



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ  
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΕΙΚΟΝΙΚΟ ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟ  
ΣΥΝΟΠΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΤΗ

**ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΕΛΩΝ ΟΜΑΔΑΣ**

---

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ :** ΑΘΑΝΑΣΙΟΥ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ

**ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ :** 19390005

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ :** ΡΟΜΑΝΙΟΥΚ ΒΙΚΤΩΡ

**ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ :** 713242017024

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ :** ΠΕΤΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

**ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ :** 20390188

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ :** ΘΕΟΧΑΡΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

**ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ :** 19390283

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>Εισαγωγή .....</b>	<b>3</b>
Οδηγίες Εκτέλεσης .....	3
Περιγραφή Παιχνιδιού .....	3
<b>Υπηρεσίες.....</b>	<b>5</b>
Γυμναστής.....	5
Διατροφολόγος.....	7
Διάδρομος .....	9
Ποδήλατο .....	11
Μπάρα.....	13
Βαράκια .....	15
Στρώματα για Κάμψεις .....	16
Εκτάσεις Ποδιών.....	18
Αυτόματος Πωλητής.....	20
Αποθετήριο (Inventory) .....	22
Έξοδος .....	23
Online-Help.....	24

## Εισαγωγή

Καλώς ήρθατε στο παιχνίδι γυμναστικής μας που αναπτύχθηκε στο Unity! Αυτό το εγχειρίδιο θα σας καθοδηγήσει μέσα από τις βασικές λειτουργίες και το gameplay, ώστε να απολαύσετε στο έπακρο την εμπειρία του παιχνιδιού.

### Οδηγίες Εκτέλεσης

Για να εισέλθετε στο παιχνίδι πρέπει να πατήσετε play



Εικόνα 1. Αρχικό Μενού

### Περιγραφή Παιχνιδιού

**Στόχος Παιχνιδιού:** Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να βελτιώσετε τη φυσική σας κατάσταση κάνοντας γυμναστική στα διαθέσιμα όργανα έπειτα από την καθοδήγηση του διαθέσιμου γυμναστή. Με την καθοδήγηση του διαθέσιμου διατροφολόγου έχοντας συλλέξει λεφτά (money) από τις ασκήσεις γυμναστικής, μπορείτε να βελτιώσετε την φυσική σας κατάσταση αγοράζοντας διάφορα προϊόντα γυμναστικής από τον αυτόματο πωλητή.

**Κίνηση Παίκτη:** Ο παίκτης κινείται είτε με τα βελάκια είτε με τα πλήκτρα WASD.

**Κίνηση Κάμερας:** Η κάμερα κινείται με τη χρήση του ποντικιού.

**Συλλογή Χρημάτων:** Στην αρχή του παιχνιδιού, ξεκινάτε με ένα τυχαίο ποσό νομισμάτων. Για να αυξήσετε τα νομίσματα, πρέπει να κάνετε ασκήσεις γυμναστικής.

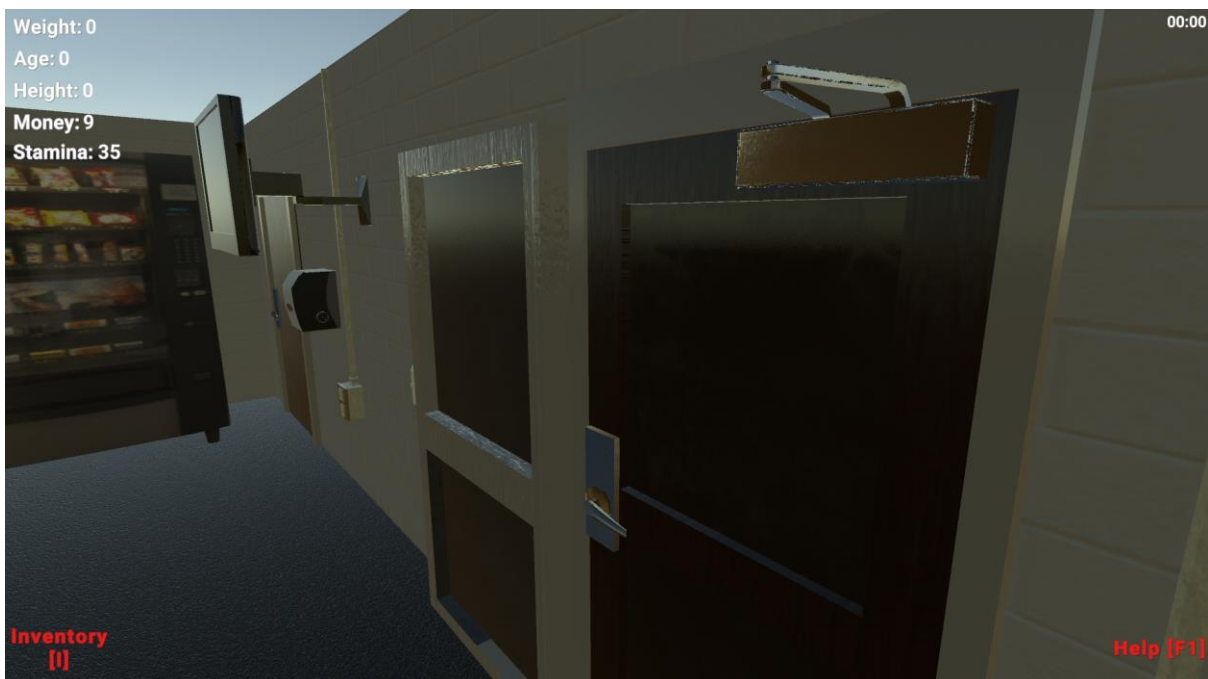
**Χρήση Νομισμάτων:** Με τα νομίσματα, μπορείτε να αγοράσετε διάφορα προϊόντα γυμναστικής από τον αυτόματο πωλητή.

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

**Έξοδος από το Παιχνίδι:** Για να βγείτε από το παιχνίδι, μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο 'Esc' και στην συνέχεια πατάτε Quit ή να πάτε στην πόρτα εξόδου δίπλα από τον αυτόματο πωλητή και να πατήσετε το πλήκτρο 'E'.



**Εικόνα 2.** Μενού Εξόδου



**Εικόνα 3.** Πόρτα Εξόδου

### Γυμναστής



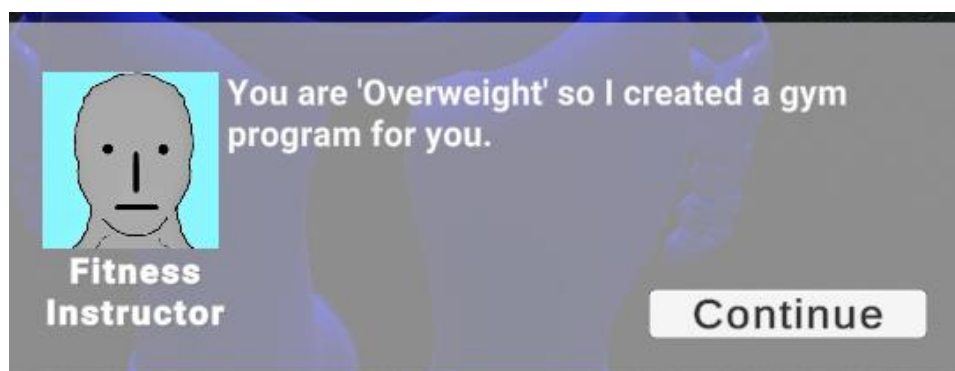
**Εικόνα 4.** Επικοινωνία με τον εικονικό γυμναστή

Όταν ξεκινά το παιχνίδι, ο παίκτης πρέπει να πάει στον γυμναστή. Ο γυμναστής θα ζητήσει τα στοιχεία σας (βάρος, ηλικία και ύψος) και θα σας προτείνει τις κατάλληλες ασκήσεις. Μόλις λάβετε τις ασκήσεις, θα έχετε πρόσβαση στον εικονικό διατροφολόγο για να σας δώσει τις κατάλληλες διατροφικές συμβουλές με βάση την φυσική σας κατάσταση.

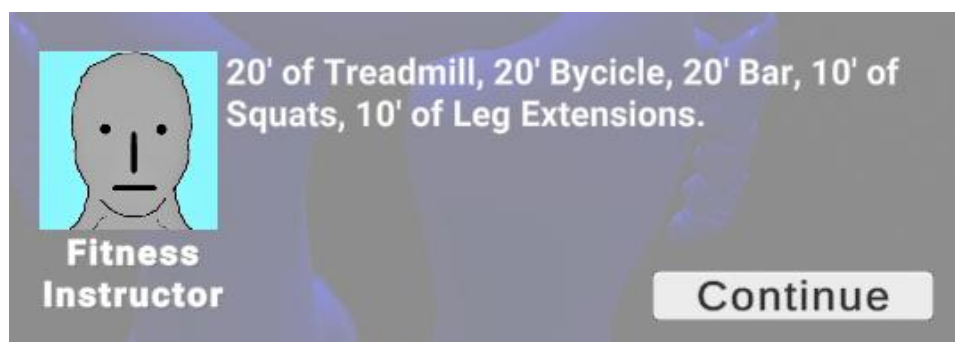
# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



**Εικόνα 5.** Εισαγωγή των στοιχείων του χρήστη



**Εικόνα 6.** Πόρισμα για την φυσική κατάσταση του χρήστη



**Εικόνα 7.** Πρόγραμμα Γυμναστικής με βάση την φυσική κατάσταση του χρήστη



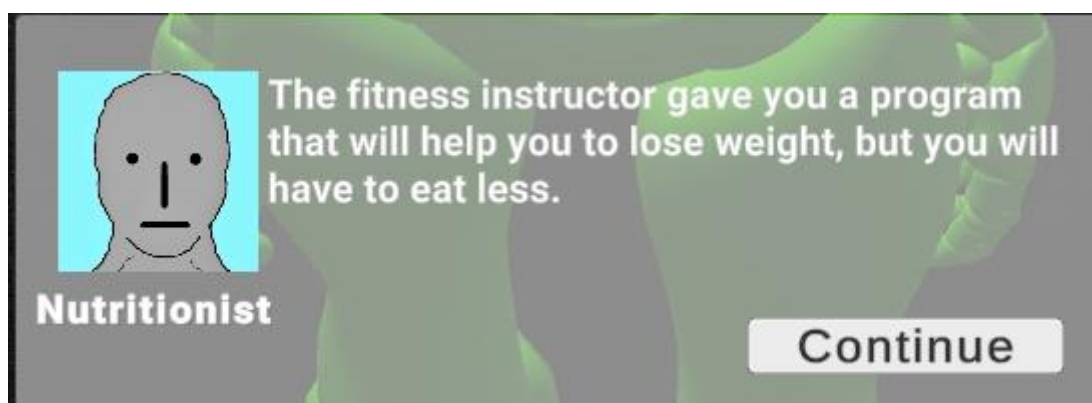
# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Διατροφολόγος



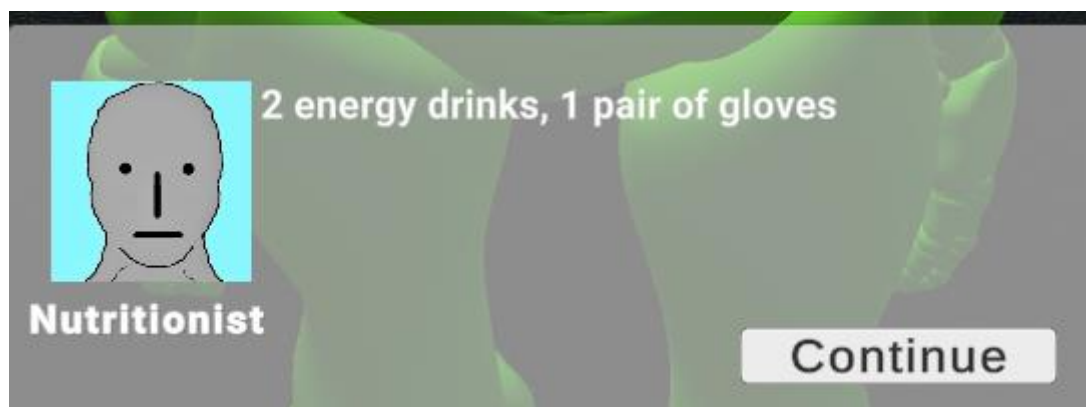
**Εικόνα 8.** Επικοινωνία με τον εικονικό διατροφολόγο

Ο παίκτης πρέπει να επισκεφθεί τον διατροφολόγο για να τον συμβουλευτεί με συμβουλές για την διατροφή του. Ο διατροφολόγος θα δημιουργήσει ένα πρόγραμμα διατροφής με βάση την φυσική κατάσταση του χρήστη και θα επιτρέψει την πρόσβαση του χρήστη στον αυτόματο πωλητή, ώστε να μπορεί να αγοράσει τα προϊόντα που του προτείνει. Συνεπώς, χρειάζεται χρήματα για να αγοράσει τα προϊόντα, όπου αυτό επιτυγχάνεται με την ολοκλήρωση των ασκήσεων γυμναστικής που του έχει προτείνει ο γυμναστής.



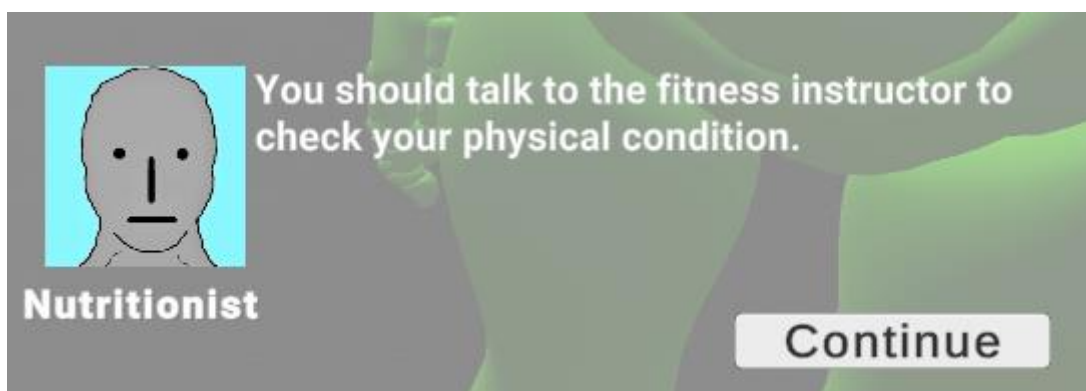
**Εικόνα 9.** Η επικοινωνία εικονικού γυμναστή με εικονικό διατροφολόγο

## ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



**Εικόνα 10.** Πρόγραμμα διατροφής

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο διατροφολόγος παίρνει πληροφορία από τον γυμναστή για την φυσική κατάσταση του χρήστη, συνεπώς, αν ο χρήστης πάει πρώτα να αλληλεπιδράσει με τον διατροφολόγο, θα του απαντήσει με μήνυμα ότι δεν γνωρίζει την φυσική του κατάσταση και ότι θα πρέπει να συμβουλευτεί πρώτα τον γυμναστή.



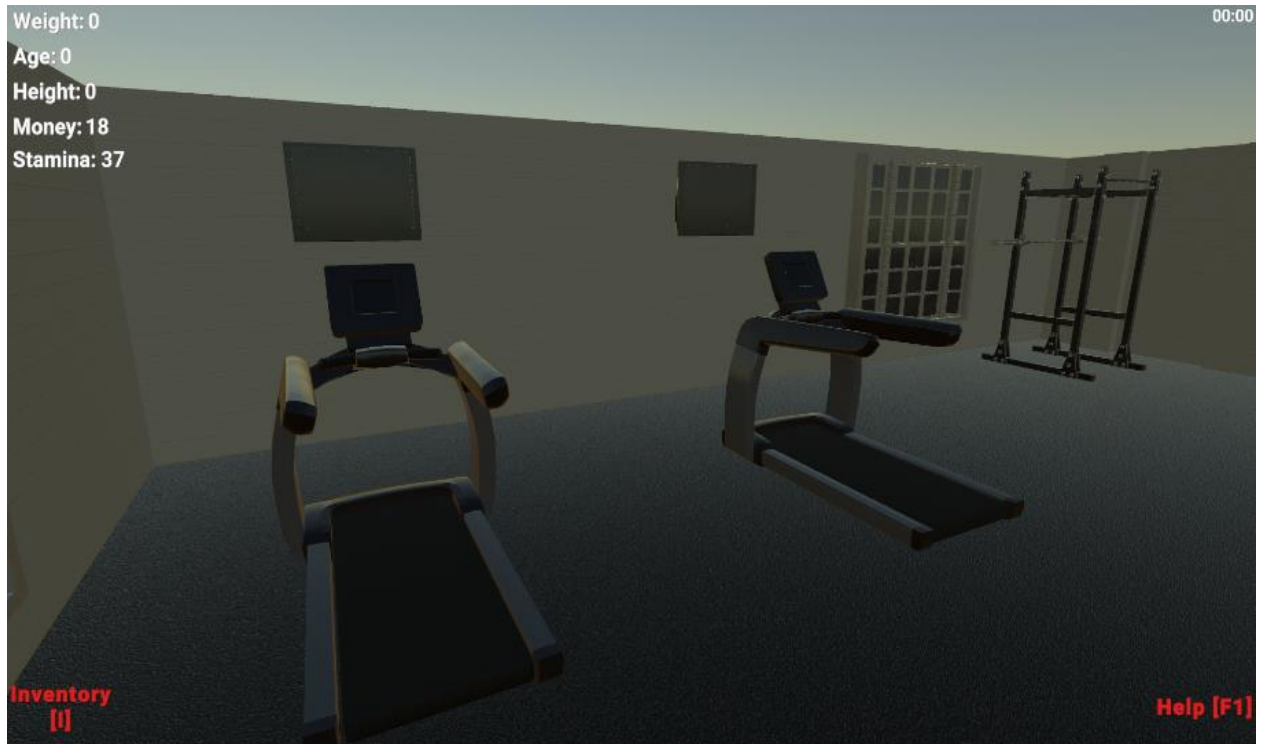
**Εικόνα 11.** Ο χρήστης επιλέγει να μιλήσει πρώτα στον διατροφολόγο



# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Διάδρομος

Για να ξεκινήσει η άσκηση στο διάδρομο, ο παίκτης πρέπει να πλησιάσει το μηχάνημα.



**Εικόνα 12.** Διάδρομος

Ο παίκτης μπορεί να κάνει διάδρομο και να επιτύχει τα εξής:

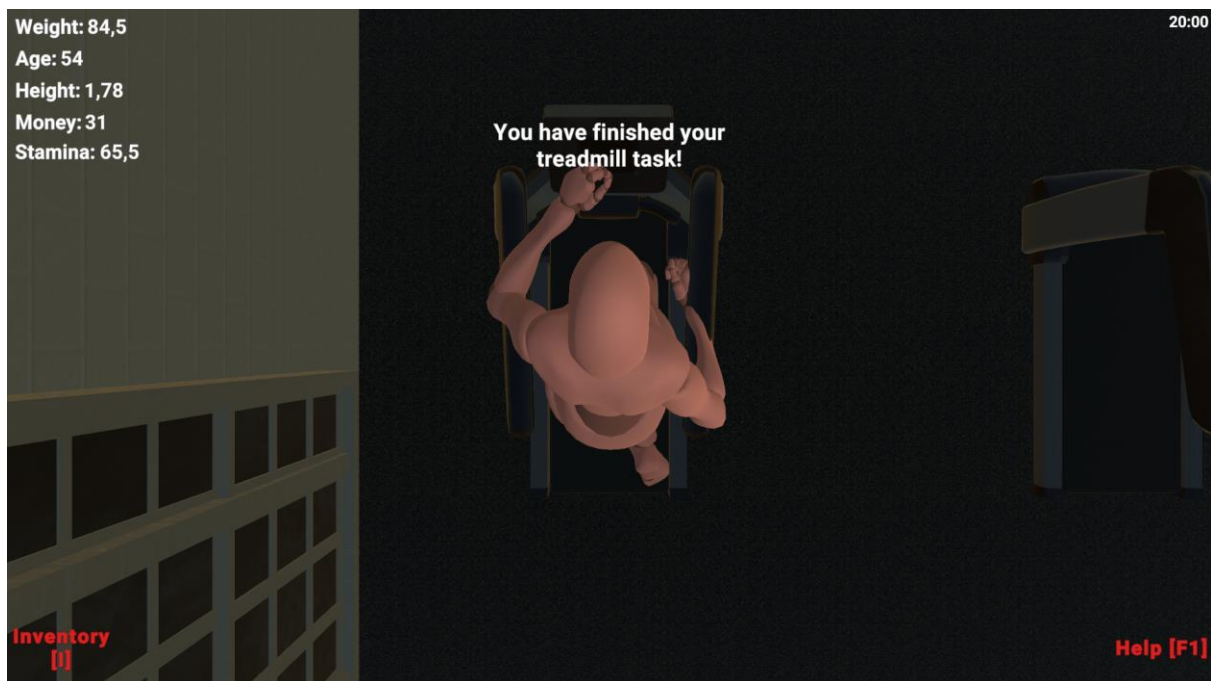
- +1 Money ανά 10'
- +0.1 Stamina ανά 10'
- -0.1 Weight ανά 10'

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



**Εικόνα 13.** Ο παίκτης γυμνάζεται στον διάδρομο

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο παίκτης παίρνει έξτρα λεφτά όταν ολοκληρώσει την άσκηση του.

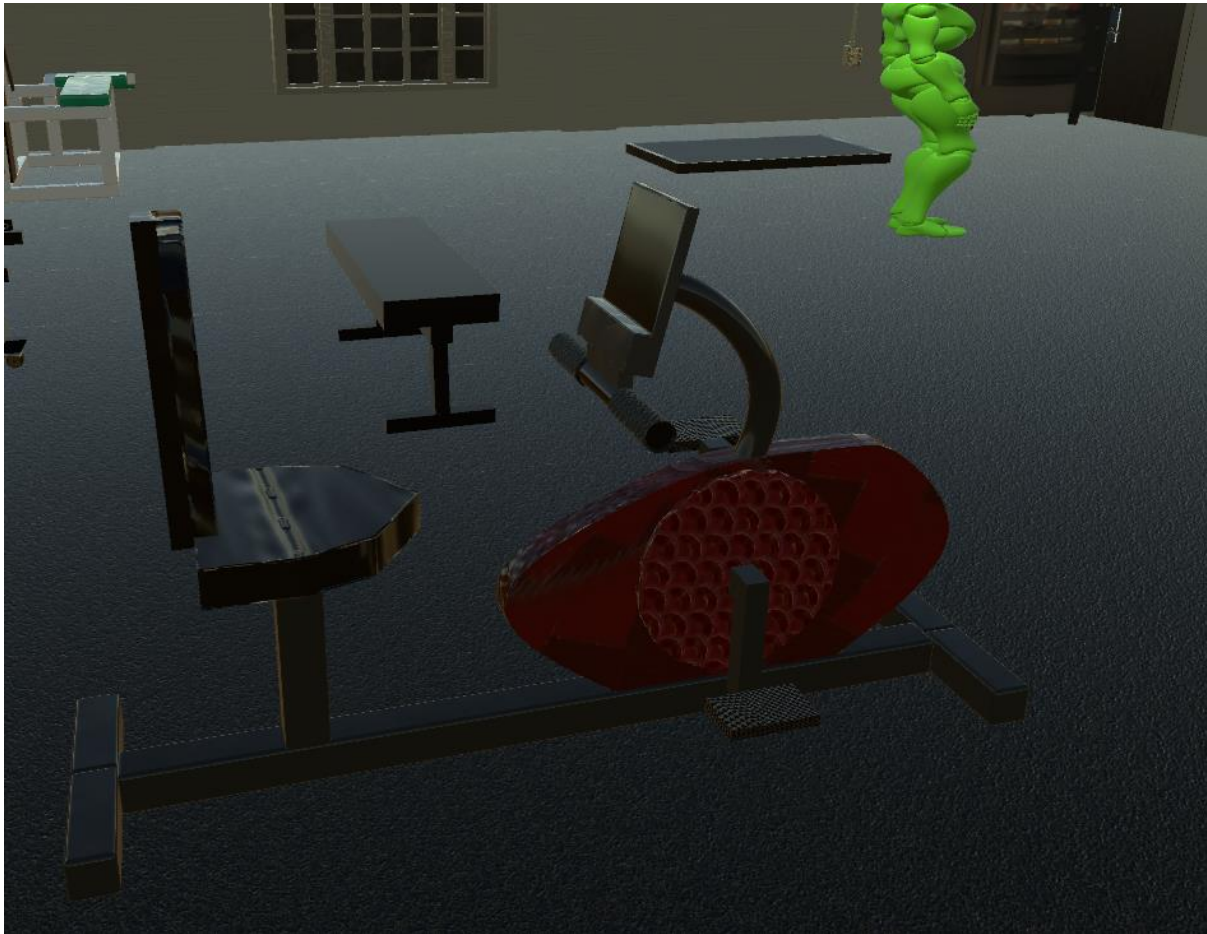


**Εικόνα 14.** Ο παίκτης ολοκληρώνει την άσκηση στον διάδρομο

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Ποδήλατο

Ο παίκτης πρέπει να πλησιάσει το ποδήλατο για να ξεκινήσει την άσκηση.

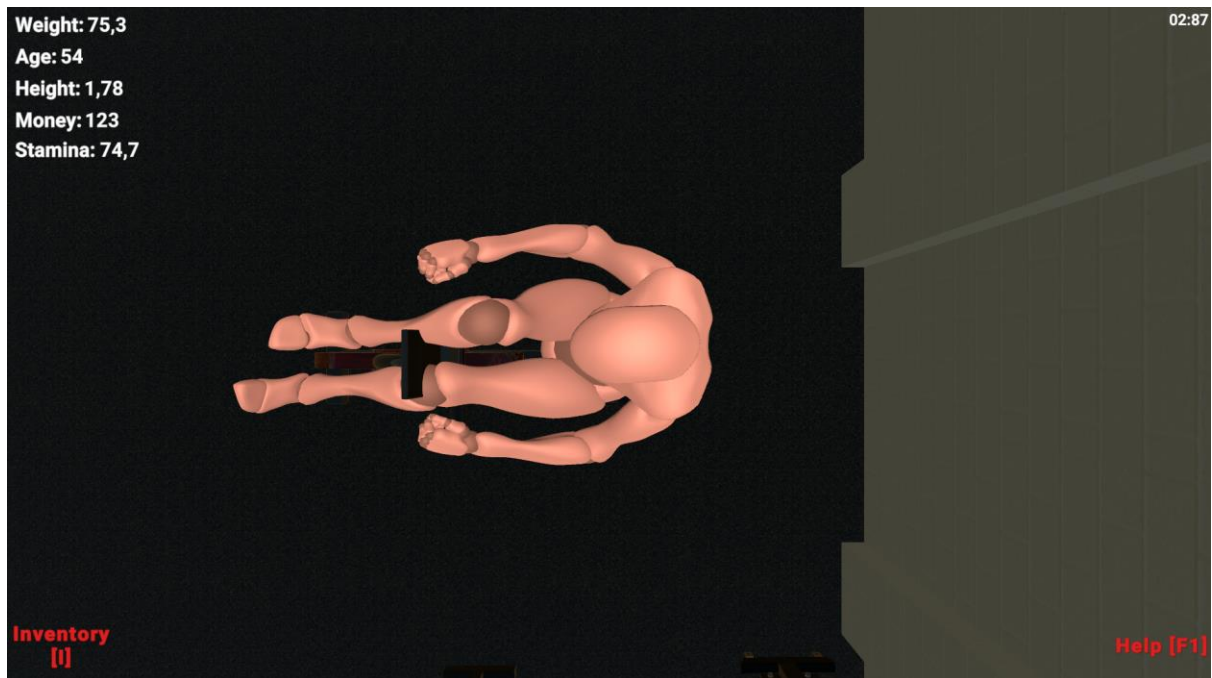


**Εικόνα 15.** Ποδήλατο

Ο παίκτης μπορεί να κάνει ποδήλατο και να επιτύχει τα εξής:

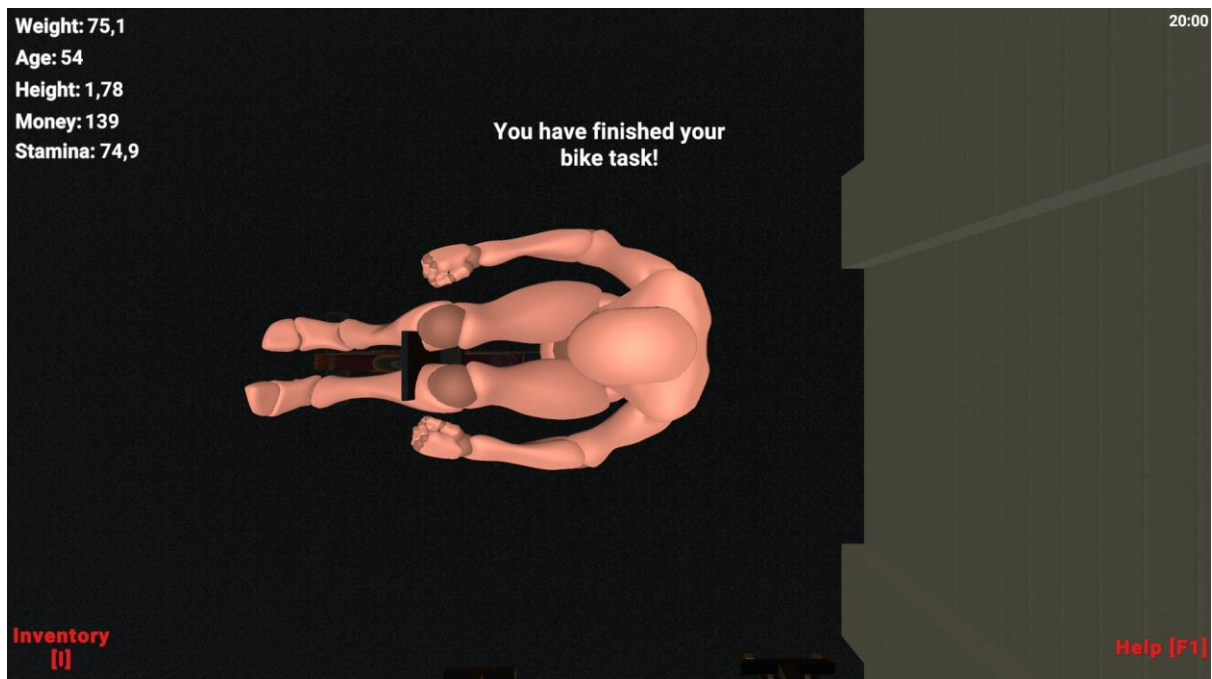
- +1 Money ανά 10'
- +0.1 Stamina ανά 10'
- -0.1 Weight ανά 10'

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



**Εικόνα 16.** Ο παίκτης γυμνάζεται στο ποδήλατο

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο παίκτης παίρνει έξτρα λεφτά όταν ολοκληρώσει την άσκηση του.



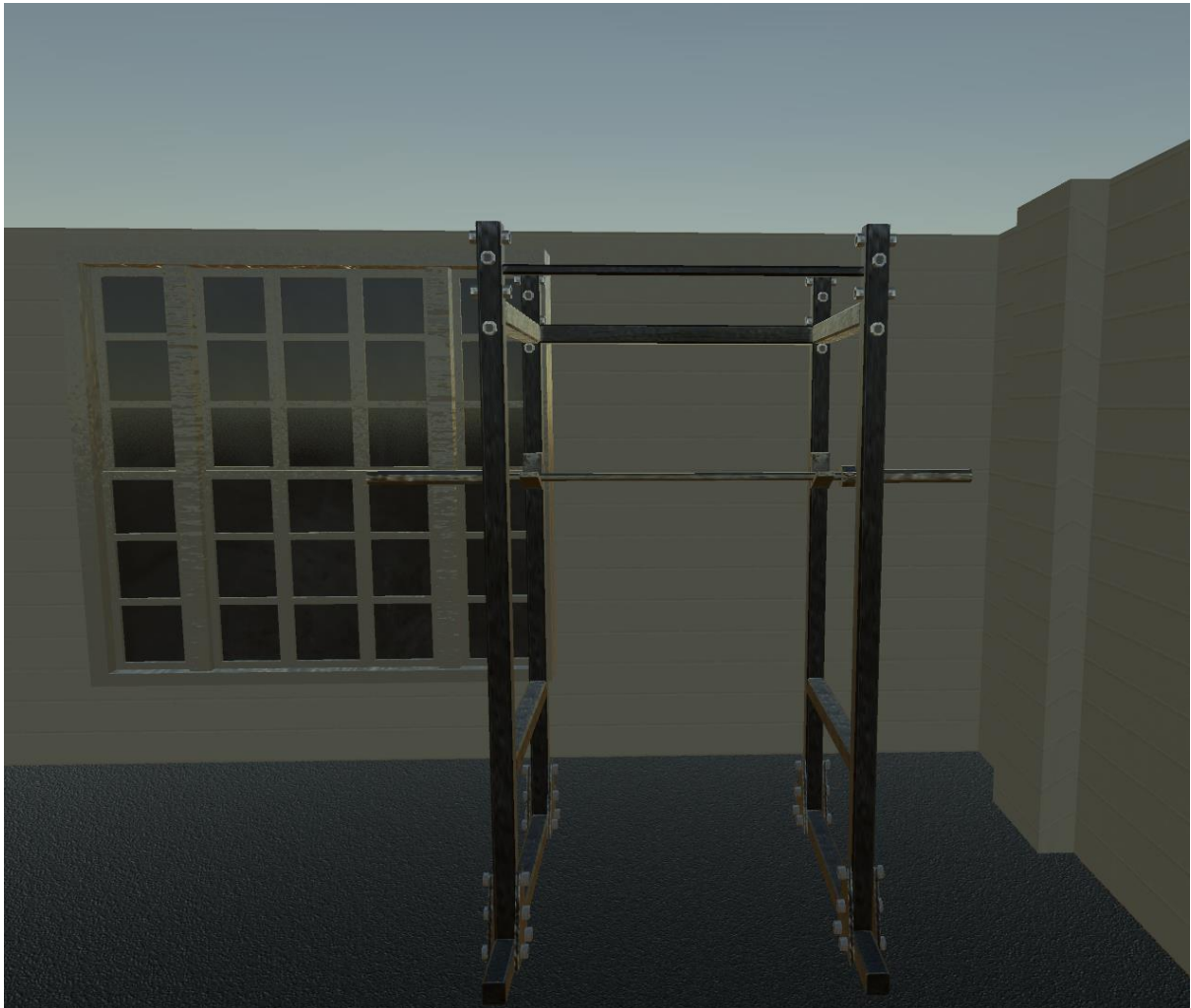
**Εικόνα 17.** Ο παίκτης ολοκληρώνει την άσκηση στο ποδήλατο



# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Μπάρα

Ο παίκτης πρέπει να πλησιάσει τις μπάρες για να ξεκινήσει την άσκηση.

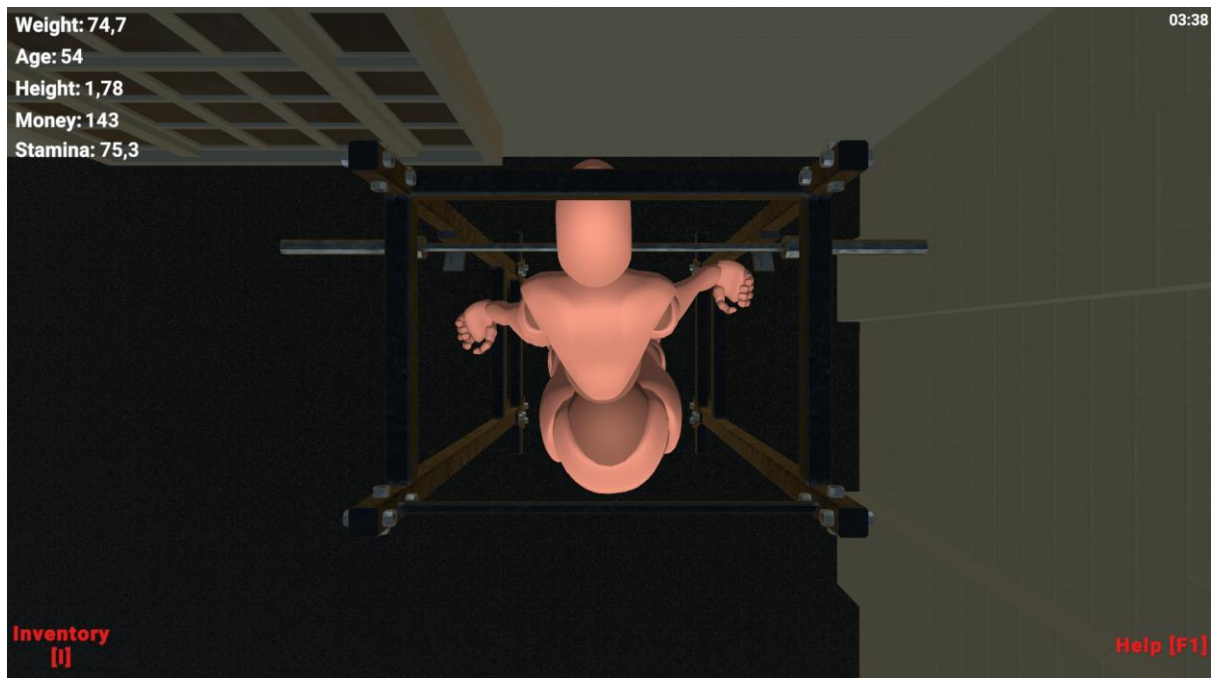


**Εικόνα 18.** Μπάρα

Ο παίκτης μπορεί να κάνει μπάρα και να επιτύχει τα εξής:

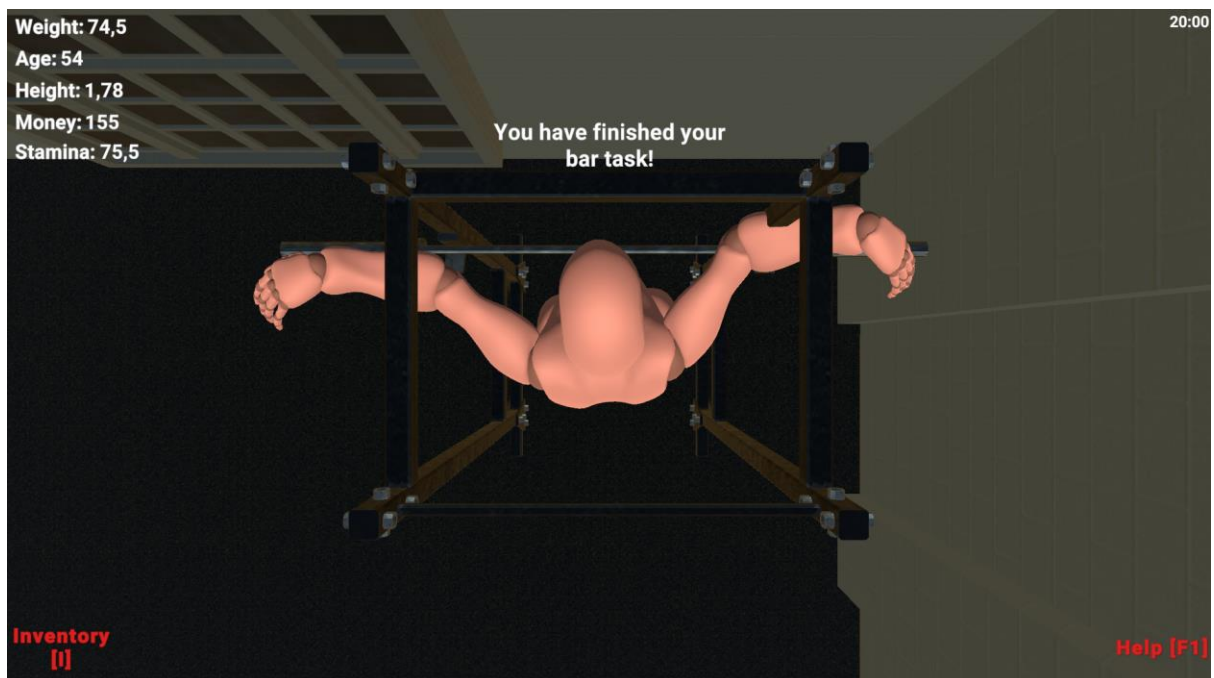
- +1 Money ανά 10'
- +0.1 Stamina ανά 10'
- -0.1 Weight ανά 10'

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



**Εικόνα 19.** Ο παίκτης γυμνάζεται στην μπάρα

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο παίκτης παίρνει έξτρα λεφτά όταν ολοκληρώσει την άσκηση του.



**Εικόνα 20.** Ο παίκτης ολοκληρώνει την άσκηση στην μπάρα



# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Βαράκια

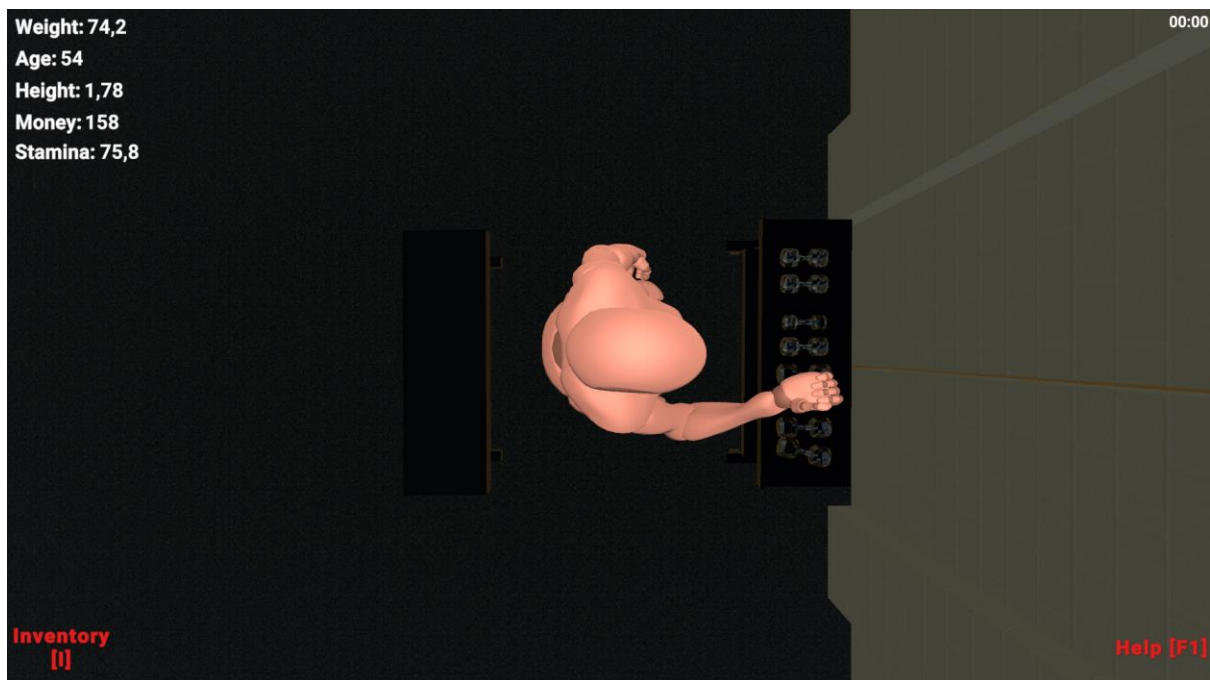
Ο παίκτης πρέπει να πλησιάσει τα βαράκια για να ξεκινήσει την άσκηση.



**Εικόνα 21.** Βαράκια

Ο παίκτης μπορεί να κάνει βαράκια και να επιτύχει τα εξής:

- +1 Money ανά 10'
- +0.1 Stamina ανά 10'
- -0.1 Weight ανά 10'

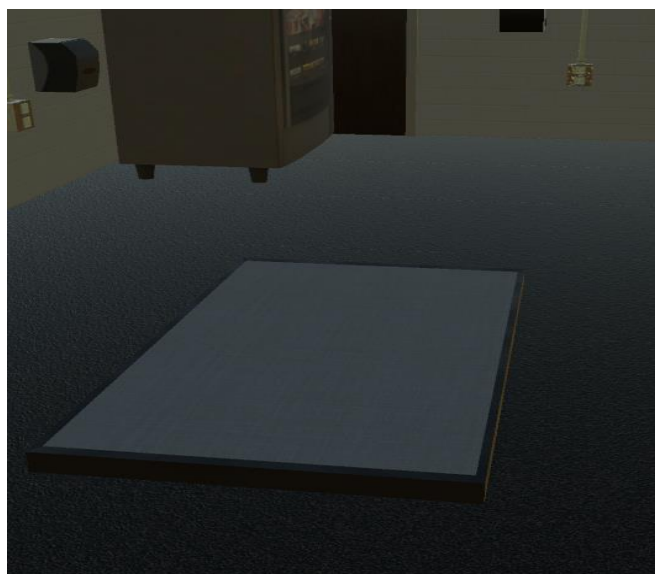


**Εικόνα 22.** Ο παίκτης γυμνάζεται στα βάρακια

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο παίκτης παίρνει έξτρα λεφτά όταν ολοκληρώσει την άσκηση του. Στο πρόγραμμα γυμναστικής του παραδείγματος, ο χρήστης δεν έχει να κάνει βάρακια και γι' αυτό τον λόγο ο μετρητής (timer) δεν ξεκινάει. Ο χρήστης μπορεί να κάνει κανονικά την άσκηση και να κερδίσει λεφτά και στατιστικά.

## Στρώματα για Κάμψεις

Ο παίκτης πρέπει να πλησιάσει το στρώμα για κάμψεις για να ξεκινήσει την άσκηση.

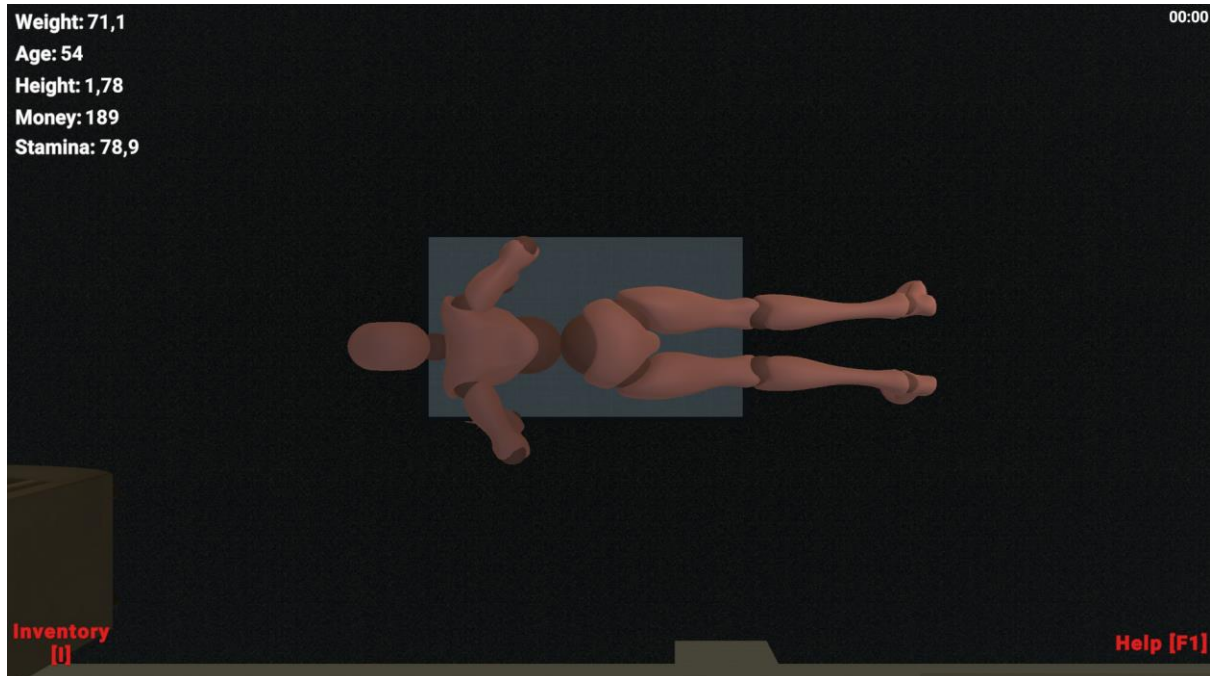


**Εικόνα 23.** Στρώματα για κάμψεις

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Ο παίκτης μπορεί να κάνει κάμψεις και να επιτύχει τα εξής:

- +1 Money ανά 10'
- +0.1 Stamina ανά 10'
- -0.1 Weight ανά 10'

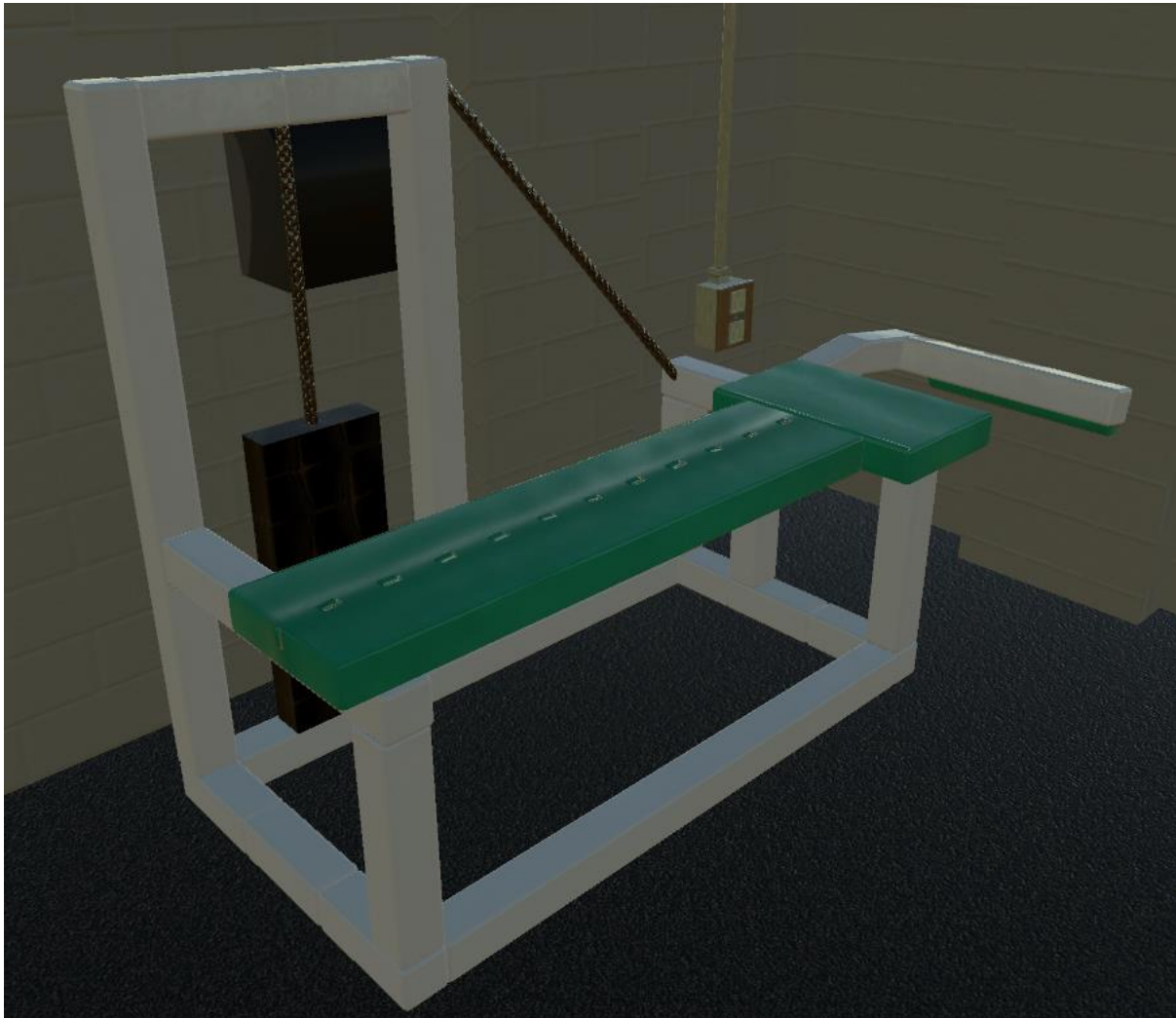


**Εικόνα 24.** Ο παίκτης γυμνάζεται στα στρώματα για κάμψεις

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο παίκτης παίρνει έξτρα λεφτά όταν ολοκληρώσει την άσκηση του. Στο πρόγραμμα γυμναστικής του παραδείγματος, ο χρήστης δεν έχει να κάνει κάμψεις και γι' αυτό τον λόγο ο μετρητής (timer) δεν ξεκινάει. Ο χρήστης μπορεί να κάνει κανονικά την άσκηση και να κερδίσει λεφτά και στατιστικά.

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Εκτάσεις Ποδιών

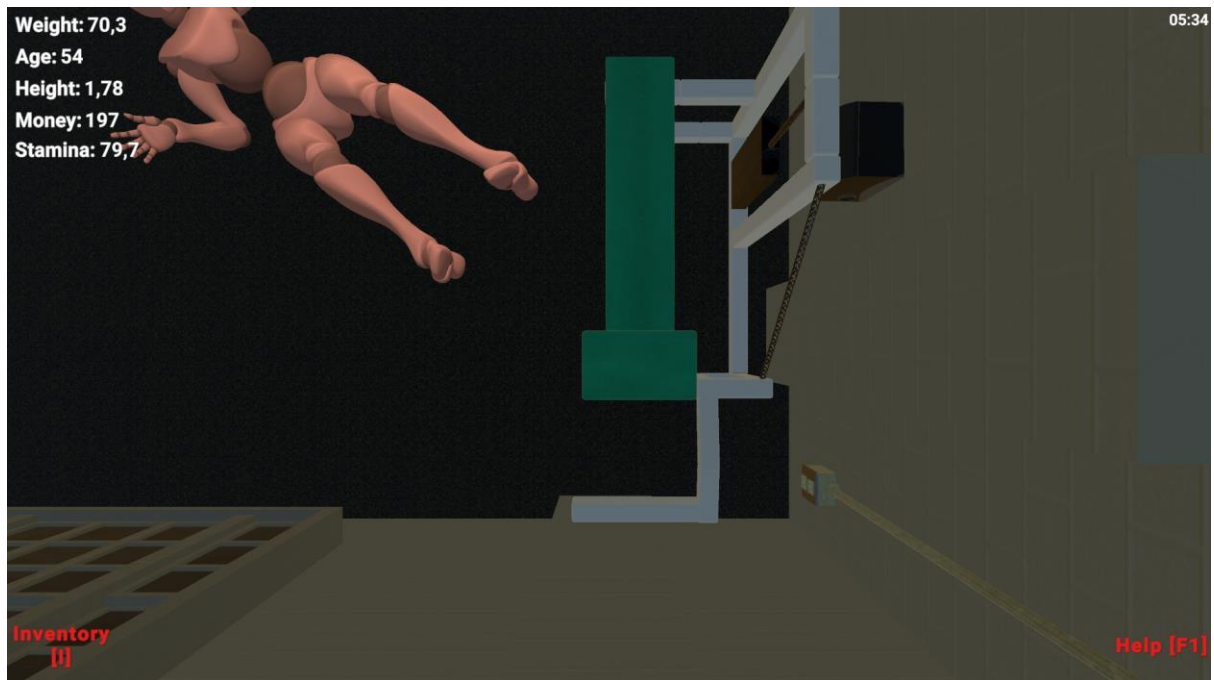


**Εικόνα 25.** Εκτάσεις ποδιών

Ο παίκτης μπορεί να κάνει εκτάσεις ποδιών και να επιτύχει τα εξής:

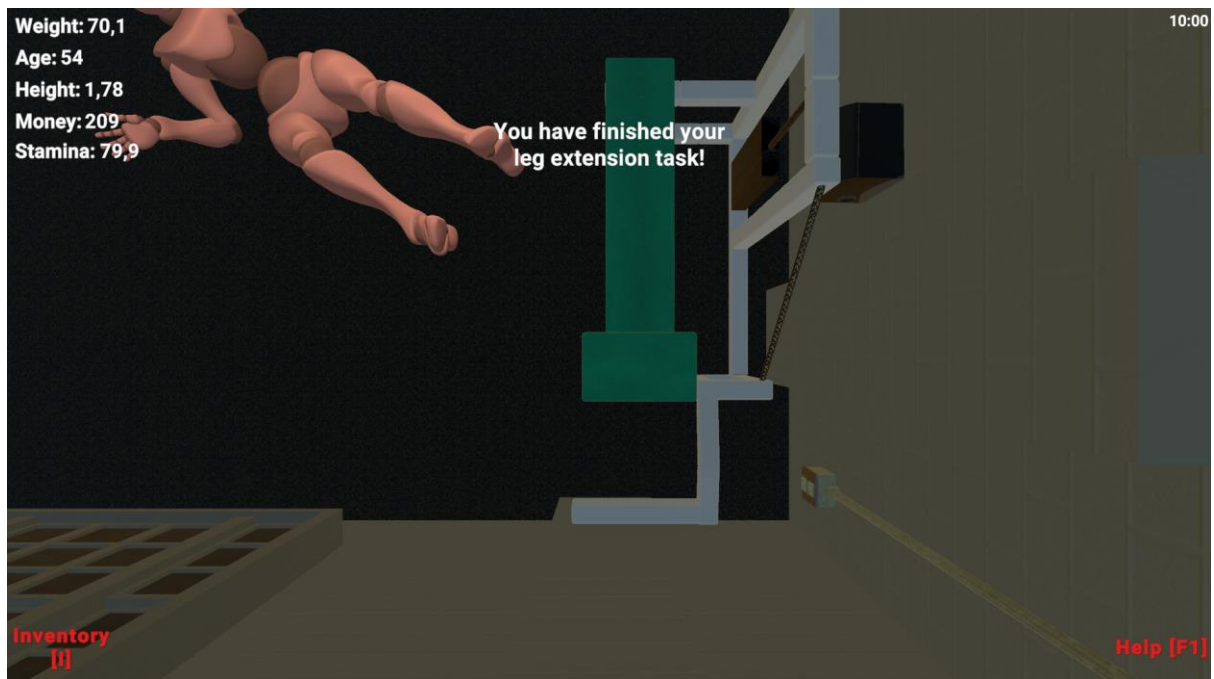
- +1 Money ανά 10'
- +0.1 Stamina ανά 10'
- -0.1 Weight ανά 10'

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



**Εικόνα 26.** Ο παίκτης γυμνάζεται στις εκτάσεις ποδιών

Αξίζει να σημειωθεί ότι ο παίκτης παίρνει έξτρα λεφτά όταν ολοκληρώσει την άσκηση του.



**Εικόνα 27.** Ο παίκτης ολοκληρώνει την άσκηση στις εκτάσεις ποδιών



# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Αυτόματος Πωλητής

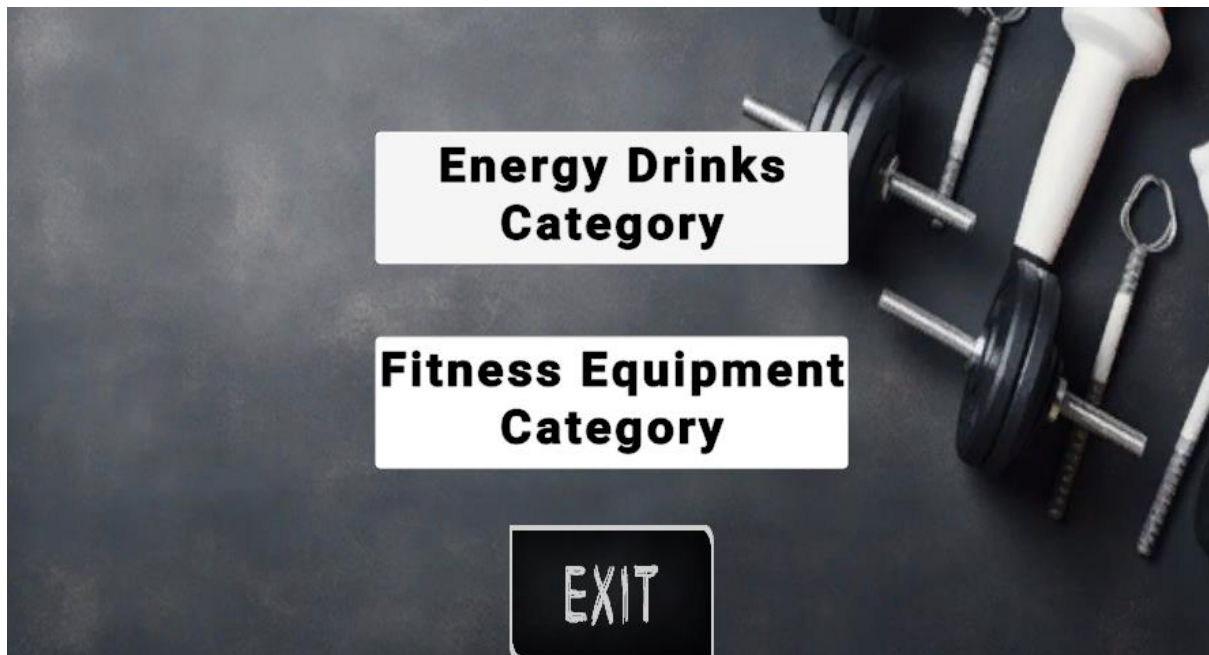
Ο παίκτης χρησιμοποιεί τα coins για να αγοράσει προϊόντα από τον αυτόματο πωλητή. Η πρόσβαση γίνεται με το πλήκτρο "E". Μπορείτε να αγοράσετε τα εξής αντικείμενα:

- Πρωτεΐνη
- Κρεατίνη
- Γάντια
- Ζώνη Βυθίσεων
- Ενεργειακό Ποτό



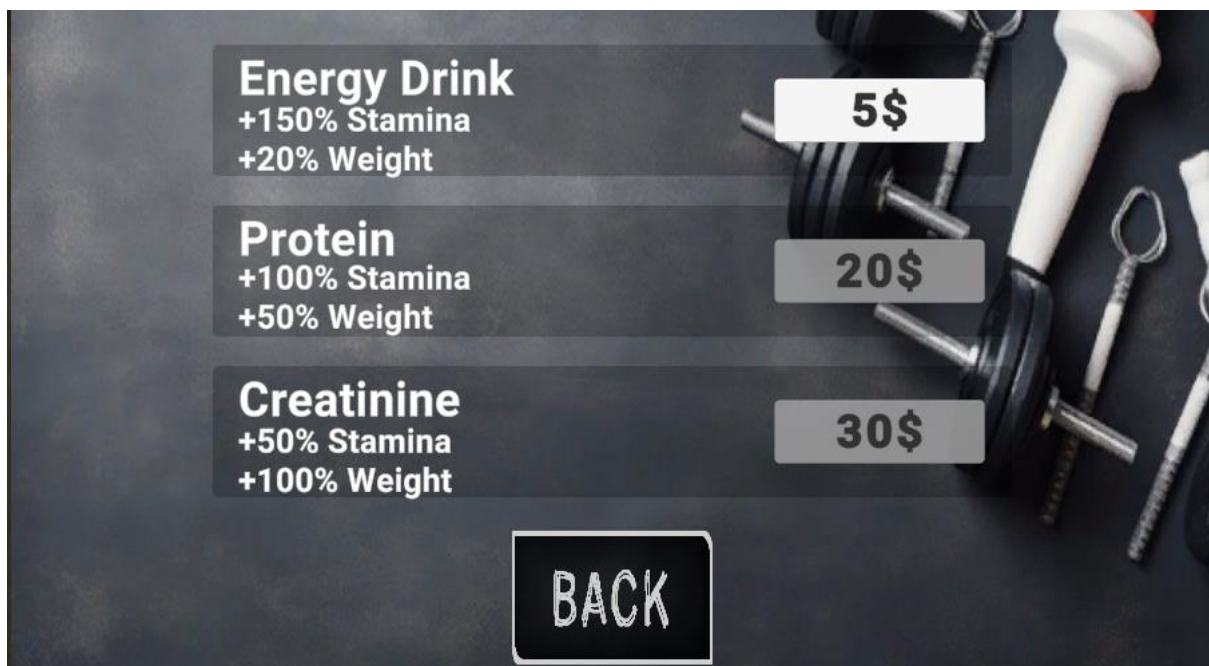
**Εικόνα 28.** Αυτόματος Πωλητής





Εικόνα 29. Το UI του αυτόματου πωλητή

Σε κάθε προϊόν γυμναστικής, αναγράφεται το ποσό που πρέπει ο χρήστης να δαπανήσει καθώς και τα χαρακτηριστικά που προσφέρει. Με γκρι φόντο στο ποσό αναγράφεται το προϊόν που ο χρήστης δεν διαθέτει το απαιτούμενο ποσό για να το αγοράσει ή δεν ανήκει στο πρόγραμμα διατροφής που του έδωσε ο διατροφολόγος.



Εικόνα 30. Το UI των τροφίμων γυμναστικής



Εικόνα 31. Το UI του εξοπλισμού γυμναστικής

## Αποθετήριο (Inventory)

Το αποθετήριο περιέχει όλα τα αντικείμενα που έχει αποκτήσει ο παίκτης από τον αυτόματο πωλητή. Πατώντας το κουμπί “I” εμφανίζεται το inventory.

Inventory	
Energy Drinks	2
Proteins	0
Creatines	0
Gloves	1
Belts	0

Εικόνα 32. Το UI του αποθετηρίου

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Έξοδος

Ο χρήστης έχει 2 τρόπους να αποχωρήσει από το παιχνίδι:

- πατώντας το πλήκτρο “Esc” και το κουμπί “Quit”



**Εικόνα 33.** Το UI του Pause Menu

- πηγαίνοντας στην πόρτα εξόδου και πατώντας το πλήκτρο “E”



**Εικόνα 34.** Πόρτα Εξόδου

# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

## Online-Help

Αν χρήστης χρειαστεί βοήθεια για την λειτουργία του παιχνιδιού μπορεί να πατήσει το “F1” και θα το ανοίξει ένα παράθυρο που θα του λέει τι μπορεί να κάνει.



Εικόνα 33. Το UI του Online-Help



# ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ & ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



Σας ευχαριστούμε για την προσοχή σας

