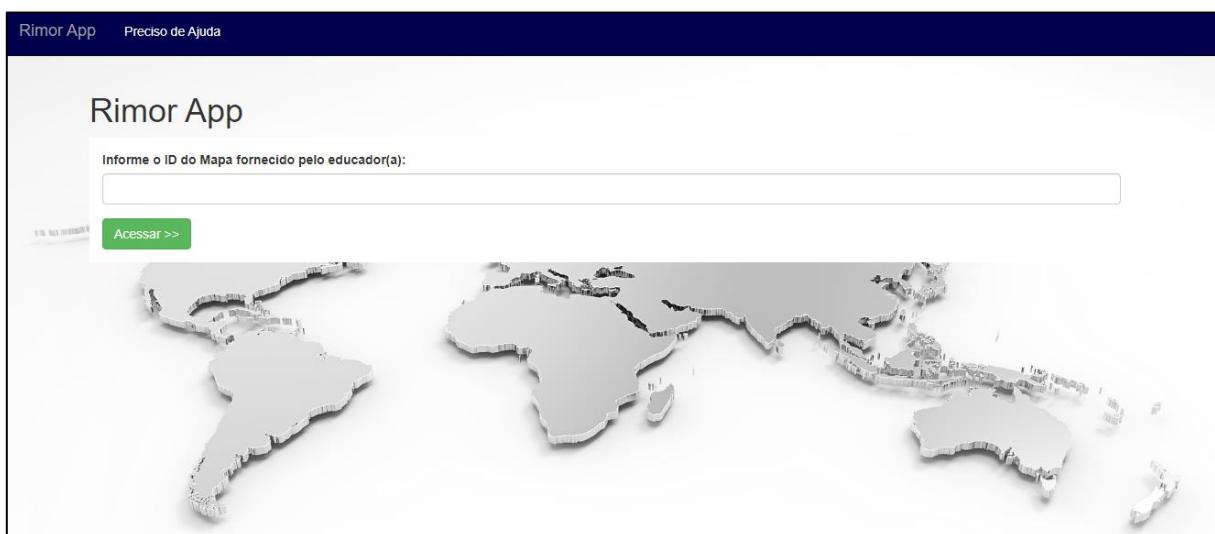


TUTORIAL DO JOGADOR

PROCESSO DE LOGIN

Ao acessar a página inicial será apresentada para o Jogador uma tela semelhante a que segue abaixo ilustrada:



O Jogador deverá informar o Id do mapa fornecido pelo Professor(a) e clicar em "Acessar >>".

- Se aparecer a mensagem "Mapa Indisponível", significa que o Professor(a) não liberou o acesso do mapa até o momento. O Jogador deverá aguardar a liberação para tentar novamente.

Após o Rimor App confirmar que o mapa está liberado, o Jogador deverá informar um apelido, "nickname", e clicar em "Registrar >>". Trata-se de um apelido único e que o identificará, constituído apenas de letras do alfabeto e números decimais.



Caso algum outro Jogador já tenha se registrado usando o apelido informado, o Rimor App emitirá uma mensagem solicitando que o Jogador informe de outro apelido. Uma vez registrado, será mostrado ao Jogador, na tela, instruções gerais de como jogar.

Informe um apelido (Apenas letras e números):

[Registrar >>](#) [Sair](#)

Olá , este é o seu *Rimor App*, seu explorador de Mapas de lugares exataordinários.
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.

O Jogador deverá aguardar até o Educador(a) liberar o mapa para uma disputa, jogo. Quando o Educador(a) fizer essa liberação, aparecerá o botão "Ir para o meu painel". O Jogador deverá clicar nesse botão para começar a jogar.

Olá , este é o seu *Rimor App*, seu explorador de Mapas de lugares exataordinários.
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.](#)

Nota: Caso o Jogador clique em "sair" ao lado do botão “Registrar >>” ou em “sair” na barra de menu, será registrado a desistência do Jogador antes de efetuar a saída do sistema. Para poder participar da disputa novamente, o Jogador, deverá repetir

todo processo descrito até o momento nesse documento e registrar-se com outro “nickname”.

PARTICIPANDO DE UMA DISPUTA

Após a liberação do mapa para jogo, o Jogador terá acesso ao seu painel como mostra a figura ilustrada a seguir.

Jogador3

Preciso de Ajuda

Sair

Sumário

Meus Lugares Encontrados
0

Tempo de Jogo
00:01:27

Meus Pontos Acumulados
0

[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](#)

[Enviar Palpite](#)

Magias

[Qual distância do início](#)

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

[Revelar lugar](#)

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

[Dica Extra](#)

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

Congelar.

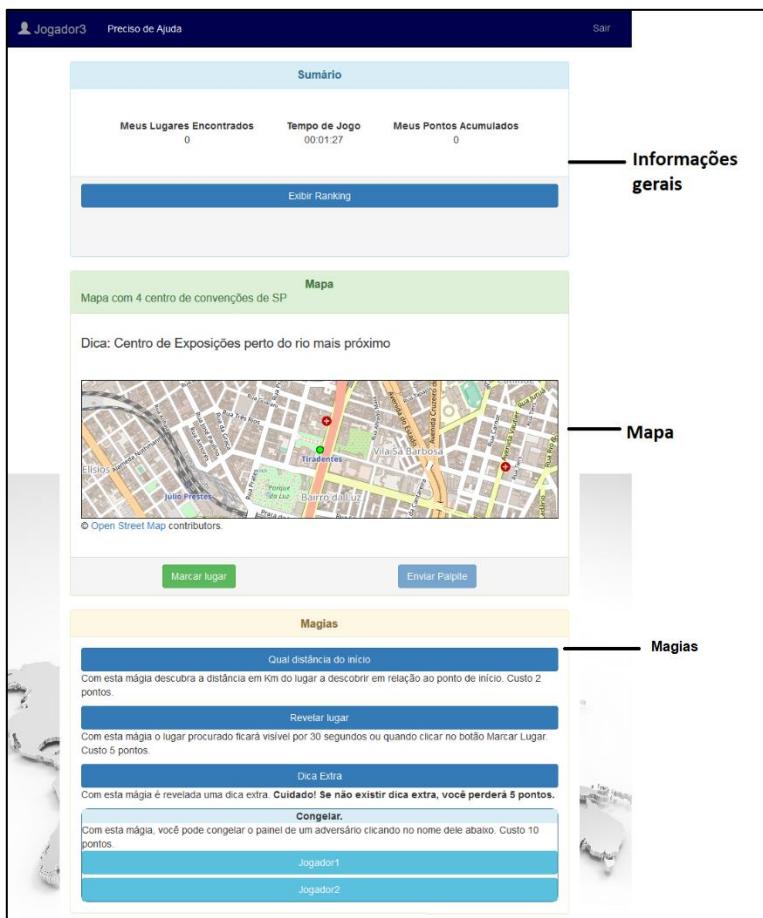
Com esta magia, você pode congelar o painel de um adversário clicando no nome dele abaixo. Custo 10 pontos.

Jogador1

Jogador2

Informações do painel

O painel é dividido em três seções: Sumário, Mapa e Magias.



No topo, está a barra de navegação onde o Jogador poderá sair do jogo ou acessar a documentação de ajuda. Essa barra no canto superior esquerdo contém o apelido cadastrado pelo Jogador durante seu acesso ao mapa.

Nota: Caso o Jogador clique em "Sair" antes de finalizar o jogo, será registrado que ele desistiu do jogo.

No sumário são exibidas as seguintes informações:

- A quantidade de lugares que o Jogador encontrou;
- O total de pontos acumulados até o momento;
- O tempo que o Jogador está jogando no formato HH:MM:SS;
- A posição do Jogador em relação aos adversários (ranking). Essa informação é exibida ou ocultada da tela quando o Jogador clica em “Exibir Ranking”.

The screenshot shows a game summary interface. At the top, there's a header with the player's name 'Jogador3', a 'Preciso de Ajuda' button, and a 'Sair' button. Below the header is a light blue section titled 'Sumário'. This section contains three summary statistics: 'Meus Lugares Encontrados' (0), 'Tempo de Jogo' (00:02:59), and 'Meus Pontos Acumulados' (0). Below these stats is a blue button labeled 'Exibir Ranking'. The main content area is a table showing the ranking. The table has columns for 'Colocação', 'Jogador', 'Lugares Encontrados', and 'Pontos Acumulados'. It lists three players: 'Jogador3' (1st place, 0 points), 'Jogador1' (2nd place, 0 points), and 'Jogador2' (3rd place, 0 points). The background of the page features a faint grayscale image of a landscape.

Colocação	Jogador	Lugares Encontrados	Pontos Acumulados
1	Jogador3	0	0
2	Jogador1	0	0
3	Jogador2	0	0

Nota: Durante uma disputa, conforme o Jogador perde posição no ranking, ele será informado. Estas notificações aparecem abaixo da tabela de ranking. A cada 10 notificações, aparecerá um botão para o Jogador limpar essas mensagens.

This screenshot shows the same game summary interface as the first one, but with several notifications displayed below the ranking table. A 'Limpar mensagens' (Clear messages) button is visible above the notifications. The notifications are as follows:

- Você foi ultrapassado pelo jogador1
- Você foi ultrapassado pelo testemagic4
- Você foi ultrapassado pelo jogador3
- Você foi ultrapassado pelo teste3
- Você foi ultrapassado pelo teste3
- Você foi ultrapassado pelo undefined
- Você foi ultrapassado pelo jogador1
- Você foi ultrapassado pelo testemagic2
- Você foi ultrapassado pelo jogador2
- Você foi ultrapassado pelo jogador2

Conforme as mensagens são exibidas, as outras seções do painel são empurradas para baixo.

Na seção mapa, as informações estão dispostas conforme a figura ilustrada a seguir:

Na seção Magias, estão botões com as magias que os Jogadores poderão usar durante o decorrer da disputa.

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.
Jogador1
Jogador2

Jogando

Objetivo Geral

Encontrar todos os lugares do mapa acumulando maior quantidade de pontos possível e no menor tempo possível.

Jogando

O Jogador ao acessar o seu painel, o desenho do mapa será exibido com uma marcação ou círculo verde ao centro. Esse ponto constitui a marcação do lugar de início. O mapa inicialmente será exibido dessa maneira para todos os Jogadores, indicando que todos começarão do mesmo lugar.

Através da dica, enigma, exibida acima do desenho do mapa, o Jogador deverá tentar localizar o lugar indicado por ela navegando pelo mapa.

Mapa

Mapa com 4 centro de convenções de SP

Dica: Centro de Exposições perto do rio mais próximo

© Open Street Map contributors.

[Marcar lugar](#) [Enviar Palpite](#)

A navegação pelo mapa é feita de 2 formas dependendo do dispositivo que está sendo usado:

- Clicando, mantendo pressionado e movendo o ponteiro do mouse em uma direção;
- Pelo toque, tentando mover o mapa com o dedo.

A navegação é semelhante a navegação feita no Google Maps.

Quando o Jogador acreditar que achou o lugar indicado pelo enigma, ele deverá fazer o seguinte:

1. Clicar no botão "Marcar Lugar";
2. Clicar em cima do lugar encontrado. Para dispositivos móveis, ele deverá tocar duas vezes consecutivas no lugar;
3. Clicar no botão "Enviar Palpite".



Caso seja o lugar errado, aparecerá a mensagem "Ops! Não foi desta vez!". Então o Jogador deverá tentar achar o lugar certo novamente.

Caso ele tenha achado o lugar certo, será exibido uma mensagem com informações interessantes do lugar.

Mapa

Mapa com 4 centro de convenções de SP

Centro de Exposições do Anhembi
Nesse centro ocorre diversas feiras, mas o que se destaca mesmo é o Carnaval.

© Open Street Map contributors.

Marcar lugar
Enviar Palpite

Após achar o lugar certo, poderá ocorrer uma das seguintes situações:

1. O lugar encontrado era o último lugar a ser descoberto.

Nesse caso, o Jogador terá finalizado o jogo. Não poderá marcar mais lugares no mapa e nem usar magias. É registrado que ele finalizou o jogo no cadastro do mapa.

Mapa

Mapa com 4 centro de convenções de SP

Mostrar Dica

Fim de Jogo!

Ocultar/Exibir informações dos lugares

São Paulo Expo
Nesse local acontece a maior Comic Con do mundo.

© Open Street Map contributors.

Marcar lugar
Enviar Palpite

Notas: Agora, caso o Jogador clique em sair, não será registrado no cadastro como desistente.

2. Existe mais lugares a serem descobertos

Passados 30 segundos, aproximadamente, após o envio do palpite, aparecerá um botão para exibir a próxima dica assim que ele for clicado.

Mapa

Mapa com 4 centro de convenções de SP

Mostrar Dica

Ocultar/Exibir informações dos lugares

Lugar

Nesse lugar sempre ocorre a BGS.

© Open Street Map contributors.

Marcar lugar **Enviar Palpite**

Mapa

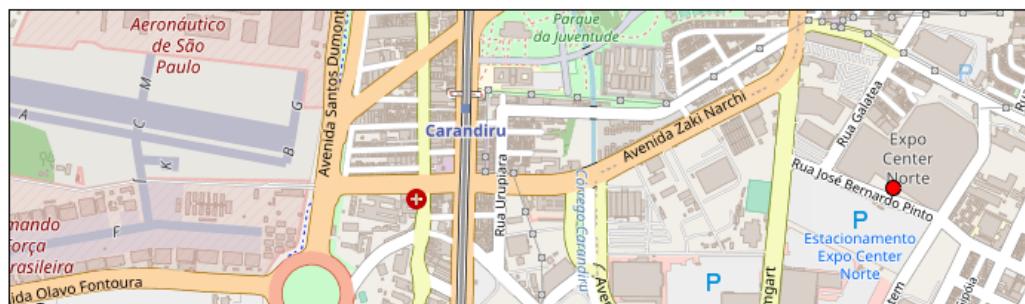
Mapa com 4 centro de convenções de SP

Dica: Centro de Convenções perto do outro rio

Ocultar/Exibir informações dos lugares

Expo Center Norte

Nesse lugar sempre ocorre a BGS.



[Marcar lugar](#)

[Enviar Palpite](#)

Em ambas as situações, o total de pontos e o total de lugares encontrados pelo Jogador serão atualizados.

USANDO MAGIAS

Durante uma disputa o Jogador poderá usar magias para obter vantagens em relação aos seus adversários em troca de uma determinada quantidade de pontos conforme o quadro abaixo:

Magia	Custo
Exibir distância aproximada do lugar a ser descoberto do lugar de início, linha reta entre os lugares, durante 30 segundos.	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.
---------------------------------------------------------------------------	------------

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.

Jogador1

Jogador2

Para poder usar as magias, o Jogador deverá clicar no botão correspondente à magia que ele quer usar.

Distância em relação ao lugar de início

Magias

2,007041552674461 Km de distância do início **aproximadamente.**

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 a descobrir temporariamente



© Open Street Map contributors.

[Marcar lugar](#)

[Enviar Palpite](#)

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.

Obter dica extra

Mapa

Mapa com 4 centro de convenções de SP

Dica: Centro de Exposições perto do rio mais próximo

Sem dica extra.



© Open Street Map contributors.

[Marcar lugar](#)

[Enviar Palpite](#)

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.**

Mapa

Mapa com 4 centro de convenções de SP

Dica: Centro de Exposições perto do rio mais próximo

Fica perto do lugar onde ocorre o carnaval de SP.



© Open Street Map contributors.

[Marcar lugar](#)

[Enviar Palpite](#)

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.

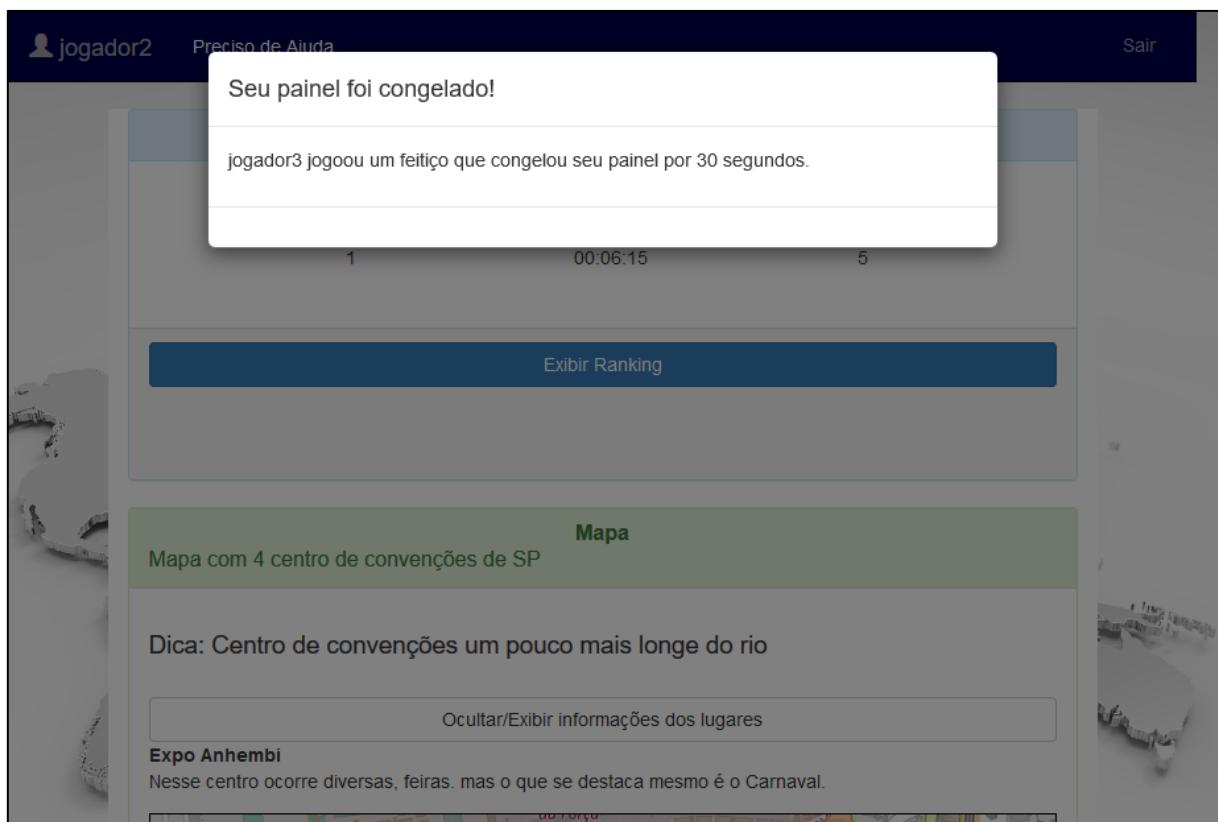
Dica Extra

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

Nota: O Jogador deverá ser cauteloso ao usar essa magia, pois serão subtraídos os 5 pontos mesmo que o Educador não tenha disponibilizado uma dica extra para o lugar a ser descoberto.

Congelar painel de adversário

Para usar essa magia, o Jogador deverá clicar no nome do adversário que deseja congelar o painel. Caso nenhum outro Jogador tenha utilizado essa magia no adversário desejado, ela poderá ser aplicada no adversário e durante 30 segundos ele não conseguirá usar seu painel.



Observação

Todas as magias só poderão ser usadas uma vez por turno. Um turno é uma tentativa de localizar um lugar no mapa. Para que o Jogador possa utilizar a mesma magia mais de uma vez, ele precisará descobrir mais lugares do mapa.

DÚVIDAS

O que é "Open Street Map"

Abaixo do desenho do mapa aparece a frase “Open Street Maps contributors”. A “Open Street Map” é uma instituição, Fundação Open Street Map (OSMF), que disponibiliza de forma aberta dados geográficos.

Sem essa instituição e seus contribuintes, não seria possível criar o Rimor App.

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.