

**Katedra Automatyki i Informatyki**

**Techniki multimedialne**

Interaktywny system do nauki pisania na klawiaturze

Wykonała:

Marta Jaworska

3EF-DI, L3

Rzeszów, 2017r.

Spis treści

[Wstęp 3](#_Toc479683464)

[Założenia projektowe 3](#_Toc479683465)

# Wstęp

Celem projektu było utworzenie interaktywnego systemu do nauki pisania na klawiaturze. Utworzony system powinien być intuicyjny oraz umożliwić użytkownikowi prosty i przyjemny sposób nauki. Postanowiono napisać grę w silniku graficznym Unreal Engine 4 przy pomocy BluePrints.

# Założenia projektowe

Głównym założeniem projektu jest utworzenie takiego systemu, aby był on odpowiedni zarówno dla osób, które uczą się pisać na klawiaturze, jak i dla takich, które już to potrafią, ale chcą poćwiczyć szybkość pisania. Wykorzystanie gry ma zachęcić jej użytkownika do dalszej nauki. Nauka ma się odbywać poprzez zabawę.

Kolejnym założeniem projektowym jest sposób wyświetlania elementów do nauki. Zdecydowano, że będą się pojawiać pojedyncze litery, które po naciśnięciu odpowiedniego klawisza mają zniknąć z pola widzenia użytkownika. Wyświetlenie liter zamiast słów jest lepszym rozwiązaniem dla osób, które dopiero rozpoczynają naukę pisania.

Gra powinna być rozwijana poprzez dodawanie nowych poziomów. Założenia są takie, że różnice pomiędzy poziomami będą w prędkości spadania liter, a także ilości oraz zakres liter. Przejścia pomiędzy poziomami powinny odbywać się płynnie w momencie, gdy różnicą jest tylko szybkość opadania liter na ziemię. W przeciwnym wypadku powinna pojawić się grafika ukazująca prawidłowe ułożenie palców, tak aby nauka pisania na klawiaturze była efektywna. Przechodzenie do kolejnych poziomów powinno odbywać się po uzyskaniu odpowiedniej ilości dobrze klikniętych liter. W przypadku, gdy popełni się za dużo błędów trzeba będzie rozpocząć grę od poziomu 1. Takie ograniczenie ma na celu pewnego rodzaju zmuszenie użytkownika do ćwiczenia poziomów, które dobrze mu wychodzą, tak aby nabyta umiejętność stawała się coraz to lepsza.