

Gluten Runner

Versione documento 1.1
del 4.05.2025

GRUPPO #
AUTORI

Alessandro Germinario
Stefano Colella

INDICE

| | |
|---|--|
| Titolo applicazione | Errore. Il segnalibro non è definito. |
| INDICE | 2 |
| Pianificazione..... | 3 |
| Scopo dell'applicazione | 3 |
| Destinatari dell'applicazione | 4 |
| I vincoli..... | 5 |
| Manuale di stile | 7 |
| Stimare i Costi | 8 |
| Monitoraggio progetto | 10 |
| Individuare e reperire le risorse | 13 |
| Progettazione | 14 |
| Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia | 14 |
| Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia | 15 |
| Preparare una descrizione preliminare del programma..... | 16 |
| Dettagliare il progetto del multimedia | 17 |
| Prototipi | 17 |
| Flowchart | 17 |
| Storyboard | 17 |
| Test | 18 |
| Alpha test..... | 18 |
| Test funzionale..... | 18 |
| Test strutturale | 18 |
| Beta test..... | 18 |

Pianificazione

Scopo dell'applicazione

Lo scopo dell'applicazione è quello di sensibilizzare l'utente sul tema della celiachia attraverso un'esperienza di gioco interattiva ed educativa.

L'applicazione si configura come un videogioco sviluppato con il motore Godot Engine, in cui il giocatore è chiamato a raccogliere correttamente gli alimenti privi di glutine, evitando quelli contenenti sostanze dannose per chi soffre di questa patologia.

L'obiettivo principale è combinare l'aspetto ludico con un messaggio educativo, permettendo all'utente di acquisire conoscenze pratiche sui cibi adatti a una dieta celiaca.

Il gioco è destinato a un pubblico giovane, in particolare bambini e adolescenti, ma è adatto anche a genitori, insegnanti e chiunque desideri approfondire il tema della celiachia in modo coinvolgente e intuitivo.

Attraverso meccaniche di gioco semplici ma stimolanti, l'applicazione mira a sviluppare consapevolezza alimentare e promuovere stili di vita sani, contribuendo a una corretta informazione sulle intolleranze alimentari.

Committente

Il committente dell'applicazione è la docente Veronica Rossano dell'insegnamento di Progettazione e Produzione Multimediale relativo al corso di laurea in Informatica presso la sede di Bari, dell'anno accademico 2024-2025.

Destinatari dell'applicazione

L'applicazione *Gluten Runner* è rivolta principalmente a un pubblico giovane, con l'obiettivo di sensibilizzare i giocatori sulle corrette scelte alimentari in presenza della celiachia. Il gioco si configura come uno strumento educativo e informativo, sfruttando la gamification per migliorare la consapevolezza sulla dieta priva di glutine e sulle conseguenze legate al consumo di alimenti non idonei.

Un recente studio della **European Society for Pediatric Gastroenterology, Hepatology and Nutrition (ESPGHAN)** evidenzia come la diagnosi precoce e l'educazione alimentare siano fondamentali per una gestione efficace della celiachia, soprattutto nei giovani. L'uso di strumenti interattivi come *Gluten Runner* può supportare famiglie e scuole nel promuovere comportamenti alimentari corretti e consapevoli fin dalla tenera età.

Caratteristiche dell'utente

Il target dell'applicazione è composto da tre principali categorie di utenti:

- **Bambini e adolescenti:** rappresentano il gruppo primario a cui si rivolge il gioco. L'interfaccia semplice, i colori vivaci e le dinamiche ludiche sono pensati per coinvolgere i più giovani e favorire l'apprendimento attraverso l'esperienza interattiva.
- **Genitori e famiglie:** *Gluten Runner* può essere utilizzato in ambito domestico come supporto educativo per insegnare ai bambini le basi di un'alimentazione adatta alla celiachia, aiutando anche gli adulti a riconoscere e selezionare alimenti privi di glutine.
- **Educatori e insegnanti:** il gioco si presta a un utilizzo in contesti scolastici o formativi, per promuovere attività didattiche sui temi della salute, della prevenzione e dell'inclusione alimentare. Può essere integrato nei programmi di educazione civica o alimentare.

Attraverso un approccio divertente e accessibile, l'applicazione mira non solo a istruire sul tema della celiachia, ma anche a contribuire alla costruzione di una cultura dell'alimentazione consapevole e responsabile.

| Fascia d'età | Familiarità con l'alimentazione gluten-free | Familiarità con il digitale | Capacità di apprendimento tramite gioco | Frequenza utilizzo smartphone/tablet | Interesse per la salute alimentare |
|--------------|---|-----------------------------|---|--------------------------------------|------------------------------------|
| 10 – 17 anni | Bassa/Media | Alta | Alta | Molto spesso | Bassa/Media |
| 18 – 40 anni | Media | Media/Alta | Media/Alta | Molto spesso | Media/Alta |
| 40 – 70 anni | Bassa | Bassa/Media | Bassa/Media | Spesso/Raramente | Media/Alta |

I vincoli

Il gioco *Gluten Runner* è stato sviluppato utilizzando il motore di sviluppo **Godot 4.4.1**, che consente la creazione di applicazioni **multiplatforma** ad alte prestazioni. Il titolo è disponibile sia per **sistemi desktop** che per **dispositivi mobili Android**. Di seguito si riportano i **requisiti minimi hardware e software** per ciascuna piattaforma supportata.

Versione Desktop:

- Hardware:

| Componente | Specifica |
|------------------------|--|
| CPU | Architetture x86, x64, ARM64 con supporto alle istruzioni SSE2 |
| RAM | 4 GB |
| Spazio su disco | Almeno 500 MB di spazio libero |
| GPU | Scheda grafica compatibile con OpenGL 3.3 o Vulkan |

- Software:

| Tipo | Specifica |
|-------------------------------------|---|
| Sistemi operativi supportati | <ul style="list-style-type: none"> Windows 10 / 11 Linux (Ubuntu 20.04 o superiore) MacOS 10.13+ |
| Dipendenze aggiuntive | Nessuna, il gioco è distribuito come eseguibile standalone |

Versione Mobile:

- Hardware:

| Componente | Specifica |
|--------------------------------|--|
| CPU | ARM64 con supporto alle estensioni NEON |
| RAM | 2 GB |
| Spazio di archiviazione | Almeno 200 MB disponibili |
| GPU | Compatibile con OpenGL ES 3.0 o superiore |

- Software:

| Tipo | Specifica |
|---------------------------|---|
| Sistema operativo | <ul style="list-style-type: none">• Android 8.0 (Oreo) o superiore |
| Permessi richiesti | Accesso alla memoria per salvataggio progressi di gioco |

Vincoli di budget

La realizzazione dell'applicazione non prevede alcun tipo di budget, poiché è sviluppata al solo fine didattico.

Vincoli di tempo

- Inizio del progetto: 30/03/2025;
- Consegna del progetto: giugno 2025;

Manuale di stile

Il manuale di stile definisce gli standard grafici e comunicativi adottati per garantire **coerenza visiva, accessibilità e chiarezza d'uso** all'interno dell'applicazione multimediale *Gluten Runner*. Di seguito vengono descritti i principali criteri adottati.

Colori e Font

- **Palette cromatica:** colori pastello per creare un ambiente rassicurante e accessibile. Vengono preferiti colori tenui come:
 - **Verde menta** (#98F5E1) per elementi positivi o cibi consentiti;
 - **Rosso tenue** (#FF7F7F) per segnalare cibi non adatti o azioni errate;
 - **Beige e legno** per gli elementi di sfondo, per richiamare l'ambiente cucina.
- **Font utilizzati:**
 - *Titoli e pulsanti:* **Baloo 2**, sans-serif, per una leggibilità alta e uno stile amichevole;
 - *Testi descrittivi e tutorial:* **Open Sans**, sans-serif, per una lettura agevole su schermo.

Immagini

- Tutte le immagini sono **modellate in 3D** e integrate all'interno dell'ambiente virtuale utilizzando **modelli semplificati** per garantire fluidità del gioco anche su dispositivi mobili.
- Gli oggetti interattivi sono **caratterizzati da un leggero bagliore o bordo luminoso** per facilitarne l'identificazione da parte dell'utente.

Uso di pulsanti

- I pulsanti sono **di grandi dimensioni**, con **icone intuitive e etichette testuali**.
- Ogni pulsante cambia colore al passaggio del mouse (hover effect) per segnalare la reattività.
- Lo stile è coerente in tutto il gioco: **angoli arrotondati, sfondo pieno, testo ad alto contrasto**.

Stile di scrittura

- Il linguaggio è **semplice, diretto e privo di tecnicismi**, per garantire la comprensione anche da parte di utenti meno esperti.
- I messaggi in-game sono **brevi e motivanti**, ad esempio: "Ottima scelta!", "Attenzione: alimento contenente glutine!".

Altri elementi stilistici

- **Animazioni fluide** per movimenti del personaggio e feedback visivi;
- **Suoni di feedback** associati a eventi importanti (es. raccolta alimento corretto/errato);
- **Tutorial iniziale** con narrazione guidata e istruzioni visive semplici.

Stimare i Costi

| Fase di lavoro | Attività | Ore |
|---|---|-----------|
| Acquisizione del materiale | Video e fotografico | 10 |
| | Testuale | 3 |
| | Audio | 5 |
| | Materiale di supporto (schede, tabelle, ecc.) | 2 |
| Totale Acquisizione | | 20 |
| Verifica e validazione del materiale | Inventario del materiale | 1 |
| | Revisione e correzione | 3 |
| Totale Verifica | | 4 |
| Definizione interfaccia utente | Sviluppo standard comunicativi | 3 |
| | Realizzazione dei menù | 5 |
| | Interfacce grafiche | 18 |
| Totale Interfaccia | | 26 |
| Raffinamento del materiale | Video grafico | 3 |
| | Fotografico | 5 |
| | Audio | 2 |

| | | |
|-----------------------------|---------------------------------------|------------|
| | Materiale di supporto | 2 |
| Totale Raffinamento | | 12 |
| Sviluppo | Finestre | 35 |
| | Interazioni tra finestre | 10 |
| | Introduzione animata | 5 |
| | Ottimizzazione dell'interazione | 5 |
| | Manuali | 5 |
| | Produzione versione α | 3 |
| Totale Sviluppo | | 63 |
| Test | Alpha test + documento | 8 |
| | Revisione finale | 7 |
| | Beta test + documento | 8 |
| Totale Test | | 23 |
| Pubblicazione | Versione digitale | 2 |
| | Versione per sviluppatori/committente | 3 |
| Totale Pubblicazione | | 5 |
| TOTALE GENERALE | | 153 |

Monitoraggio progetto

Inizio pianificazione stimato: 15 marzo. Seconda metà di marzo:

| Attività | Tempo Stimato (ore) | Tempo Utilizzato (ore) | Completato | Note |
|--------------------------------------|---------------------|------------------------|------------|---|
| Acquisizione del materiale | 20 | 16 | 80% | Raccolto circa l'80% del materiale previsto. |
| Verifica e validazione del materiale | 4 | 2 | 50% | Validata circa metà del materiale raccolto. |
| Definizione dell'interfaccia utente | 26 | 6 | 20% | Avviata con qualche bozza preliminare, ancora da strutturare. |
| Raffinamento del materiale | 12 | 0 | 0% | Non ancora iniziato. |
| Sviluppo | 63 | 0 | 0% | Da avviare dopo la definizione dell'interfaccia e raffinamento. |
| Test | 23 | 0 | 0% | Attività successive allo sviluppo. |
| Pubblicazione | 5 | 0 | 0% | Prevista a conclusione di test e validazioni finali. |

Prima metà di aprile:

| Attività | Tempo Stimato (ore) | Tempo Utilizzato (totale) | % Completato | Note |
|--------------------------------------|---------------------|---------------------------|--------------|--|
| Acquisizione del materiale | 20 | 16 | 80% | Nessun avanzamento rispetto a marzo. Materiale ancora da completare. |
| Verifica e validazione del materiale | 4 | 2 | 50% | Nessun progresso. Rimane da verificare la seconda metà del materiale. |
| Definizione dell'interfaccia utente | 26 | 6 | 20% | Nessun avanzamento. Interfaccia/menu/suoni non ancora trattati. |
| Raffinamento del materiale | 12 | 0 | 0% | Non ancora iniziato. |
| Sviluppo | 63 | 6 | 10% | Avviato: primi passi nella progettazione del personaggio 3D e prime logiche di ostacoli. |
| Test | 23 | 0 | 0% | Attività successive allo sviluppo. |
| Pubblicazione | 5 | 0 | 0% | Prevista a conclusione di test e validazioni finali. |

Seconda metà di aprile:

| Attività | Tempo Stimato (ore) | Tempo Utilizzato (totale) | % Completato | Note |
|--------------------------------------|---------------------|---------------------------|--------------|--|
| Acquisizione del materiale | 20 | 16 | 80% | Nessun ulteriore avanzamento. |
| Verifica e validazione del materiale | 4 | 3 | 75% | Gran parte del materiale verificata |
| Definizione dell'interfaccia utente | 26 | 10 | 40% | Realizzata interfaccia basilare (Start/Quit), funzionante ma da rivedere completamente. |
| Raffinamento del materiale | 12 | 0 | 0% | Ancora da iniziare. |
| Sviluppo | 63 | 22 | 35% | Impostate logiche e ostacoli; grafica ancora minimale (omino, tavola endless, 2 ostacoli casuali). |
| Test | 23 | 0 | 0% | Non ancora previsto. |
| Pubblicazione | 5 | 0 | 0% | Prevista in seguito a test e validazioni finali. |

Prima metà di maggio:

| Attività | Tempo Stimato (ore) | Tempo Utilizzato (totale) | % Completato | Note |
|--------------------------------------|---------------------|---------------------------|--------------|---|
| Acquisizione del materiale | 20 | 18 | 90% | Quasi completata la raccolta del materiale previsto. |
| Verifica e validazione del materiale | 4 | 3 | 75% | Validata la maggior parte del materiale. |
| Definizione dell'interfaccia utente | 26 | 22 | 85% | Menu base, interfaccia e impostazioni funzionanti. Potrebbero essere necessarie migliorie. |
| Raffinamento del materiale | 12 | 2 | 16,7% | Iniziata una prima fase di rielaborazione e ottimizzazione. |
| Sviluppo | 63 | 44 | 70% | Completati: logiche, ostacoli, barra vita, prime dinamiche di gioco, suoni e musiche di base. Manca solo la parte legata agli alimenti. |
| Test | 23 | 0 | 0% | Ancora da pianificare. |
| Pubblicazione | 5 | 0 | 0% | Prevista solo a fine sviluppo e testing. |

Seconda metà di maggio:

| Attività | Tempo Stimato (ore) | Tempo Utilizzato (totale) | % Completato | Note |
|--------------------------------------|---------------------|---------------------------|--------------|------|
| Acquisizione del materiale | | | | |
| Verifica e validazione del materiale | | | | |
| Definizione dell'interfaccia utente | | | | |
| Raffinamento del materiale | | | | |
| Sviluppo | | | | |
| Test | | | | |
| Pubblicazione | | | | |

Prima metà di giugno:

| Attività | Tempo Stimato (ore) | Tempo Utilizzato (totale) | % Completato | Note |
|--------------------------------------|---------------------|---------------------------|--------------|------|
| Acquisizione del materiale | | | | |
| Verifica e validazione del materiale | | | | |
| Definizione dell'interfaccia utente | | | | |
| Raffinamento del materiale | | | | |
| Sviluppo | | | | |
| Test | | | | |
| Pubblicazione | | | | |

Individuare e reperire le risorse

Di seguito sono state riportate le risorse necessarie da utilizzare durante lo sviluppo dell'applicazione multimediale.

Risorse Informative

Tutte le informazioni necessarie per la realizzazione del videogioco vengono reperite online da **fonti autorevoli, gratuite e aggiornate**, tra cui la documentazione ufficiale di Godot Engine, tutorial tecnici, articoli specializzati, forum della community (come Godot Q&A, Reddit, GitHub) e canali video formativi. Tali risorse supportano sia lo sviluppo tecnico (codifica, interazione, esportazione) sia gli aspetti di design e ottimizzazione.

Risorse Applicative

Per lo sviluppo del gioco, destinato a **dispositivi mobili** (Android) e **PC** (Windows/Linux), sono impiegati esclusivamente strumenti **open source o gratuiti**, selezionati per la loro efficienza, compatibilità e facilità d'uso. In particolare:

- **Godot Engine**: motore di gioco open source, utilizzato per la progettazione, sviluppo e esportazione multiplatforma del gioco;
- **Word**: per la stesura della documentazione tecnica e progettuale;
- **OpenShot Video Editor**: per l'eventuale produzione di trailer, dimostrazioni o presentazioni;
- **Android SDK / ADB Tools**: integrati nel processo di esportazione per dispositivi mobili Android.

Risorse Strumentali

Il progetto fa uso di **strumentazione disponibile e facilmente reperibile**, tra cui:

- **PC personale** con sistema operativo Windows/Linux, dotato di specifiche adeguate per lo sviluppo e test del gioco;
- **Smartphone Android** per test in tempo reale delle versioni mobili;
- Asset temporanei (free o placeholders) per fasi prototipali, che saranno gradualmente sostituiti o raffinati;
- Librerie o moduli Godot (GDNative, nodi predefiniti) per velocizzare l'implementazione di logiche comuni.

Risorse Post-Produzione

Per la pubblicazione e la distribuzione del progetto, si prevede l'impiego di:

- **Carta formato A4 e inchiostro** per la stampa della documentazione finale del progetto;
- **Rilegatura** dei documenti tecnici e manuali utente con copertine adeguate;
- **Formati digitali** (es. PDF, ZIP, APK, EXE) per la distribuzione su dispositivi mobili e PC.

Progettazione

Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia

Una volta individuati i concetti è necessario definirli in modo preciso e non ambiguo. In questa fase viene anche definita un'appropriata sequenza di presentazione dei contenuti, cioè dell'informazione che l'utente deve acquisire.

Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia

Definire quali skill (competenze) deve acquisire l'utente mediante l'utilizzo del multimedia
A tal fine è utile suddividere skill complessi in sequenze di skill elementari per consentire di individuare una appropriata sequenza di presentazione dei concetti

Preparare una descrizione preliminare del programma

Stabilire la metodologia da adottare, tenendo conto di:

- Idee generate in fase di brainstorming
- Limitazioni della piattaforma utente
- Livello di cultura dell'utente
- Eventuali meccanismi di apprendimento
- Definizione iniziale del look del multimedia (fase di pianificazione)

Dettagliare il progetto del multimedia

Definire i dettagli dell'applicazione mediante la creazione di documenti di design.

Prototipi

Flowchart

Storyboard

Test

Alpha test

Test effettuato dal gruppo di sviluppo

Test funzionale

Test strutturale

Beta test

Test con gli utenti

Appendice A

Questionario SUS (System Usability Scale)

Di seguito si riporta una scheda di esempio per la compilazione del questionario SUS (System Usability Scale).

Il calcolo del punteggio si può effettuare usando la seguente procedura:

- ✓ per gli item dispari (1, 3, 5, 7, 9) effettuare il calcolo: punteggio assegnato dal partecipante -1 (meno 1);
- ✓ per gli item pari (2, 4, 6, 8, 10) effettuare il calcolo: 5 – (meno) punteggio assegnato dal partecipante;
- ✓ sommare i punteggi ricalcolati;
- ✓ moltiplicare il valore ottenuto per 2,5 (si ottiene un punteggio che oscilla tra un minimo di “0” e un massimo di “100”).

La media dei valori globali ottenuti dal SUS rappresenta il livello di soddisfazione medio del campione utilizzato dal conduttore. Data la non rappresentatività del campione utilizzato per l’analisi esplorativa, i risultati rimangono assolutamente non generalizzabili, ma solamente indicativi di possibili aree problematiche.

| | | | | | | | | | | | |
|---|--|-----------------------------|---|-------------------------|--|-------------------------|---|---|---|---|---|
| | <table border="1"> <tr> <td>Fortemente in disaccordo</td><td></td><td></td><td></td><td>Fortemente d'accordo</td></tr> </table> | Fortemente in disaccordo | | | | Fortemente d'accordo | | | | | |
| Fortemente in disaccordo | | | | Fortemente d'accordo | | | | | | | |
| 1. Penso che mi piacerebbe utilizzare questo gioco frequentemente | <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 2. Ho trovato il gioco inutilmente complesso | <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 3. Ho trovato il gioco molto semplice da usare | <table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|--|---|---|---|---|---|
| 4. Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il gioco | <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 5. Ho trovato le varie funzionalità del gioco bene integrate | <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 6. Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del gioco | <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 7. Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il gioco facilmente | <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 8. Ho trovato il gioco molto difficile da utilizzare | <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 9. Mi sono sentito a mio agio nell'utilizzare il gioco | <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |
| 10. Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il gio | <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </table> | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | |