

Animattio – instrukcja obsługi

1 Przeznaczenie

Aplikacja mobilna Animattio przeznaczona jest dla osób w wieku od 9 do 18 lat. Z tego powodu zaleca się, aby osoby niepełnoletnie, zwłaszcza dzieci używały aplikacji pod nadzorem osoby dorosłej.

2 Wymagania systemowe

Aplikacja jest dedykowana dla urządzeń mobilnych z systemem Android w wersji 0.6.0 lub wyższej.

3 Uwierzytelnianie

Aby umożliwić monitorowanie wyników przez lekarza oraz personalizację konta, aplikacja wymaga stworzenia konta za pomocą adresu e-mail. Po włączeniu aplikacji należy kliknąć w przycisk *Rejestracja* i wpisać dane logowania wraz z podaną przez lekarza nazwą użytkownika, a następnie kliknąć *Zarejestruj* (rysunek 2). Pomyślna rejestracja przekieruje użytkownika na ekran logowania .

4 Nawigacja

Po pomyślnej rejestracji i zalogowaniu się na swoje konto użytkownik zostaje przekierowany na ekran główny, na którym znajdują się 4 przyciski nawigujące do głównych funkcjonalności aplikacji (rysunek 3).

4.1 Ustawianie awatara

Należy kliknąć na przycisk *Ustaw awatar* na ekranie głównym. Użytkownik zostanie przeniesiony na ekran umożliwiający wybór spersonalizowanego awatara (rysunek 4). Wybór awatara następuje za pomocą przycisków bocznych w kształcie strzałek. Aby zapamiętać wybór należy kliknąć przycisk *Wybierz*. Po kliknięciu aplikacja automatycznie kieruje użytkownika z powrotem na ekran główny, gdzie w prawym górnym rogu widoczny jest dopiero co wybrany awatar.

4.1.1 Monitorowanie ukończonych gier

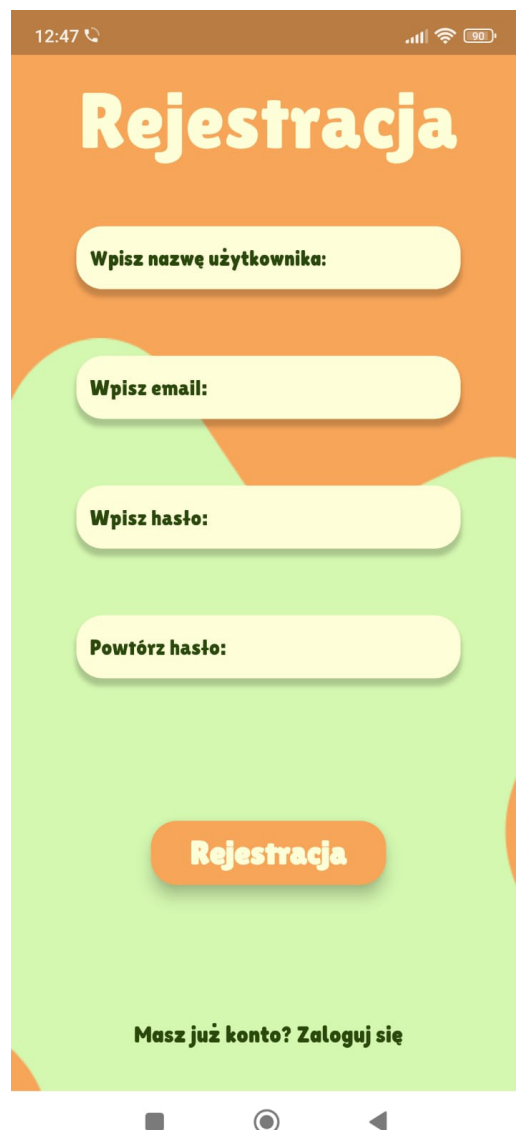
Należy kliknąć przycisk *Zakończone gry* na ekranie głównym. Użytkownik zostaje przekierowany na ekran gdzie może monitorować ile gier z danego trybu wykonał (rysunek 5).

4.2 Ustawienia

Należy kliknąć przycisk *Ustawienia* na ekranie głównym. Użytkownik zostaje przekierowany na ekran gdzie znajdują się 4 przyciski (rysunek 6).



Rysunek 1: Ekran startowy aplikacji



Rysunek 2: Ekran wyboru awatara

4.2.1 Zmiana języka aplikacji

Należy kliknąć przycisk *Zmień język*, który automatycznie zmieni język aplikacji na drugi dostępny język. Aby zapamiętać zmianę należy kliknąć przycisk *Zapisz*.

4.2.2 Edycja danych logowania

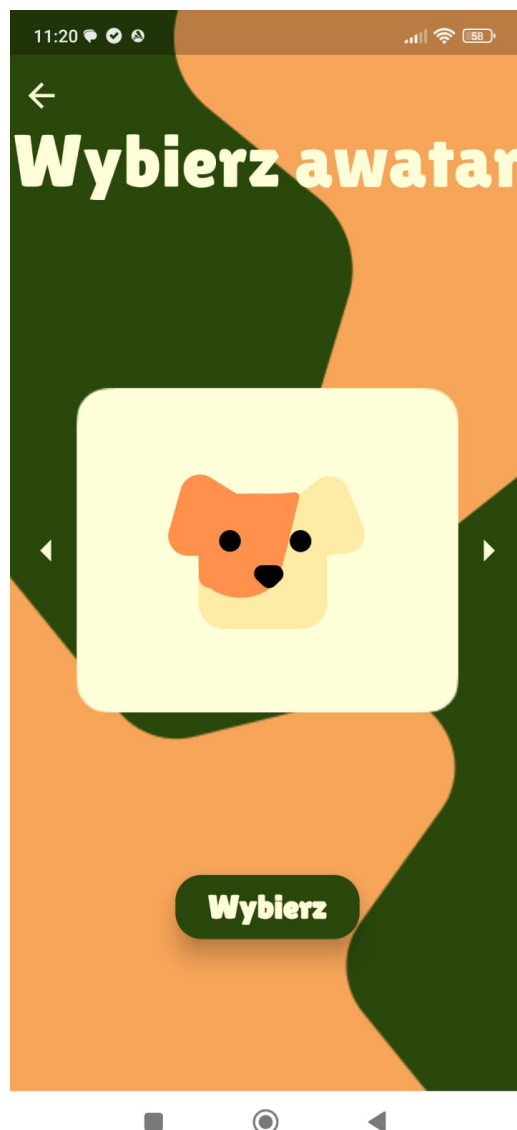
Należy kliknąć przycisk *Edytuj dane*. Użytkownik zostaje przeniesiony na ekran gdzie może zmienić zarówno hasło, jak i email. Zmiany należy zapisać poprzez kliknięcie *Zapisz*. Następnie należy się na nowo zalogować z nowymi danymi

4.2.3 Wylogowanie z aplikacji

Należy kliknąć przycisk *Wyloguj*. Następuje przeniesienie na ekran startowy aplikacji.



Rysunek 3: Ekran główny aplikacji



Rysunek 4: Ekran rejestracji

4.2.4 Usunięcie konta

Należy kliknąć przycisk *Usuń konto*. Po kliknięciu przycisku pojawia się okno z dostępnymi dwoma opcjami:

- tak – po kliknięciu opcji *tak* konto zostaje usunięte a użytkownik przekierowany na ekran startowy,
- nie - po kliknięciu opcji *nie* okno zostaje zamknięte, użytkownik znajduje się na tym samym ekranie.

5 Wybór i ukończenie gry

Należy kliknąć przycisk *Graj* na ekranie głównym.



Rysunek 5: Liczba wykonanych gier



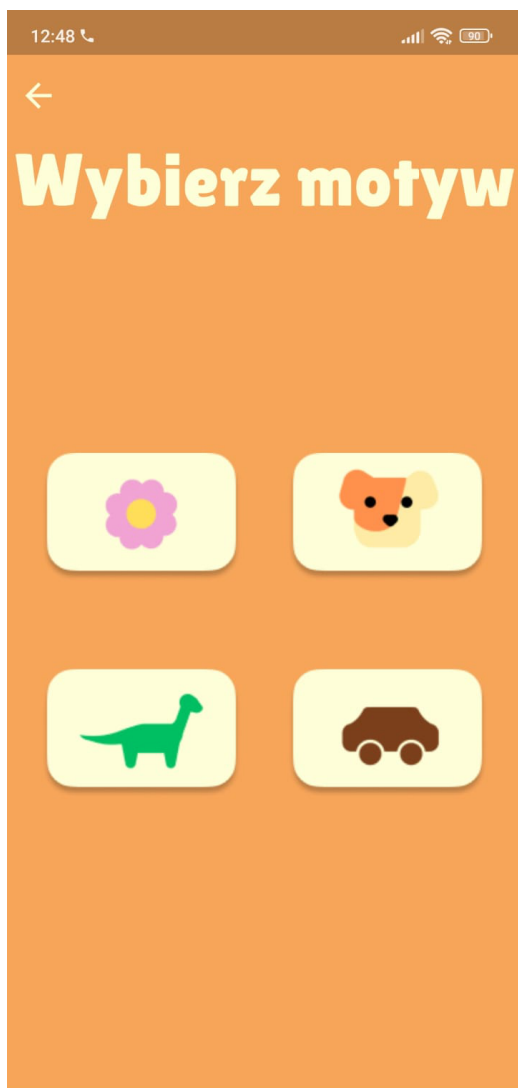
Rysunek 6: Ustawienia

5.1 Wybór motywu

Użytkownik zostaje automatycznie przeniesiony na ekran umożliwiający wybór motywu gry. Do wyboru są 4 motywy: zwierzęta, kwiaty, dinozaury i samochody. Aby wybrać konkretny motyw należy kliknąć w któryś z 4 przycisków reprezentujących dostępne motywy (rysunek 7).

5.2 Wybór trybu

Po wybraniu motywu użytkownik zostaje automatycznie przeniesiony do ekranu wyboru trybu. W przypadku chęci zmiany motywu należy kliknąć strzałkę w lewym górnym rogu aby powrócić do ekranu wyboru motywu. Wybór trybu następuje poprzez boczne przyciski. Zapisanie wyboru następuje po kliknięciu Wybierz. Użytkownik jest następnie kierowany na ekran poprzedzający rozpoczęcie gry (rysunek 8).



Rysunek 7: Wybór motywu



Rysunek 8: Wybór trybu

5.3 Rozpoczęcie gry

Po wybraniu trybu użytkownik ma możliwość cofnięcia się na ekran główny poprzez naciśnięcie przycisku *nie*. Naciśnięcie przycisku *tak* powoduje przekierowanie na ekran instrukcji (rysunek 10).

5.4 Instrukcja gry oraz wykonanie

Na ekranie instrukcji użytkownik zostaje zapoznany z zasadami gry w zależności od wybranego trybu (rysunek 9). Poprzez kliknięcie w dowolne miejsce na ekranie rozpoczyna się gra. Użytkownikowi zostaje pokazanych 60 losowo wybranych bodźców. Każda reakcja użytkownika jest zapisywana.

5.5 Zakończenie gry

Po pokazaniu 60 bodźców użytkownik zostaje przekierowany na stronę z wynikami. Obok każdego pokazanego bodźca znajduje się informacja czy dana reakcja była poprawna czy nie. Po



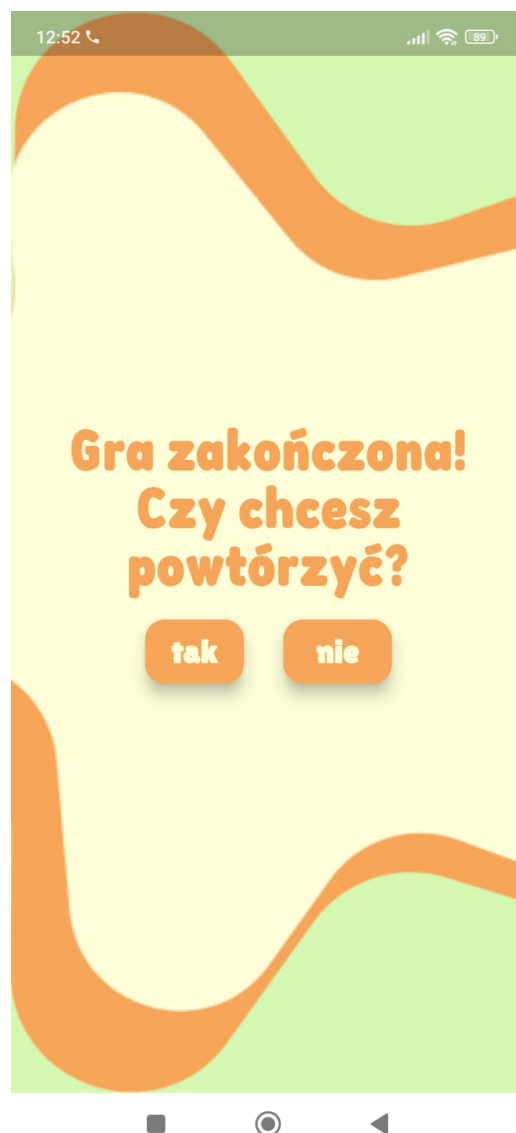
Rysunek 9: Instrukcja gry

kliknięciu *kontynuuj* użytkownik zostaje przekierowany na stronę końcową gry (rysunek 11). Tam ma do wyboru:

- kliknąć przycisk *tak* i zacząć grę jeszcze raz z takim samym motywem i trybem,
- kliknąć przycisk *nie* i wrócić na ekran główny.



Rysunek 10: Rozpoczęcie gry



Rysunek 11: Zakończenie gry