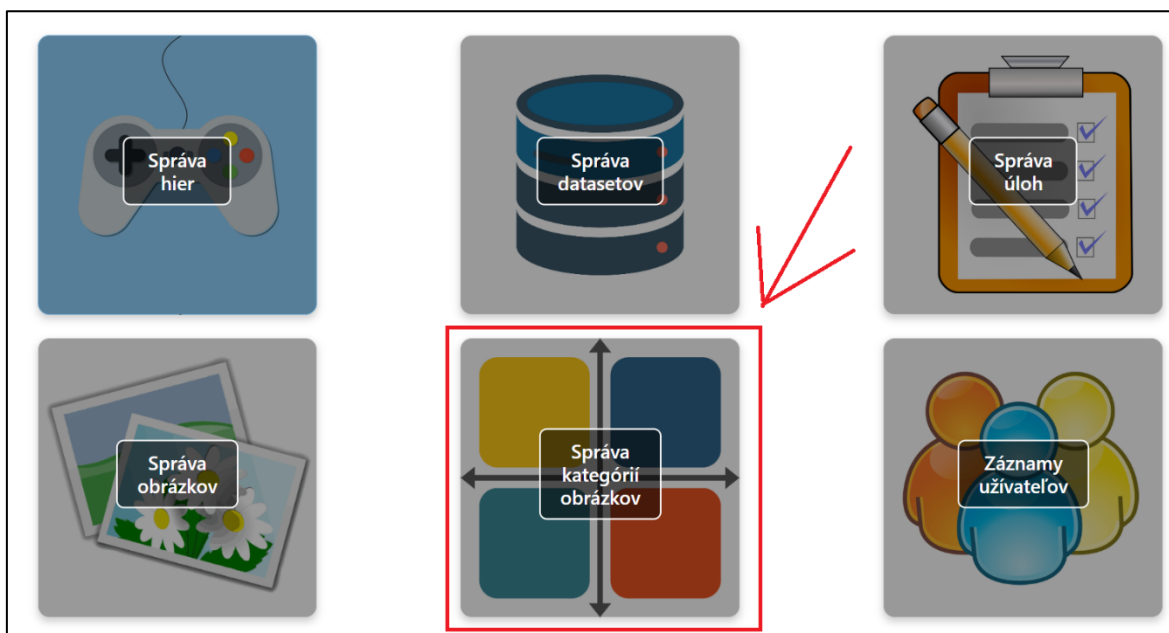
Obr. 4 - Prístup k administrátorskému rozhraniu

1.2. Správa platformy

Po získaní prístupu do administrátorskej časti môže administrátor začať s tvorbou hry. Prvým krokom je definovať kategórie obrázkov.

1.2.1. Vytvorenie kategórie obrázkov

Kliknutím na možnosť **Správa kategórií obrázkov**, stránka presmeruje administrátora na vytvorenie kategórií obrázkov.

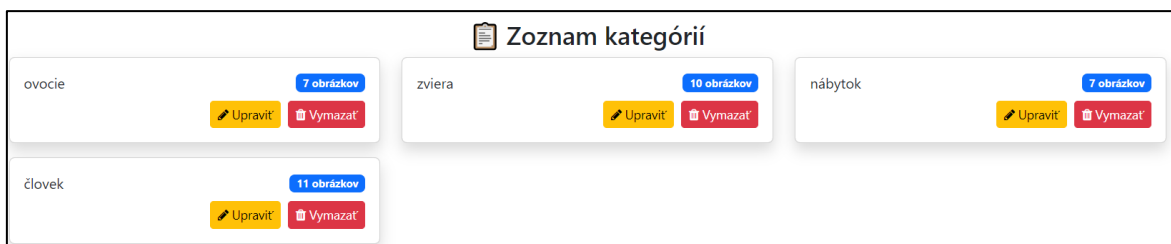


Obr. 5 - Voľba správy kategórií obrázkov

Následne do formulára môže vytvoriť akúkoľvek kategóriu obrázkov, ktorá sa následne použije pri pridávaní obrázkov. Vytvorené kategórie sa následne zobrazia pod formulárom na pridanie.

Obr. 6 - Pridanie novej kategórie obrázkov

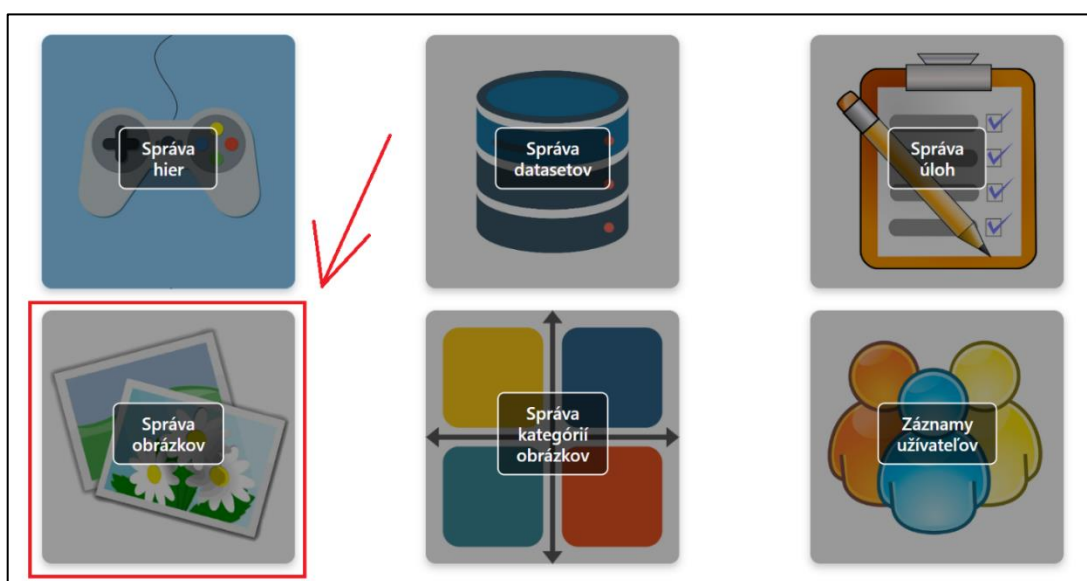
Na Obr. 7 môžeme vidieť vytvorené kategórie, ktoré je možné upraviť a vymazať. Taktiež je v modrých štvorčkách zobrazený počet zaradených obrázkov v kategórii. Obrázok je ilustračný, ktorý vznikol pri testovaní platformy. **Odporúča sa vytvoriť aspoň 3 rôzne kategórie obrázkov.**



Obr. 7 - Kategórie obrázkov

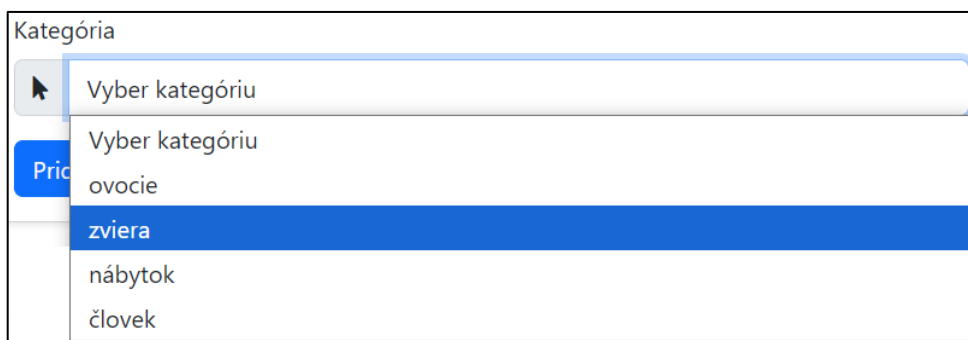
1.2.2. Pridávanie nových obrázkov

Kliknutím na možnosť **Správa obrázkov**, stránka presmeruje administrátora na vytvorenie a správu obrázkov.

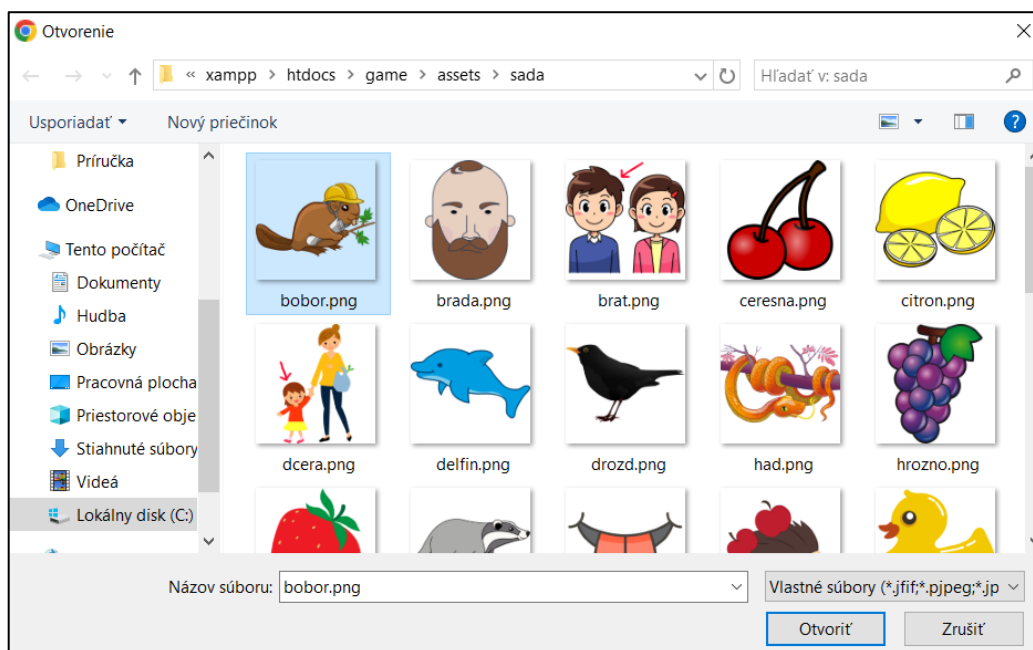


Obr. 8 - Voľba správy obrázkov

Do formulára pridávania obrázkov je následne potrebné zadať názov obrázka (krok č. 1), vybrať vhodný obrázok vo formáte .PNG alebo .JPG (krok č. 2) a zvoliť kategóriu obrázka (krok č. 3), ktorá sa načíta zo zoznamu dostupných kategórií. Posledným krokom je potvrdenie pridania obrázka.



Obr. 9 - Voľba kategórie obrázka



Obr. 10 - Vloženie obrázka

+

Pridať nový obrázok

Název obrázka

bobor

1.

Vybrať obrázok (vo formáte .jpg/.png)

Vybrať súbor

bobor.png

2.

Kategória

Vyber kategóriu

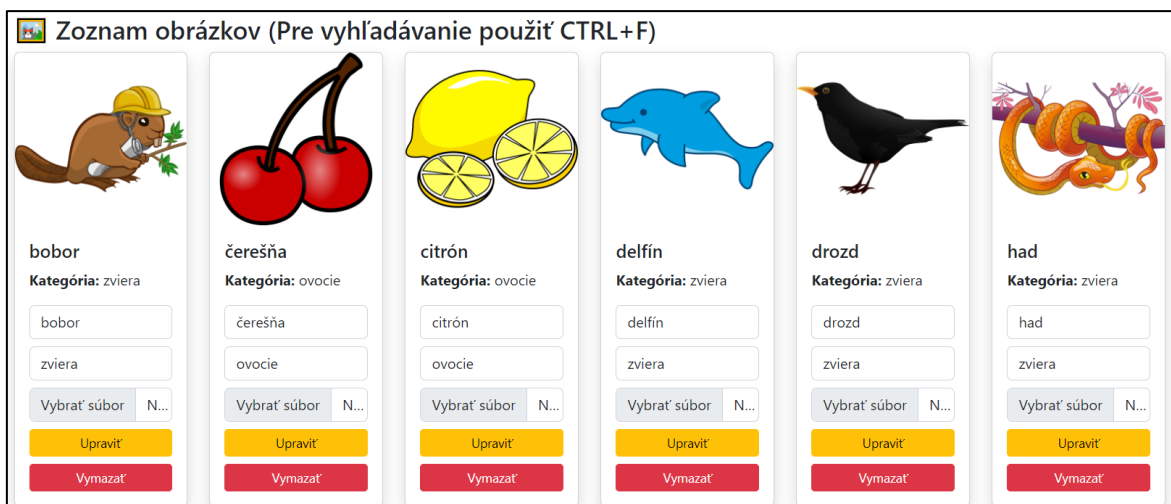
3.

Pridať obrázok

4.

Obr. 11 - Formulár pridania obrázka

Pridané obrázky sa následne zobrazia pod formulárom, ktoré môžeme vidieť na Obr. 12, kde ich je možné následne upraviť alebo odstrániť. Obrázok je ilustračný, ktorý vznikol pri testovaní platformy. **Odporúča sa vytvoriť minimálne 3 obrázky do každej kategórie.**



Obr. 12 - Zoznam obrázkov

1.2.2.1. Úprava a odstránenie obrázkov

Postup úpravy je veľmi jednoduchý, kde každý obrázok má svoje vlastné polia na úpravu údajov. Ak sa vyskytne niečo, čo administrátor chce zmeniť môže to vykonať nasledovne. Červené údaje upravujú meno obrázka, zelené údaje kategóriu a modré pole samotný súbor obrázka. Všetky hodnoty sú dopredu preddefinované, čiže ak používateľ chce zmeniť iba jednu hodnotu, ostatné nebudú upravené. Stlačením tlačidla „**Upraviť**“ potvrdí vykonanie zmeny. Stlačením tlačidla „**Vymazať**“ odstráni obrázok zo zoznamu. Na Obr. 13 môžeme vidieť úpravu názvu obrázka čerešne.



Obr. 13 - Úprava údajov obrázka

1.2.3. Pridávanie hádaniek a jednoduchých slov

Kliknutím na možnosť **Správa úloh**, stránka presmeruje administrátora na vytvorenie a správu hádanie a jednoduchých slov.



Obr. 14 - Voľba správy úloh

Na podstránke sa zobrazia dva formuláre, ktoré umožňujú pridávanie hádaniek a jednoduchých slov. Vo formulári pridávania hádaniek je potrebné zadať znenie hádanky a odpoveď na hádanku. Potvrdenie pridania sa vykonáva pomocou tlačidla „Pridať“. Podobne je realizované pridávanie jednoduchých slov, kde jediné, čo je potrebné zadať, je samotné slovo a potvrdiť pomocou tlačidla „Pridať“.

+

Pridať hádanku

Bývam v zemi prikrýť, pred slniečkom ukryť. Staviam pekné domčeky, vidno z nich len kopčeky. Kto som?

1.

krtko

2.

3.

Pridať

Obr. 15 - Pridanie hádanky

+

Pridať jednoduché slovo

rampa

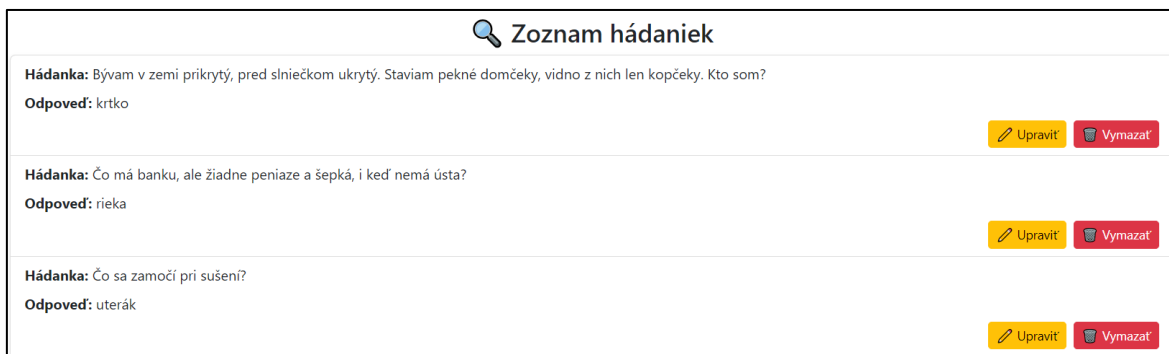
1.

2.

Pridať

Obr. 16 - Pridanie jednoduchého slova

Po pridaní sa následne zobrazia hádanky a jednoduché slová pod svojimi formulármi na pridávanie. Pri hádankách a jednoduchých slovách neexistuje minimálne odporúčané množstvo.



Zoznam hádaniek

Hádanka: Bývam v zemi prikrýty, pred slniečkom ukrytý. Staviam pekné domčeky, vidno z nich len kopčeky. Kto som?
Odpoveď: krtko Upraviť Vymazať

Hádanka: Čo má banku, ale žiadne peniaze a šepká, i keď nemá ústa?
Odpoveď: rieka Upraviť Vymazať

Hádanka: Čo sa zamočí pri sušení?
Odpoveď: uterák Upraviť Vymazať

Obr. 17 - Zoznam hádaniek



Zoznam jednoduchých slov

krava	rampa	ráno	mrkva
prst	hra	strom	roleta
prasiatko	robot	rozhovor	pravda
zrkadlo	rýchlik	papier	

Obr. 18 - Zoznam jednoduchých slov

1.2.3.1. Úprava a odstránenie úloh

Pre úpravu je potrebné stlačiť žlté tlačidlo „**Upraviť**“, ktoré následne premení vypísané úlohy do textových polí, ktoré je následne možné upraviť. Vymazanie sa realizuje pomocou tlačidla „**Vymazať**“. Úpravu je následne potrebné potvrdiť zeleným tlačidlom „**Uložiť**“.

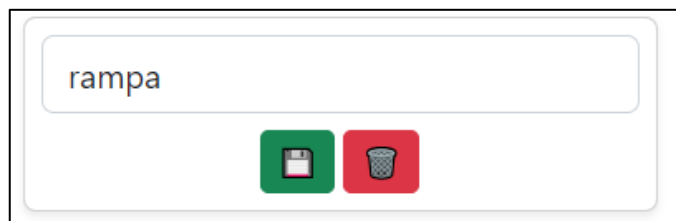


Čo sa zamočí pri sušení?

uterák

Uložiť Vymazať

Obr. 19 - Úprava hádanky



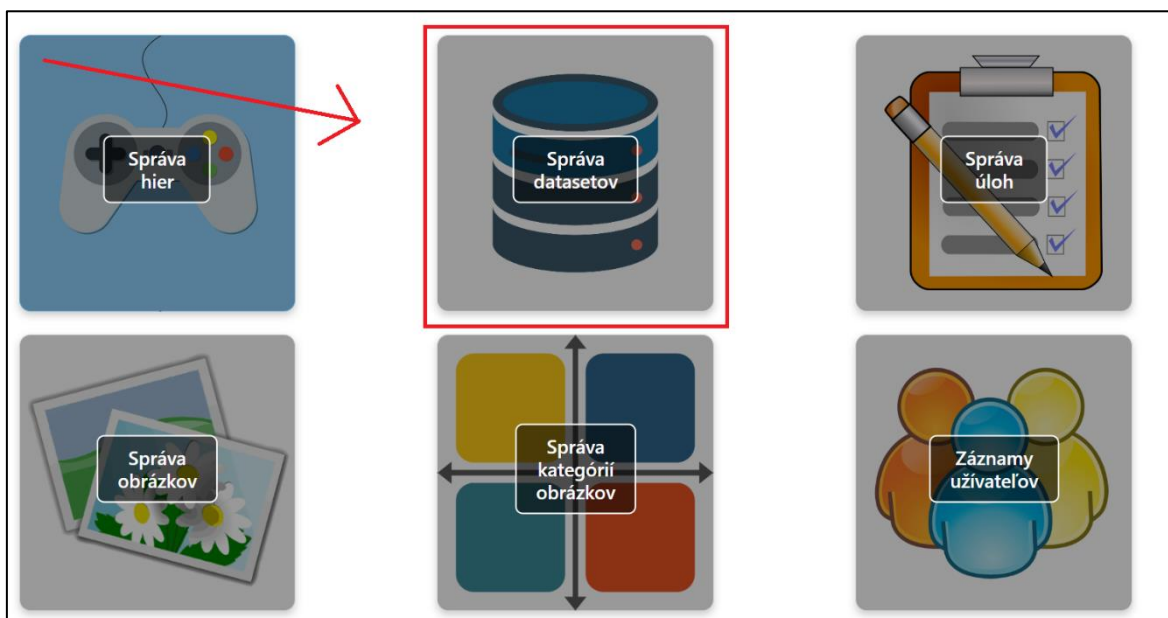
rampa

Uložiť Vymazať

Obr. 20 - Úprava jednoduchého slova

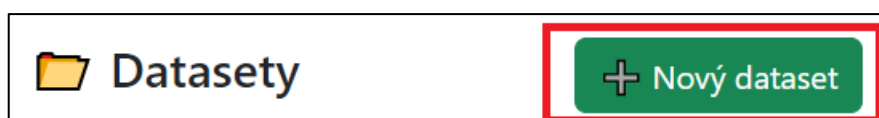
1.2.4. Vytvorenie datasetu

Vytvorenie datasetu umožní spojenie hádaniek, jednoduchých slov a obrázkov, ktoré budú následne použité v hre. Kliknutím na možnosť **Správa datasetov**, stránka presmeruje administrátora na vytvorenie a správu datasetov.



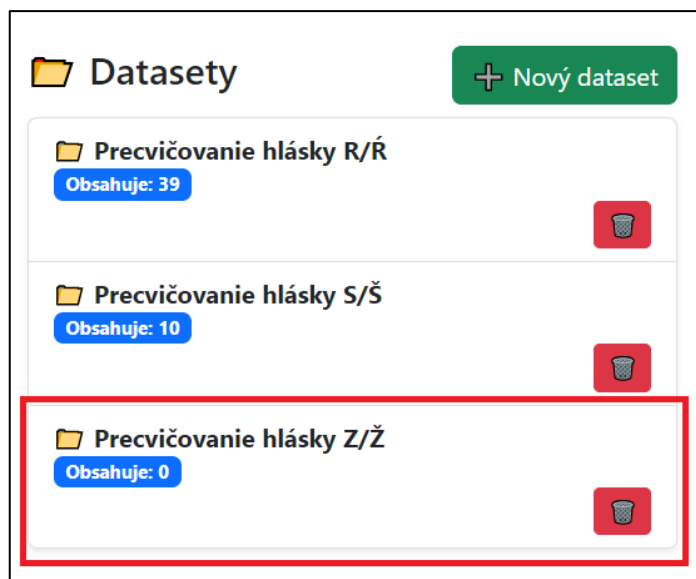
Obr. 21 - Voľba správy datasetov

Na začiatok je potrebné vytvoriť samotný dataset pomocou tlačidla „+ Nový dataset“, kde je potrebné zadať názov. Následne sa datasety zobrazia pod sebou na ľavej časti obrazovky.



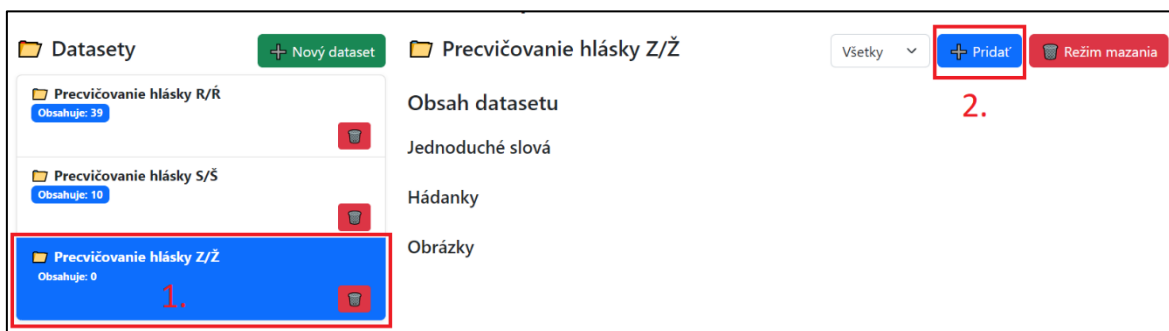
Obr. 22 - Tlačidlo „Nový dataset“

Obr. 23 - Názov datasetu

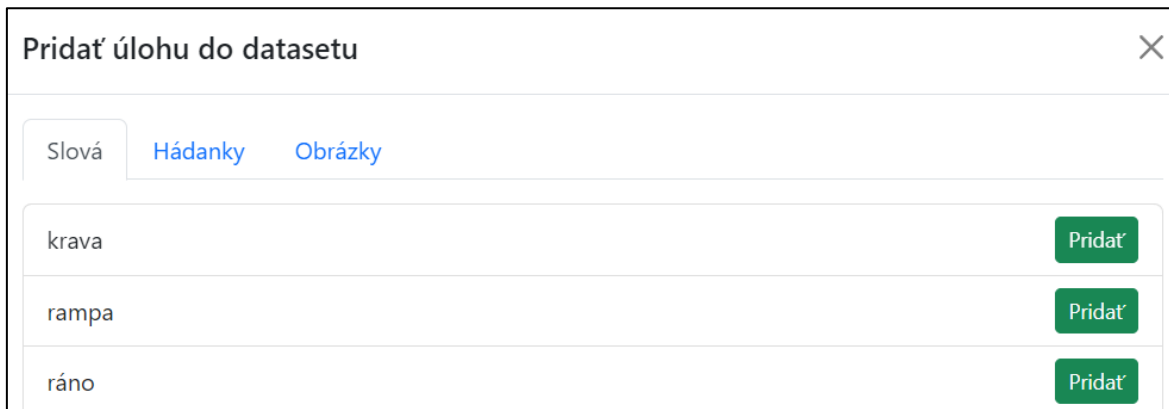


Obr. 24 - Zoznam datasetov

Pridávanie obsahu do datasetu sa vykonáva kliknutím na príslušný dataset, kde na pravej strane obrazovky sa zobrazí tlačidlo „+ Pridať“. Kliknutím na tlačidlo sa zobrazia možnosti pridania úloh a obrázkov, ktoré sa v datasete ešte nenachádzajú. **Odporúča sa vložiť do datasetu aspoň 1 jednoduché slovo, 1 hádanku a minimálne 3 obrázky.**



Obr. 25 - Pridanie do datasetu



Obr. 26 - Pridanie slov

Pridať úlohu do datasetu

Slová

Hádanky

Obrázky

Bývam v zemi prikrýty, pred slniečkom ukrytý. Staviam pekné domčeky, vidno z nich len kopčeky. Kto som? (**krtko**)

Pridať

Čo má banku, ale žiadne peniaze a šepká, i keď nemá ústa? (**rieka**)

Pridať

Čo sa zamočí pri sušení? (**uterák**)

Pridať

Obr. 27 - Pridanie hádaniek

Pridať úlohu do datasetu

Slová

Hádanky

Obrázky

 bobor

Pridať

 čerešna

Pridať

 citrón

Pridať

Obr. 28 - Pridanie obrázkov

Obsah sa následne zobrazí v pravej časti obrazovky pod jednotlivými nadpismi, ktoré oddeľujú jednotlivé triedy. Pri tlačidle „+ Pridať“ sa nachádza filter, pomocou ktorého je možné zobrazíť iba konkrétnu triedu. „Režim mazania“ následne umožní vymazať akúkoľvek položku z datasetu.

Správa datasetov

Datasety

Nový dataset

Precvičovanie hlásky R/Ř

Obsahuje: 39

Precvičovanie hlásky S/Š

Obsahuje: 10

Precvičovanie hlásky Z/Ž

Obsahuje: 0

Precvičovanie hlásky Z/Ž

Všetky

+ Pridať

Režim mazania

Obsah datasetu

Jednoduché slová

krava

rampa

ráno

Hádanky

Bývam v zemi prikrýty, pred slniečkom ukrytý. Staviam pekné domčeky, vidno z nich len kopčeky. Kto som?
Odpoveď: krtko

Čo má banku, ale žiadne peniaze a šepká, i keď nemá ústa?
Odpoveď: rieka

Čo sa zamočí pri sušení?
Odpoveď: uterák

Malý drobček v lese žije, neustále pochoduje. Malý pracant domček stavia, ale sám ho nepostaví. Kto to je?
Odpoveď: mravec

Obr. 29 - Obsah datasetu

15

1.2.5. Vytvorenie hry

Posledným krokom je vytvorenie samotnej hry. Ak administrátor vytvoril dataset, môže pristúpiť ku vytvoreniu hry. Kliknutím na možnosť **Správa hier**, stránka presmeruje administrátora na vytvorenie a správu hier. Pre vytvorenie hry je potrebné použiť tlačidlo „+ Pridať hru“.



Obr. 30 - Tlačidlo pre vytvorenie hry

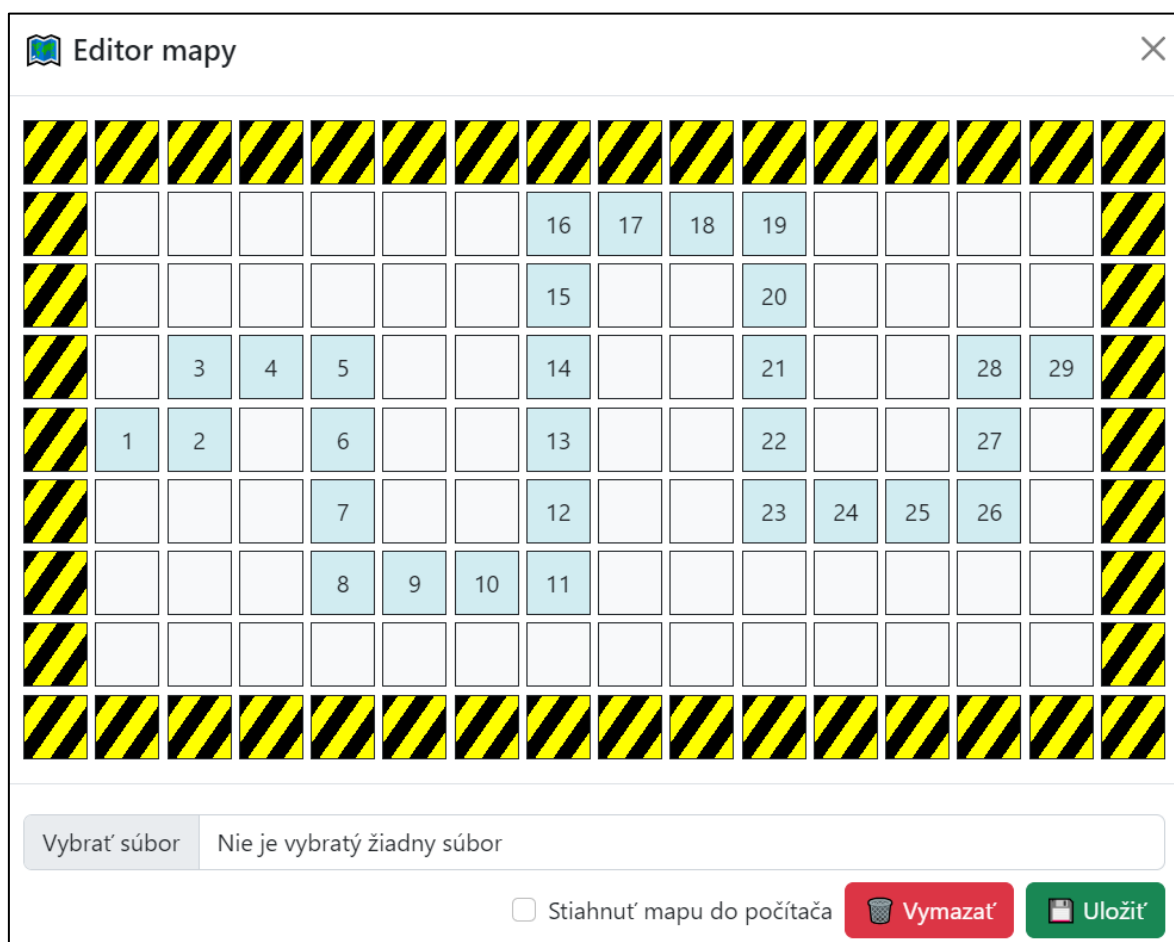
The screenshot shows a web form titled "Pridať novu hru" (Add new game) with the following fields and annotations:

- Názov hry** (Game name): A text input field containing "Experiment 1", highlighted with a red box and labeled **1.**
- Dataset**: A dropdown menu showing "Precvičovanie hlásky Z/Ž", highlighted with a red box and labeled **2.**
- Pozadie hry** (Game background): A button labeled "Vybrať súbor" (Select file) is highlighted with a red box and labeled **3.** The text "Nie je vybratý žiadny súbor" (No file selected) is also present.
- Textúra hráča 1** (Player 1 texture): A button labeled "Vybrať súbor" is highlighted with a red box and labeled **4.** The text "Nie je vybratý žiadny súbor" is also present.
- Textúra hráča 2** (Player 2 texture): A button labeled "Vybrať súbor" is highlighted with a red box and labeled **5.** The text "Nie je vybratý žiadny súbor" is also present.
- Mapa hry (JSON)** (Game map): A section containing a button "Vytvoriť mapu" (Create map) and a file selection area. The file selection area, including the "Vybrať súbor" button and the text "Nie je vybratý žiadny súbor", is highlighted with a red box and labeled **6.**
- Verejná hra** (Public game): A checkbox is highlighted with a red box and labeled **7.**
- Uložiť hru** (Save game): A large blue button at the bottom is highlighted with a red box and labeled **8.**

Obr. 31 - Formulár pre novú hru

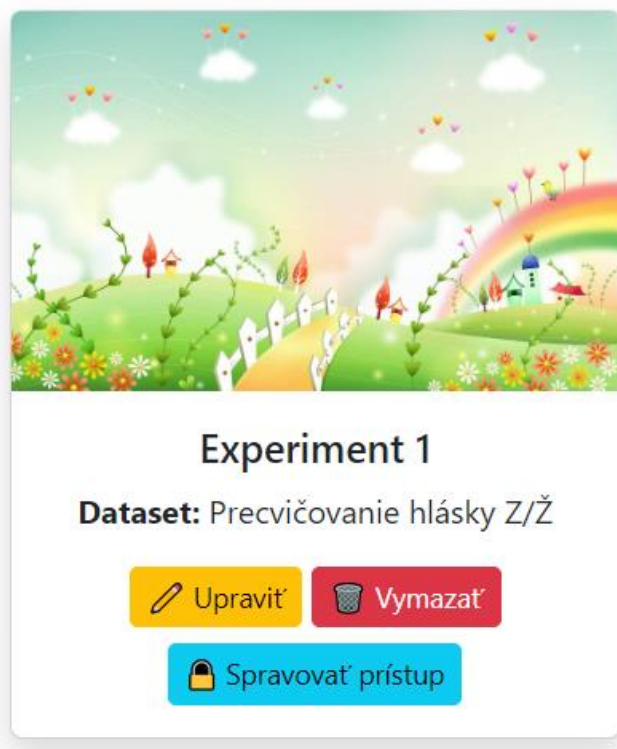
Na Obr. 31 môžeme vidieť formulár na pridávanie hier. Kroky č. 1 a 2 vyžadujú názov hry a priradenie datasetu zo zoznamu. Kroky č. 3, 4, 5 pracujú so súbormi vo formáte .PNG, kde krok č. 3 zabezpečuje načítanie pozadia hry, krok č. 4 textúru hráča 1 a krok č. 5 textúru hráča 2. Krok č. 6 vyžaduje načítanie mapy vo formáte .JSON. Ak má už administrátor dopredu vytvorenú mapu v požadovanom tvare a formáte, môže ju priamo nahrať. Ak nemá, môže ju vytvoriť pomocou tlačidla „Vytvoriť mapu“.

Na Obr. 32 môžeme vidieť editor mapy, ktorý plní funkciu vytvorenia mapy vyklikaním tvaru mapy hry. **Odporúča sa, aby mapa bola aspoň 10 políček veľká.** Ak sa administrátor pomýli, môže odstrániť chybné políčko opätovným kliknutím na dané políčko. Po vytvorení požadovaného herného poľa, môže administrátor stiahnuť túto mapu do svojho počítača zvolením možnosti „Stiahnuť mapu do počítača“. Tlačidlo „Vymazať“ umožní kompletné vymazanie mapy a tlačidlo „Uložiť“ vloží samotné herné pole do formulára.



Obr. 32 - Editor mapy

Krok č. 7 následne umožňuje nastaviť verejnosť hry, kde jej zvolením sa hra stane verejnou, teda bude dostupná pre každého. Opačným prípadom je, že hra bude dostupná iba používateľom, ktorým udelí povolenie administrátor. Celý formulár sa potvrdí pomocou tlačidla „**Uložiť hru**“.



Obr. 33 - Vytvorená hra

1.2.5.1. Úprava a odstránenie hry

Úprava hry je veľmi podobná vytvoreniu hry. Zobrazí sa rovnaký formulár, v ktorom je všetko vopred vyplnené aktuálnymi dátami a mapou, ktorú je možné okamžite editovať. Jedine obrázky nie sú povinné pri úprave, kde nahratie nového obrázka vedie automaticky ku jeho zmene. Ak administrátor nahrá iba jeden zmenený obrázok, ostatné obrázky ostanú nezmenené.

Odstránenie hry je veľmi jednoduchý proces, kde sa kliknutím na tlačidlo „**Vymazať**“ odstráni celá hra.

1.2.5.2. Spravovanie prístupu

Ak administrátor zvolí hru ako neverejnú, pri hre sa zobrazí možnosť „**Spravovať prístup**“. Kliknutím na tlačidlo sa zobrazí zoznam aktuálnych a potenciálnych používateľov. V aktuálnych používateľoch sa nachádzajú používatelia s prístupom ku hre, kde pri potenciálnych používateľoch sa zobrazia používatelia, ktorí nemajú prístup. Pomocou tlačidiel „**Pridať/Odstrániť**“ môže následne administrátor spravovať prístup ku hre.

Správa prístupu k hre

×

Aktuálni používatelia

Potenciálni používatelia

Ace52B	Odstrániť
KEMT_TUKE	Odstrániť
ag850jh	Odstrániť

Zavrieť

Obr. 34 - Aktuálni používatelia

Správa prístupu k hre

×

Aktuálni používatelia

Potenciálni používatelia

johnny_the_rabbit	Pridať
ali_the_boss64	Pridať
travolta	Pridať

Zavrieť

Obr. 35 - Potenciálni používatelia