

TUTORIAL DO EDUCADOR

PROCESSO DE LOGIN

Ao acessar a página inicial será apresentada para o Educador uma tela semelhante a da figura ilustrada abaixo. Nela, o Educador deverá clicar em "Educador, clique aqui para fazer o login".

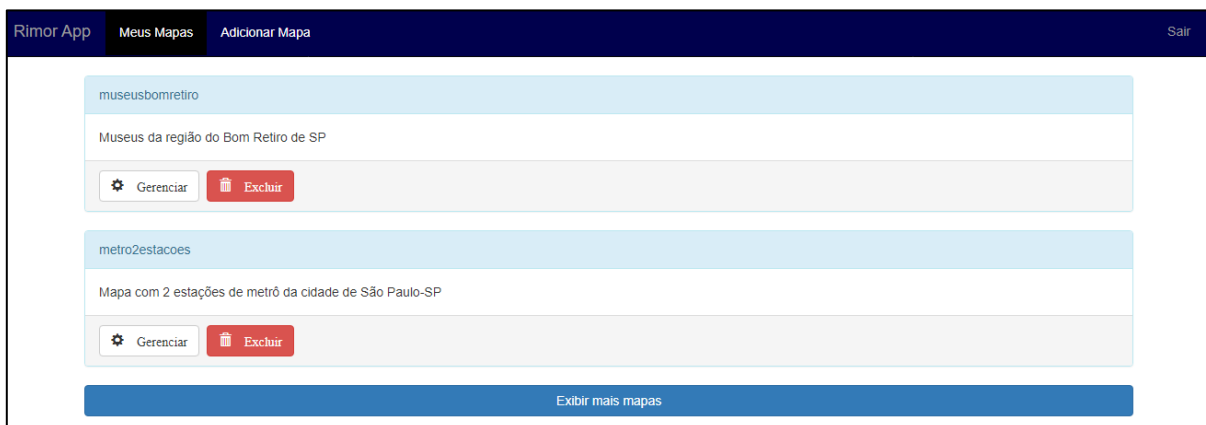
A interface do Rimor App apresenta o título "Rimor App" no topo. Abaixo dele, há três botões de ação em azul: "Educador, clique aqui para fazer o login", "Educador, clique aqui para alterar senha" e "Educador, clique aqui para fazer seu cadastro". No rodapé, há um link de ajuda: "Precisa de ajuda, [clique aqui](#)."

O Educador deverá informar usuário e senha e clicar em "Entrar >>".

A interface do Rimor App para login. No topo, o título "Rimor App". Abaixo, um formulário contendo: um botão azul "Educador, clique aqui para fazer o login"; campos de entrada para "Usuário:" e "Senha:"; um botão verde "Entrar >>"; e dois botões azuis adicionais: "Educador, clique aqui para alterar senha" e "Educador, clique aqui para fazer seu cadastro". No rodapé, há um link de ajuda: "Precisa de ajuda, [clique aqui](#)."

Caso apareça a mensagem "Usuário e/ou senha incorretos", o Educador terá de alterar sua senha de acesso. Caso o usuário e senha estejam corretos, o Educador

será direcionado para uma tela semelhante a da figura ilustrada a seguir:



ALTERANDO SENHA

A partir da página inicial, deve-se clicar em “Educador, clique aqui para alterar senha”, caso deseje alterar sua senha.

O Educador deverá informar seu usuário, login, e então clicar em “Validar Usuário”. Caso o sistema confirme a existência do usuário no cadastro, aparecerão mais dois campos, utilizados para digitar a nova senha. Então o Educador deverá informar duas vezes sua nova senha de acesso e clicar em “Cadastrar Nova Senha”.

Rimor App

Educador, clique aqui para fazer o login

Educador, clique aqui para alterar senha

Usuário:

Validar Usuário

Nova Senha:

Informe novamente a Senha:

Cadastrar Nova Senha

Educador, clique aqui para fazer seu cadastro

Precisa de ajuda, [clique aqui](#).

Observação: Caso o sistema não encontre o login informado no campo “Usuário”, ele avisará o Educador.

CRIAR USUÁRIO NO RIMOR APP

Na página inicial, o Educador deverá clicar em “Educador, clique aqui para fazer seu cadastro”. Ao fazê-lo, será exibida a tela como a ilustrada na figura abaixo:

Rimor App

Educador, clique aqui para fazer o login

Educador, clique aqui para alterar senha

Educador, clique aqui para fazer seu cadastro

Nome Completo:

E-mail:

Usuário:

Senha:

Confirme a senha:

Termo de Responsabiliddade de Uso:

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE USO

☐ Aceito o Termo de Responsabiliddade de Uso.

Cadastrar >>

Precisa de ajuda, [clique aqui](#).

O Educador deverá preencher todos os campos, lê e aceitar o termo de responsabilidade de uso e clicar no botão “Cadastrar”.

Caso o usuário informado já exista no cadastro, o sistema avisará ao Educador que ele deverá informar um usuário diferente. Caso o usuário informado não esteja cadastrado, o sistema realiza o cadastro das informações e na sequência alertará o Educador.

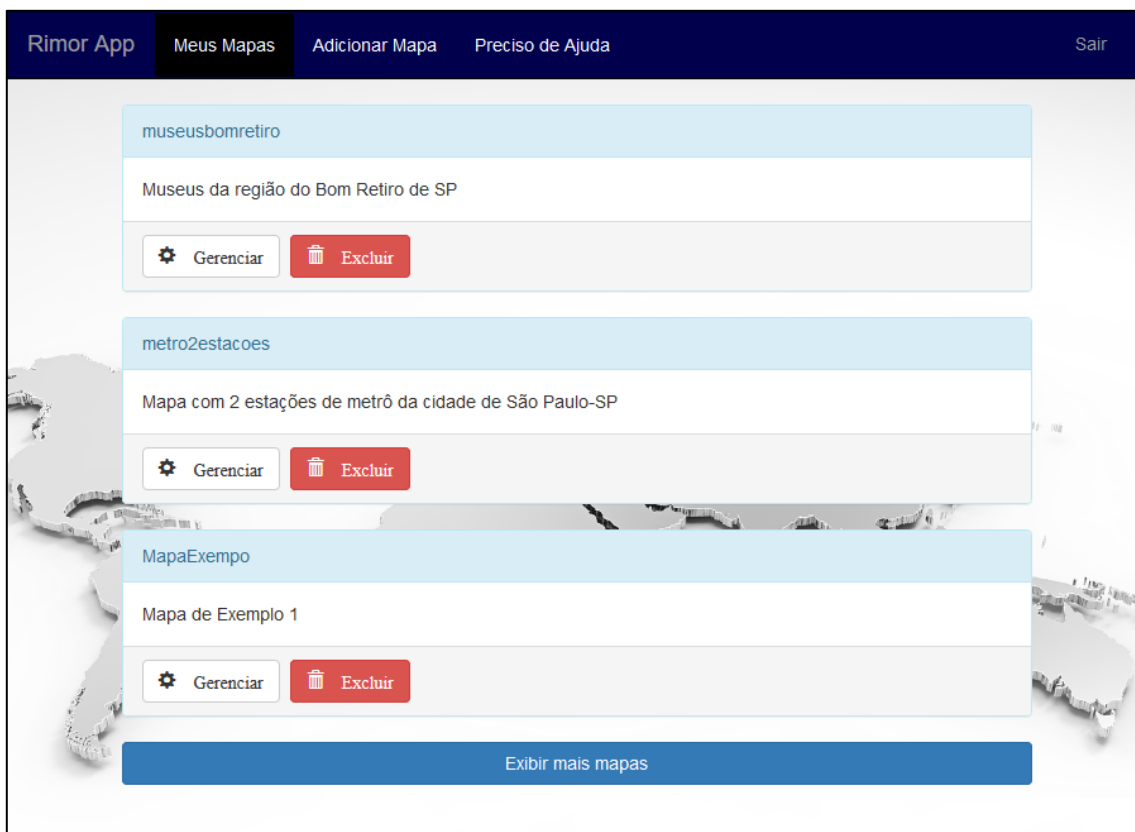
Com o usuário e senha cadastrados, o Educador já poderá realizar o login no sistema.

Observações:

- É necessário que o Educador guarde seu usuário, pois só com ele será possível fazer o login no sistema e alterar sua senha se necessário;
- O nome e e-mail informados são guardados no cadastro como medida de segurança. Eles só serão compartilhados exclusivamente no caso de ocorrer uma determinação judicial.

MEUS MAPAS

Assim que o Educador fizer o login, será exibida a tela como a ilustrada na figura abaixo:



Nessa tela são exibidos os mapas criados pelo Educador.

No topo da tela, está uma barra azul com as opções do sistema. São elas:

Meus Mapas: Mostra a tela exibida na figura acima. Essa opção encontra-se destacada com contorno preto. Exibe os mapas criados pelo Educador.

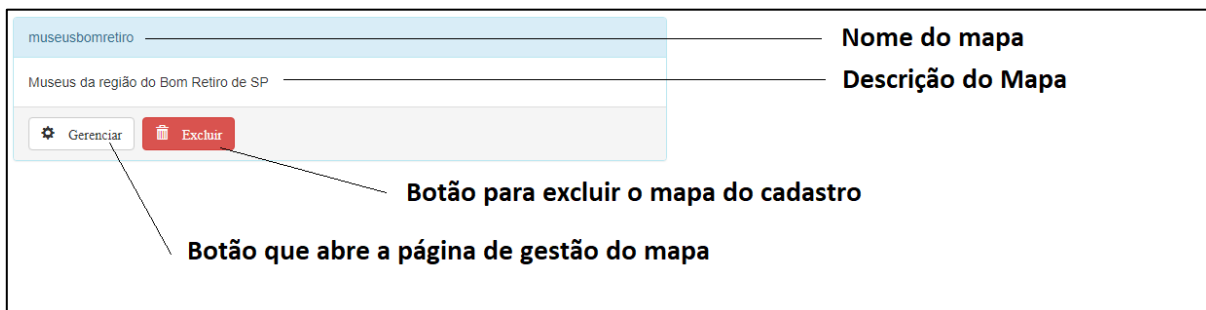
Adicionar Mapa: Permite criar um mapa.

Sair: Efetua a saída do Rimor App.

Essa barra azul consiste na barra de navegação do Rimor App. No final da página, tem um botão "Exibir mais mapas". Caso o botão seja clicado, ele irá exibir informações de mais 3 mapas cadastrados, caso existam.

Notas: São sempre exibidos 3 mapas por vez, ao clicar no botão "Exibir mais mapas" ou no carregamento inicial da página. Caso não exista nenhum mapa cadastrado, o Rimor App alertará o Educador.

Na parte central da página ou tela, são mostrados retângulos arredondados com as seguintes informações para cada mapa.



CRIANDO MAPAS

Antes de começar

Antes de começar o cadastramento do seu novo mapa, é importante que o Educador já tenha as seguintes informações sobre os lugares que deseja cadastrar:

- Nome do lugar;
- Endereço completo (para localizar o lugar na tela com facilidade);
- Curiosidades que deseja cadastrar sobre o lugar;
- Qual vai ser a dica;
- Total de pontos que cada lugar possuirá.

É importante que também que o Educador já tenha definido qual será a ordem que os jogadores deverão percorrer o mapa (roteiro) e qual o lugar inicial (ponto de partida). Além disso, é recomendável que o Educador já tenha definido quais lugares terão uma dica extra.

Tela de Cadastro

A tela é dividida em:

1. Instruções iniciais de cadastro de lugar;
2. Desenho do mapa mundi, onde é possível navegar (trata-se de um mapa parecido com Google Maps);
3. Botão que permite a marcação de um lugar no mapa;
4. Botão para confirmar a marcação inserida;
5. Botão para cancelar a marcação inserida;
6. Ferramentas para controle de zoom no mapa mundi e mais uma ferramenta de pesquisa para auxiliar na busca de lugares no mapa.



Criando Novo Mapa

Uma vez que o Educador já tenha levantado todas as informações dos lugares que deseja cadastrar no seu novo mapa, é possível:

1. Navegar e aumentar o zoom no mapa para localizar os lugares desejados;

ou

2. Digitar o endereço na ferramenta de pesquisa do mapa. Se localizado, o lugar será exibido. Não recomendado quando o acesso a página está sendo feito por meio de dispositivos com tela pequena como por exemplo smartphones.

Observação:

- Recomenda-se informar o endereço da seguinte forma: nome da rua (avenida, ...), número, cidade, sigla do estado. Exemplo: Avenida Tiradentes, 615, São Paulo, SP.

Nota: Pode-se usar o botão de rolagem do mouse para dar zoom ao mapa.

O processo de criação de mapas, é dividido em 2 fases

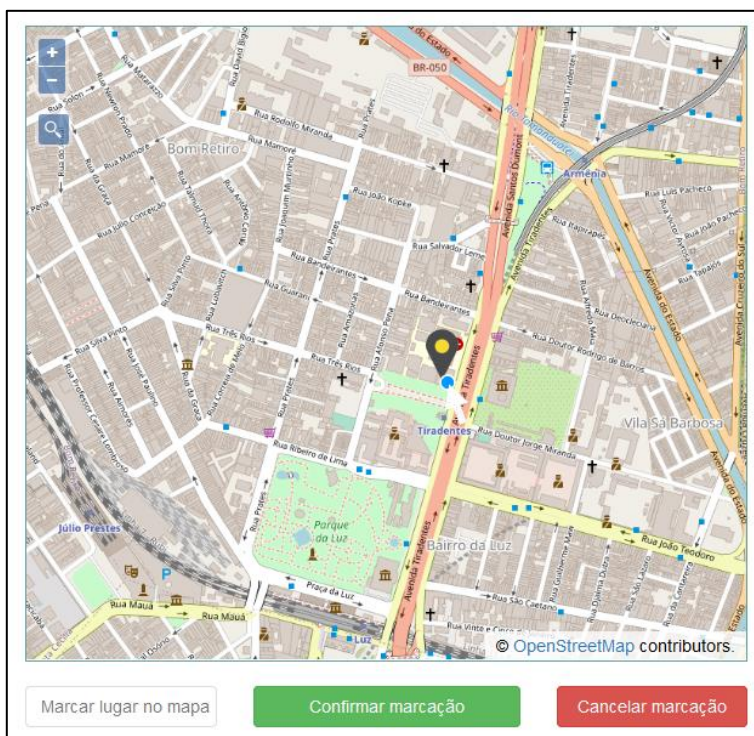
1. Cadastro de lugares
 - a. Cadastro do lugar inicial;
 - b. Cadastro dos demais lugares.
2. Cadastro de informações gerais do mapa.

Nota: Um mapa deve ter no mínimo 2 lugares, o marco inicial ou ponto de início e um lugar a descobrir.

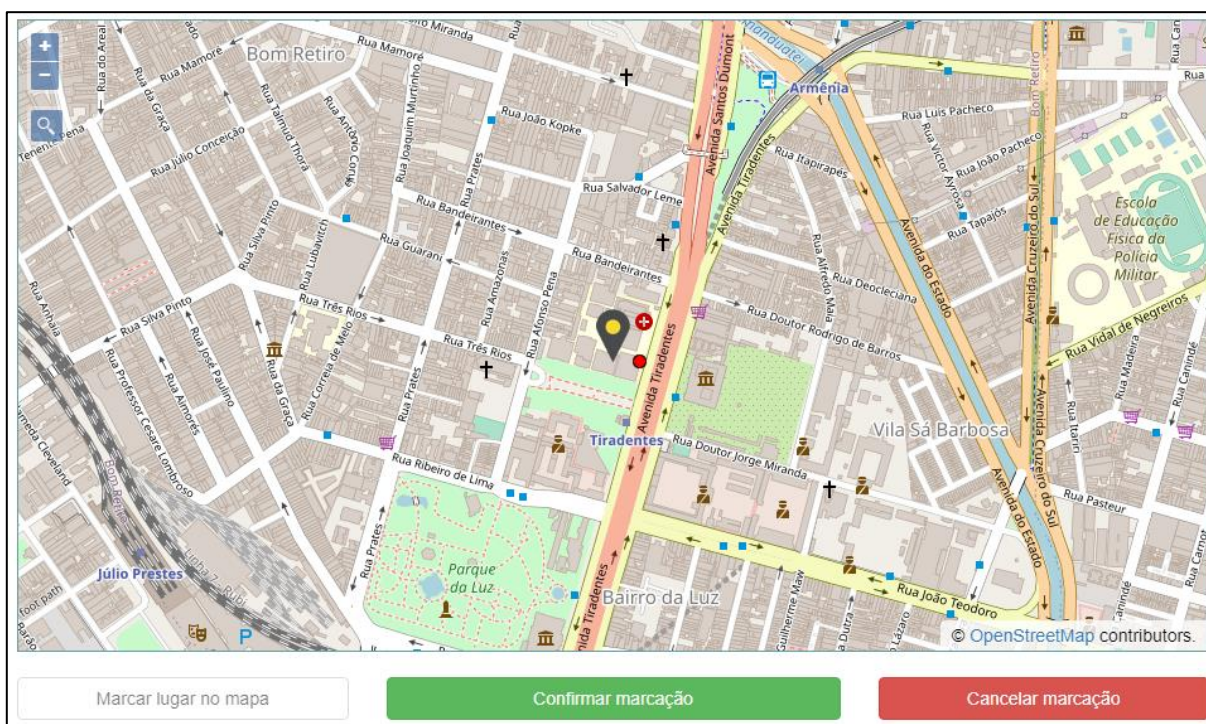
Passo 1a - Escolhendo lugar inicial

Por meio da navegação no mapa, o Educador deve localizar o lugar que deseja que seja o lugar inicial e clicar no botão "Marcar Lugar no mapa".

Um círculo azul aparecerá acompanhando o ponteiro do mouse. Então o Educador deverá levar o círculo até o lugar desejado e clicar no lugar.



O lugar selecionado ficará da cor vermelha. Então, o Educador poderá clicar no botão "confirmar marcação" caso tenha escolhido corretamente ou então, clicar no botão "cancelar marcação" para desfazer sua marcação.



Ao clicar em "confirmar marcação" aparecerá o seguinte formulário abaixo do mapa.

Marcar lugar no mapa

Confirmar marcação

Cancelar marcação

Informe as informações do lugar sem usar aspas

Nome do lugar:

Dica:

Dica Extra: (Não é necessário preencher esse campo)

Descrição:

Pontos (1 até 10):

Total de pontos: 5

Adicionar início ao Mapa

No formulário só é possível informar o nome do lugar, único campo habilitado. Após o nome ter sido informado o Educador já pode clicar no botão "Adicionar início ao mapa", que fica embaixo do formulário e, assim, seguir para o próximo passo.

Nota: Ao contrário do que indica a imagem acima, o lugar inicial do mapa não atribui pontos ao Jogador, ou seja, todo Jogador começa a disputa com zero pontos.

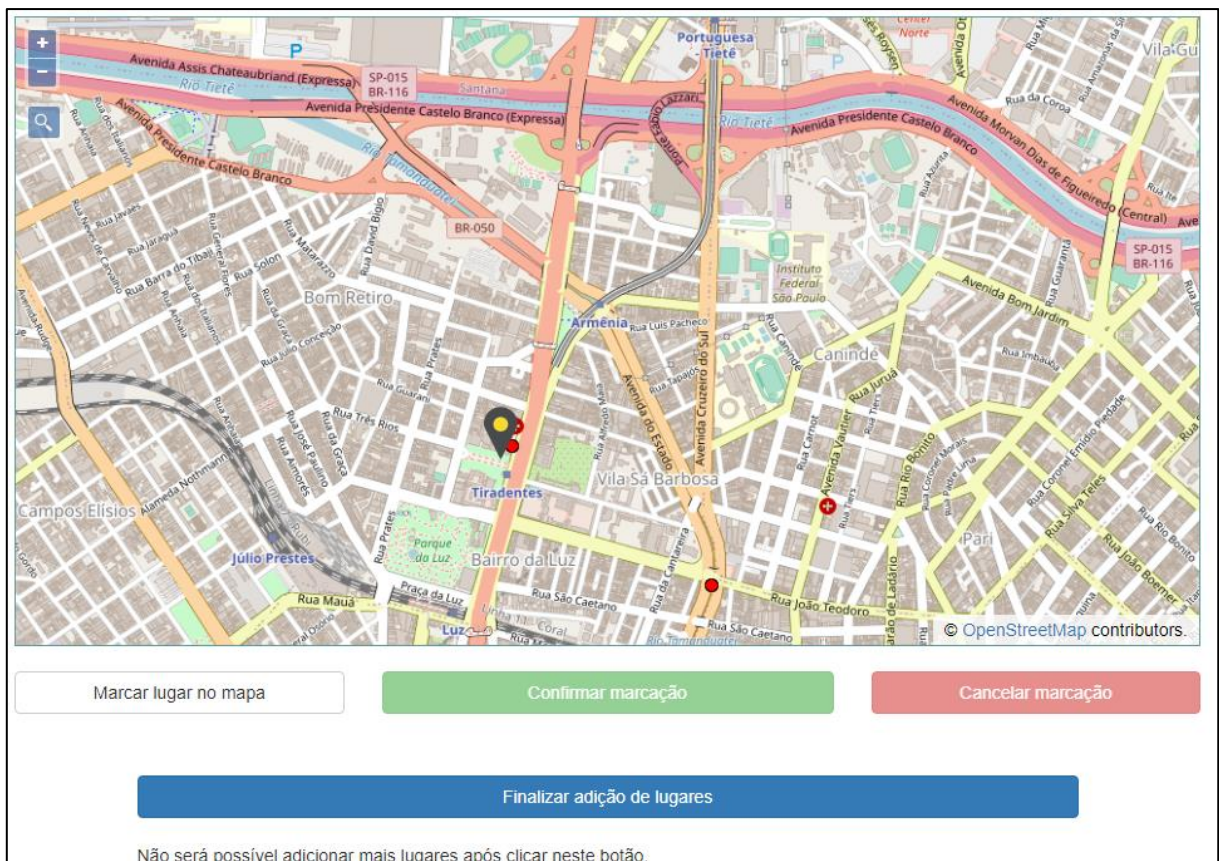
Passo 1b - Escolhendo demais lugares do mapa.

O processo de escolha dos demais lugares para serem adicionados ao mapa é semelhante ao processo de escolha do lugar inicial, sendo a única diferença que após a confirmação da marcação, o Educador deverá informar as demais informações sobre o lugar. Todos os campos deverão, obrigatoriamente, ser preenchidos exceto o de dica extra.

Notas

- A descrição do lugar é exibida ao jogador assim que ele encontra o lugar e ela pode ser preenchida com no máximo 200 caracteres.
- É importante o Educador atentar-se a quantidade de pontos atribuídas a um lugar, uma vez que o jogador pode trocar de pontos por algum recurso para obter vantagem durante o jogo.

Quando o mapa possuir mais de um lugar cadastrado, o lugar de início e mais um lugar, aparecerá o botão "Finalizar adição de lugares". O Educador só deverá clicar nesse botão APENAS quando terminar de adicionar todos os lugares desejados ao mapa.



Ao clicar no botão "Finalizar adição de lugares", o Educador será direcionado para o próximo passo do cadastro. Importante compreender que após clicar nesse botão não será mais possível alterar as informações dos lugares escolhidos ou adicionar mais lugares.

Passo 2 - Demais informações do mapa

Após finalizar a adição dos lugares ao mapa, será necessário informar um nome único para o mapa no cadastro e uma descrição para o mapa.

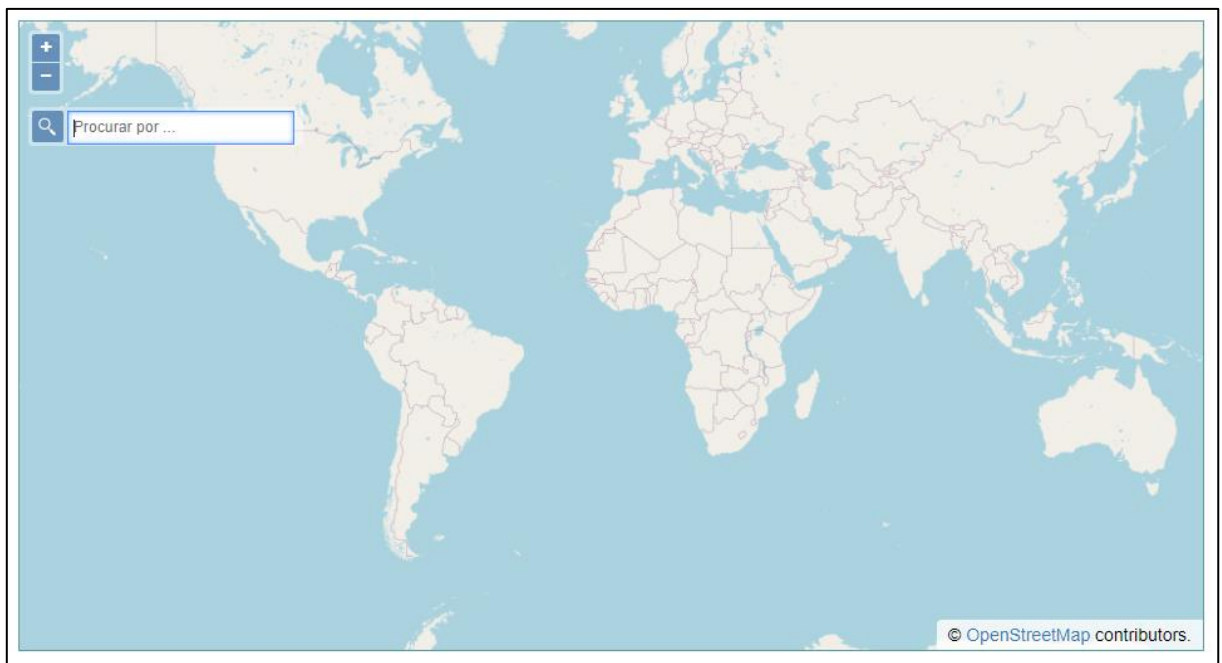
Notas

- *A descrição do mapa é exibida para o jogador;*
- *As duas informações são obrigatórias.*

Após o Educador clicar em "Cadastrar Mapa", o botão de cadastro será desabilitado e o mapa recém criado já poderá ser exibido na lista de mapas.

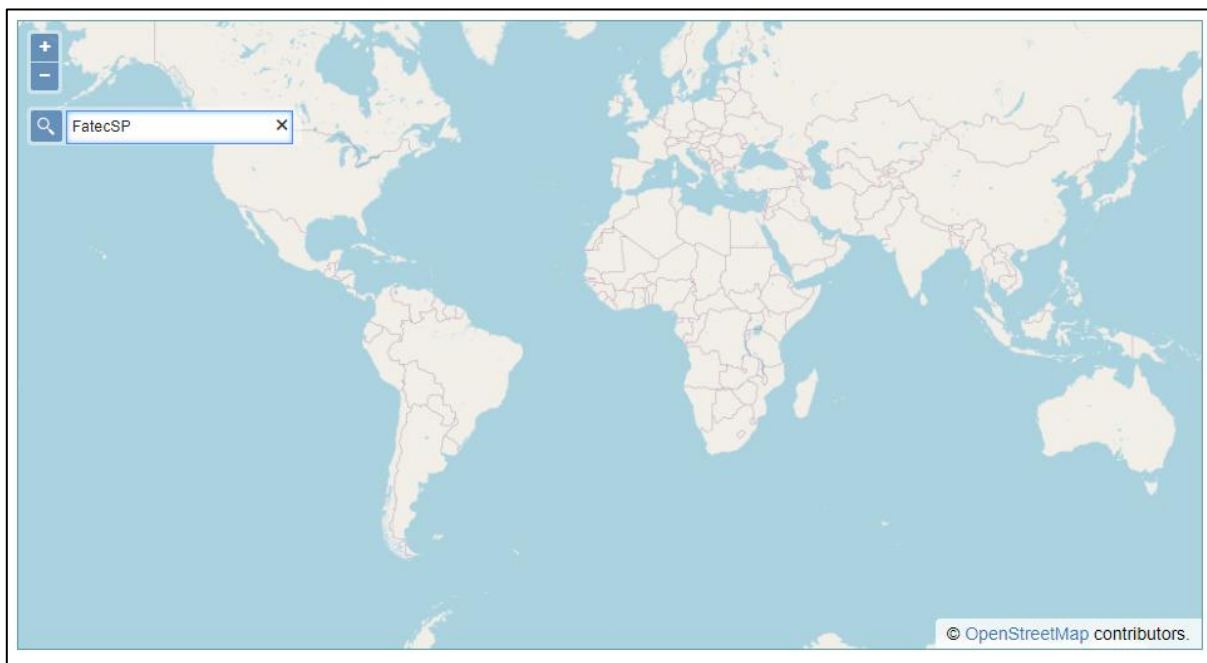
Usando a ferramenta de pesquisa

Para achar lugares com facilidade, o Educador poderá utilizar a ferramenta de pesquisa do mapa.



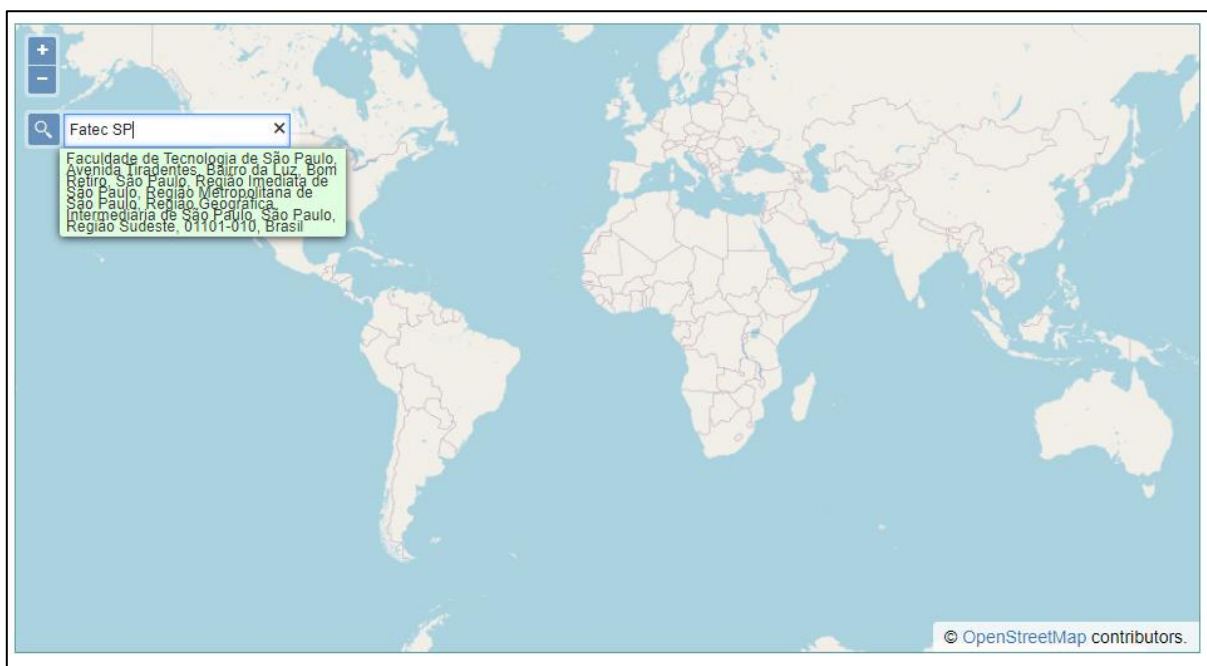
O Educador deverá:

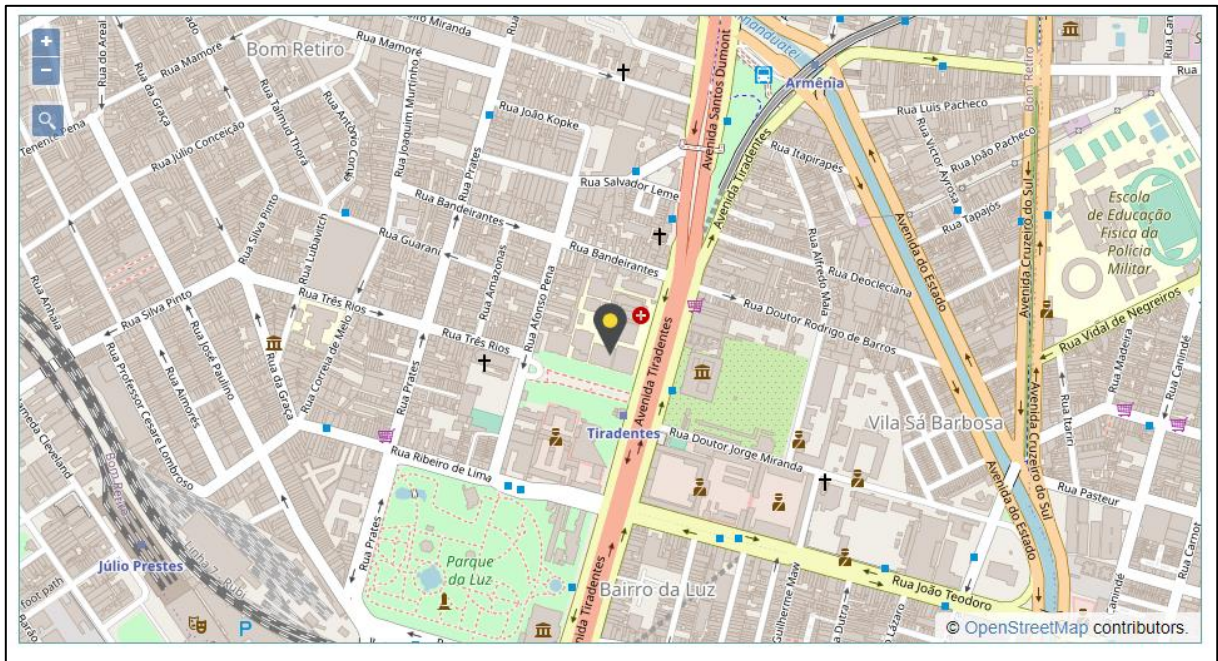
1. Clicar no botão de forma de lupa;
2. Digitar o endereço completo na caixa de texto que aparece e pressionar a tecla “ENTER”;



2a. Caso não seja encontrado o endereço, a tela permanecerá sem alterações;

2b. Caso seja encontrado o endereço, no caso, um ou mais de um lugar será mostrado em uma lista. O Educador precisará clicar no item da lista para selecioná-lo. Após o clique o lugar será exibido no mapa.





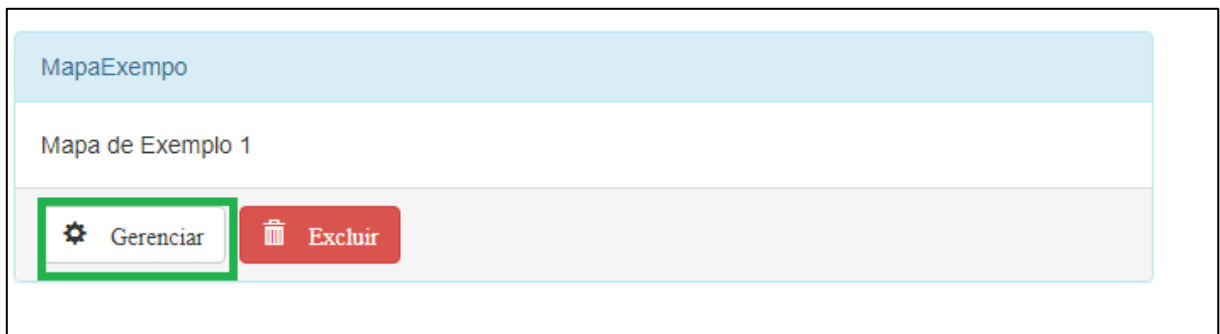
Nota

Apesar do lugar pesquisado aparecer com um símbolo no mapa com uma marcação no formato de uma gota, para adicionar o lugar ao mapa que está sendo criado é necessário marcá-lo pelo botão "Marcar Lugar no Mapa".

GERENCIANDO MAPA

Para gerenciar um mapa, o Educador deverá fazer o login para acessar a página "Meus Mapas" e clicar no botão "Gerenciar" do mapa desejado.





Será apresentada uma tela semelhante ao da figura ilustrada a seguir, onde:

1. Painel de informações gerais do mapa, nome e “id” do mapa;
2. Painel para controle de acesso dos jogadores ao mapa;
3. Desenho do mapa mundi com a marcação dos lugares que compõem a rota do mapa. Essa parte da página funciona semelhante ao Google Maps é exibida inicialmente com o lugar que representa o ponto de partida centralizado no desenho. Pode-se navegar pelo mapa com o clicar e arrastar do mouse;
4. Tabela com os jogadores que estão jogando ou jogaram uma partida.
5. Tabela de lugares pertencentes ao mapa.

Gerenciador de mapa

1

Informações Gerais

Nome:

MapaExempo

Id do mapa:

ZmFiaW8xODlwMjAwNjE2

2

Controle de Acesso ao Mapa

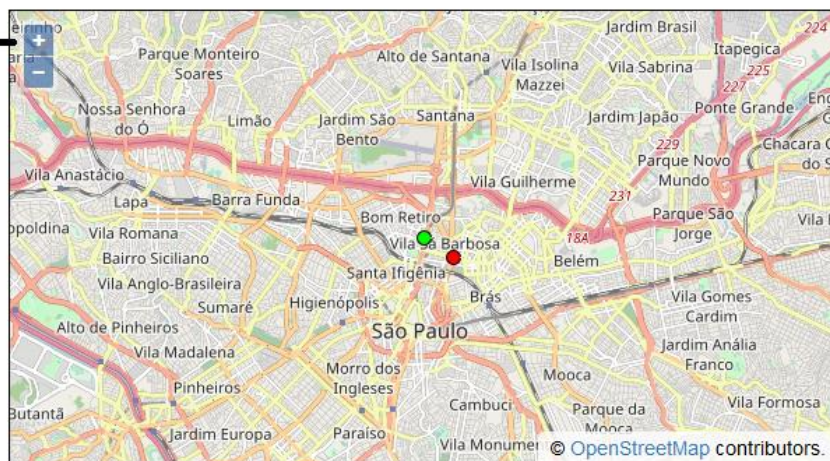
Liberar para
cadastro de jogadores

Ao liberar o mapa, os dados dos
jogadores anteriores serão excluídos.

Iniciar Disputar

Bloquear Acesso ao Mapa

3



4

Jogadores:

Nome	Lugares	Pontos	Duração	Estado
jogadorexemplo1	1	10	00:46:53	C

Legenda campo Estado:

A - Ativo
D - Desistente
E - Em espera
C - Concluiu o Jogo

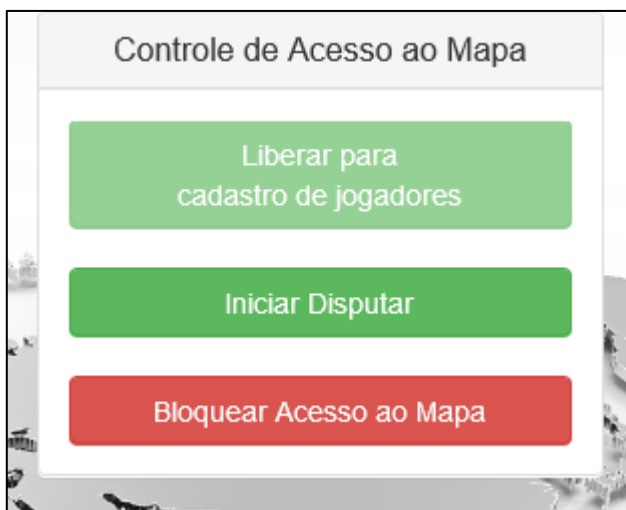
Lugares:

5



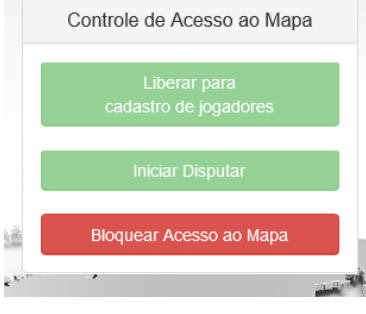
Lugar	Dica	Pontos
Fatec SP		5
Rio Tamanduateí	Rio próximo.	10

HABILITANDO MAPA PARA UMA DISPUTA

Após acessar a tela de gerenciamento do mapa, o Educador deverá dirigir sua atenção ao painel de controle de acesso do mapa.



Neste painel, será preciso considerar

Configuração 1	Configuração 2	Configuração 3
Mapa inacessível para os jogadores.	Mapa com acesso liberado para os jogadores informarem seus apelidos, "nicknames".	Mapa sendo usado por para disputa pelos jogadores que informaram apelidos anteriormente.
 A imagem mostra o painel de controle de acesso ao mapa na configuração 1. O título é "Controle de Acesso ao Mapa". Abaixo dele, há um botão verde "Liberar para cadastro de jogadores". Abaixo dele, há um texto: "Ao liberar o mapa, os dados dos jogadores anteriores serão excluídos." Abaixo dele, há um botão verde "Iniciar Disputar". Abaixo dele, há um botão vermelho "Bloquear Acesso ao Mapa".	 A imagem mostra o painel de controle de acesso ao mapa na configuração 2. O título é "Controle de Acesso ao Mapa". Abaixo dele, há um botão verde "Liberar para cadastro de jogadores". Abaixo dele, há um botão verde "Iniciar Disputar". Abaixo dele, há um botão vermelho "Bloquear Acesso ao Mapa".	 A imagem mostra o painel de controle de acesso ao mapa na configuração 3. O título é "Controle de Acesso ao Mapa". Abaixo dele, há um botão verde "Liberar para cadastro de jogadores". Abaixo dele, há um botão verde "Iniciar Disputar". Abaixo dele, há um botão vermelho "Bloquear Acesso ao Mapa".

Ao acessar a tela de gerenciamento de um mapa, o painel de controle de acesso do mapa será exibido em uma das três configurações mostradas anteriormente.

Fluxo de liberação do mapa padrão

Considerando que um mapa acabou de ser criado, ao abri-lo, no painel de controle de acesso será mostrada a configuração 1, ao clicar no botão “liberar para cadastro de jogadores” e o painel passará para configuração 2. Conforme os jogadores vão cadastrando seus apelidos, os apelidos serão exibidos na tabela de jogadores. Quando todos os jogadores estiverem cadastrados, o professor pode clicar em “Iniciar disputa” para que o jogo comece. A partir desse momento nenhum outro jogador pode informar um apelido para poder participar do jogo.

Observações:

Ao clicar no botão “Bloquear Acesso ao Mapa”, irá ocorrer uma das situações descritas abaixo:

1. Caso uma partida esteja em andamento, ela será encerrada.
2. Caso o mapa esteja acessível aos jogadores, ele não estará mais acessível e os jogadores já com apelidos cadastrados não poderão mais acessá-lo até o momento do professor(a) liberar o mapa para cadastro de apelidos novamente. Nesta situação todos os dados dos jogadores da partida anteriormente realizada usando-se o mapa serão excluídos do sistema.

Demora alguns segundos para que a opção de liberação do mapa fique disponível novamente.

MAGIAS PARA USO DO JOGADOR

Magias são recursos que o Rimor App oferece aos jogadores com a finalidade deles obterem algumas vantagens ao custo de uma quantidade de pontos específica em troca.

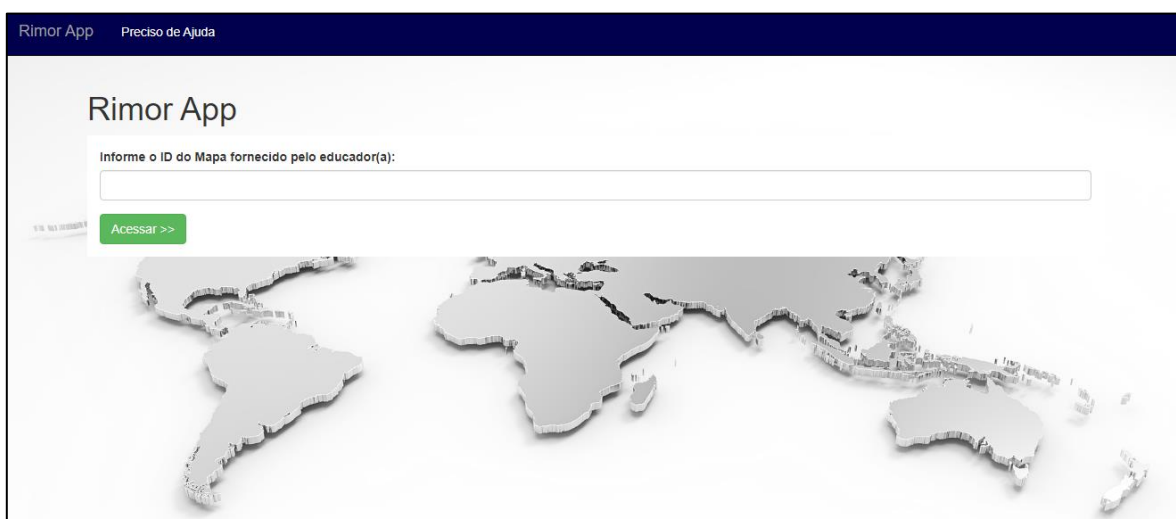
O quadro a seguir mostra quais benefícios o jogador pode obter durante uma disputa e seus custos em pontos.

Magia	Custo
-------	-------

Obter distância em relação ao lugar inicial.	2 pontos.
Revelar lugar a descobrir durante 30 segundos.	5 pontos.
Dica extra para descobrir o lugar.	5 pontos.
Impedir que algum adversário use os recursos do jogo durante 30 segundos.	10 pontos.

FLUXO DE ACESSO DO JOGADOR A UMA DISPUTA

Tela de login o Jogador informará o “Id” do mapa fornecido pelo Educador.



Após informar o “Id” do mapa e clicar no botão “Acessar >>”, o sistema irá verificar se o mapa está disponível para acesso, em caso afirmativo, o Jogador deverá informar um apelido único que o identificará e na sequência clicar em “Registrar >>”.



Então um texto com instruções será exibido na tela após o Jogador informar um apelido único.

Informe um apelido (Apenas letras e números):

jogador2

Registrar >> Sair

Olá , este é o seu *Rimor App*, seu explorardor de Mapas de lugares extraordinários.

Em alguns instantes, lhe será aberto o mapa Com lugares incríveis para você conhecer.

Instruções de jogo

Na tela do painel são mostrados o mapa e acima dele um enigma.

A solução do enigma sempre refere-se a um lugar no mapa.

Marque o lugar do mapa indicado pela solução do enigma e depois cheque seu palpite.

Se acertar, lhe será mostrado o próximo enigma.

O primeiro jogador(a) que achar todos os lugares vence a partida.

Quando o educador(a) liberar o mapa, clique no botão que aparecerá abaixo para começar a jogar.

Após o Educador clicar no botão que inicializará a partida, será mostrado para o Jogador o botão “Ir para o meu painel”.

Olá , este é o seu *Rimor App*, seu explorardor de Mapas de lugares extraordinários.

Em alguns instantes, lhe será aberto o mapa Com lugares incríveis para você conhecer.

Instruções de jogo

Na tela do painel são mostrados o mapa e acima dele um enigma.

A solução do enigma sempre refere-se a um lugar no mapa.

Marque o lugar do mapa indicado pela solução do enigma e depois cheque seu palpite.

Se acertar, lhe será mostrado o próximo enigma.

O primeiro jogador(a) que achar todos os lugares vence a partida.

Quando o educador(a) liberar o mapa, clique no botão que aparecerá abaixo para começar a jogar.

Ir para o meu painel.

Ao clicar nesse botão, será mostrado para jogador uma tela semelhante ao da figura ilustrada a seguir:

Sumário

Meus Lugares Encontrados

Tempo de Jogo
00:01:27

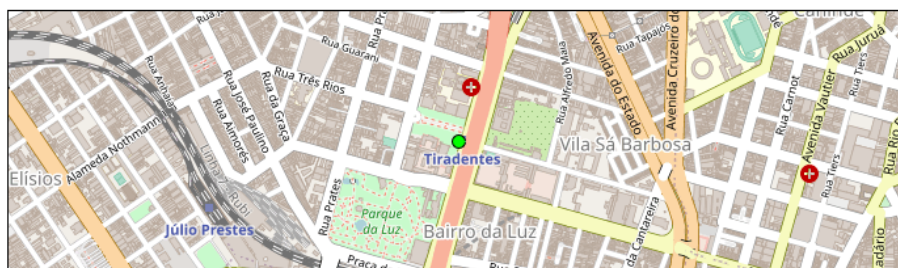
Meus Pontos Acumulados

Exibir Ranking

Mapa

Mapa com 4 centro de convenções de SP

Dica: Centro de Exposições perto do rio mais próximo



© Open Street Map contributors.

Marcar lugar

Magias

Qual distância do início

Com esta mágia descubra a distância em Km do lugar a descobrir em relação ao ponto de início. Custo 2 pontos.

Revelar lugar

Com esta mágia o lugar procurado ficará visível por 30 segundos ou quando clicar no botão Marcar Lugar.
Custo 5 pontos.

Dica Extra

Com esta mágia é revelada uma dica extra. **Cuidado! Se não existir dica extra, você perderá 5 pontos.**

Congelar.

Com esta mágia, você pode congelar o painel de um adversário clicando no nome dele abaixo. Custo 10 pontos.

Caso o Educador(a) decida bloquear o mapa, a única opção do jogador será sair do sistema.

DÚVIDAS

Onde pode-se obter o Id do mapa

Após fazer o login, na página "Meus Mapas", o Educador deverá clicar no botão gerenciar do mapa desejado e aguardar o carregamento das informações. No campo "Id do mapa" na parte superior da página encontra-se essa informação.

O que é Open Street Map

A "Open Street Map" é uma instituição, Fundação Open Street Map (OSMF) que disponibiliza de forma aberta dados geográficos. Para o uso desses dados é necessário que lhe atribua a devida autoria, por isso nos desenhos mapas aparecem o texto "Open Street Map contributors." Para mais informações sobre isso, acesse <https://www.openstreetmap.org/copyright>.

NOTA IMPORTANTE

Como as telas do jogo se adaptam ao tamanho da tela, as disposições dos elementos mostrado nas imagens contidas nesse documento podem variar.