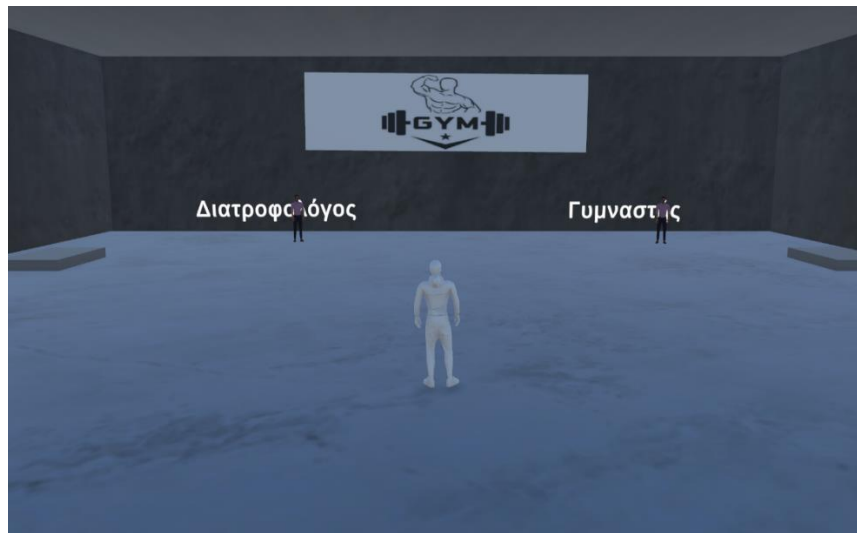




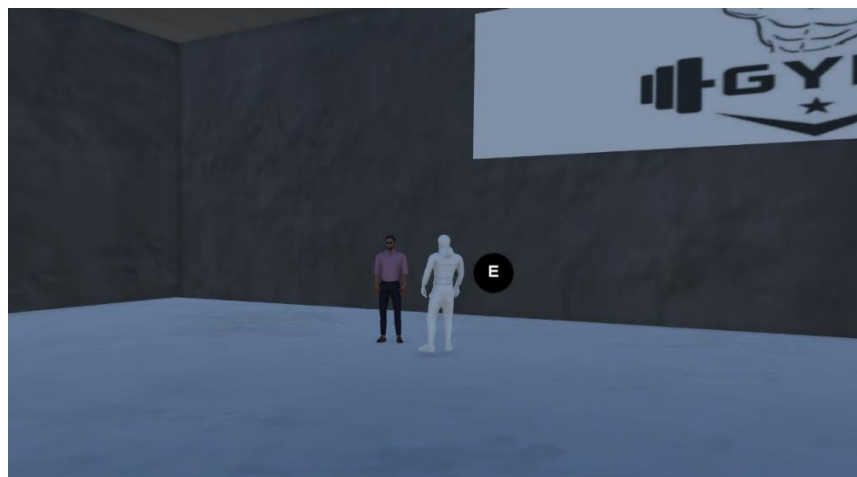
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΑΝΘΡΩΠΟΥ-ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

ΕΞΑΜΗΝΙΑΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑ
USER MANUAL

Το παιχνίδι ξεκινά με τον παίκτη να κοιτά προς το γυμναστή και το διατροφολόγο του γυμναστηρίου (Εικόνα 1). Χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα W, A, S, D ή τα αντίστοιχα βελάκια ο χρήστης μπορεί να μετακινήσει τον παίκτη. Σε κάθε κουμπί αντιστοιχεί μία προκαθορισμένη σταθερή κατεύθυνση και δεν αλλάζουν οι λειτουργίες τους δυναμικά ανάλογα με τον προσανατολισμό της κάμερας. Πλησιάζοντας το διατροφολόγο, εμφανίζεται στην οθόνη ένας κύκλος με το γράμμα Ε, υπονοώντας πως ο χρήστης πρέπει να πατήσει το ανάλογο πλήκτρο (λατινικά) ώστε να αλληλεπιδράσει με το διατροφολόγο (Εικόνα 2).



Εικόνα 1



Εικόνα 2

Αφού ο χρήστης πατήσει το ανάλογο κουμπί, εμφανίζονται στην οθόνη εικόνες σχετικές με την υγιεινή διατροφή και γενικότερες συνήθειες (Εικόνα 3). Με τον ίδιο τρόπο ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει με το γυμναστή και αυτή τη φορά οι εικόνες σχετίζονται με συμβουλές για τη σωστή πραγματοποίηση ορισμένων ασκήσεων (Εικόνα 4). Η επιστροφή στο παιχνίδι πραγματοποιείται πατώντας το πλήκτρο esc.



Εικόνα 3

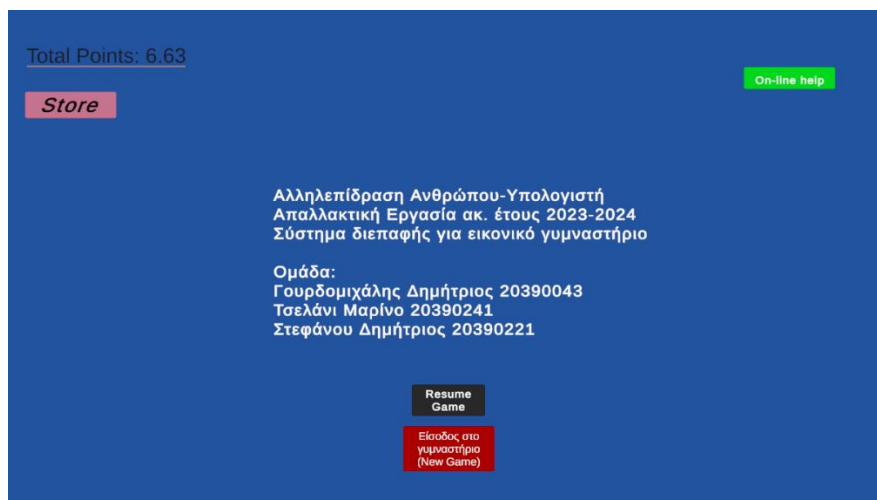


Εικόνα 4

Τα όργανα του γυμναστηρίου είναι οχτώ και υπάρχουν τέσσερα στη δεξιά μεριά και άλλα τέσσερα στην αριστερή μεριά της αίθουσας. Μπροστά από κάθε όργανο υπάρχει μια πλατφόρμα στην οποία πρέπει να σταθεί ο παίχτης πριν αλληλεπιδράσει με το όργανο, πατώντας ξανά το E. Αφού ο χρήστης πατήσει το πλήκτρο, θα εμφανιστεί στην οθόνη ένα κατάλληλο μήνυμα που τον ενημερώνει πως χρησιμοποιεί το όργανο και ένα χρονόμετρο που μετρά σε δευτερόλεπτα το χρόνο που το χρησιμοποιεί (Εικόνα 5). Εάν πατήσει ξανά το E, το μήνυμα εξαφανίζεται και το χρονόμετρο σταματά και μηδενίζεται. Ανάλογοι με το χρονόμετρο είναι οι πόντοι που μαζεύει ο παίχτης, οι οποίοι φαίνονται πατώντας το πλήκτρο P (λατινικά) που σταματά το παιχνίδι (Εικόνα 6). Όσο πιο πολύ χρησιμοποιούνται τα όργανα, τόσο πιο πολλοί πόντοι συλλέγονται. Σε αυτό το σημείο ο παίχτης μπορεί να συνεχίσει το τρέχον παιχνίδι του πατώντας ξανά το P ή πατώντας Resume Game. Μπορεί επίσης να ξεκινήσει νέο παιχνίδι ή να επισκεφθεί το on-line κατάστημα ή την on-line βοήθεια.



Εικόνα 5



Εικόνα 6



Εικόνα 7

Στην Εικόνα 7 βλέπουμε το κατάστημα αγορών, όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει διάφορα προϊόντα ή προγράμματα διατροφής και να τα αγοράσει. Πατώντας το κουμπί Delivery, ο χρήστης θα μεταφερθεί σε μια σελίδα όπου θα του

ζητηθεί να συμπληρώσει τα στοιχεία του με σκοπό τα προϊόντα του να σταλούν στη διεύθυνση κατοικίας του (Εικόνα 8). Πατώντας Ολοκλήρωση Παραγγελίας ο χρήστης ολοκληρώνει την παραγγελία του. Διαφορετικά, εάν τα στοιχεία του είναι ήδη αποθηκευμένα από άλλη παραγγελία, τότε μπορεί να πατήσει απλά Αγορά (Εικόνα 7).

Total Points:

Σελίδα Παραγγελιών

FULL NAME

ADDRESS

POSTCODE

PHONE NUMBER

Go back to Main Menu

Ολοκλήρωση Παραγγελίας

Εικόνα 8