

YBM 레몬 학습콘텐츠

Reading / Speaking

Prototype

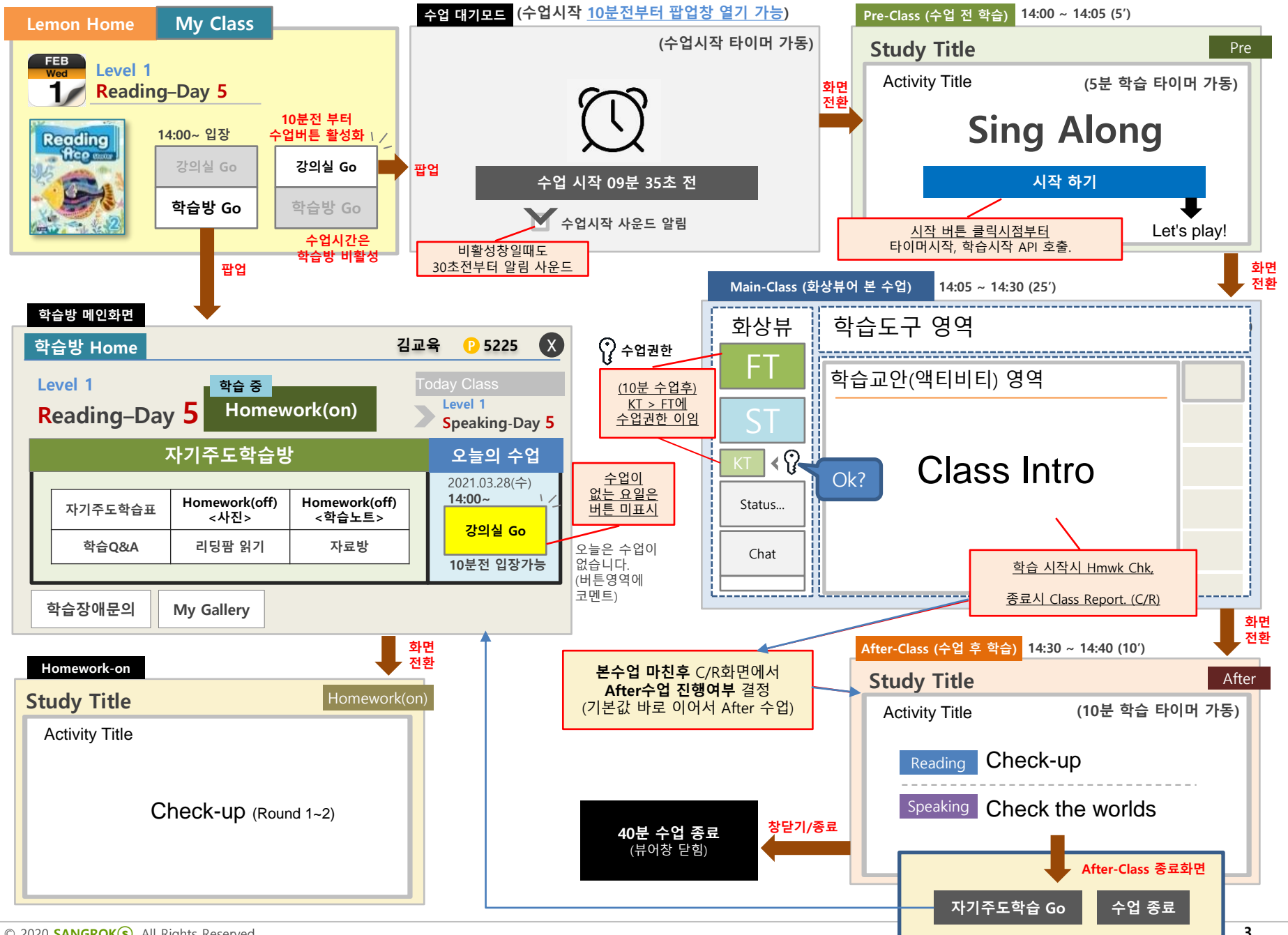
수업하기 화면 - 차시별 개발설계서

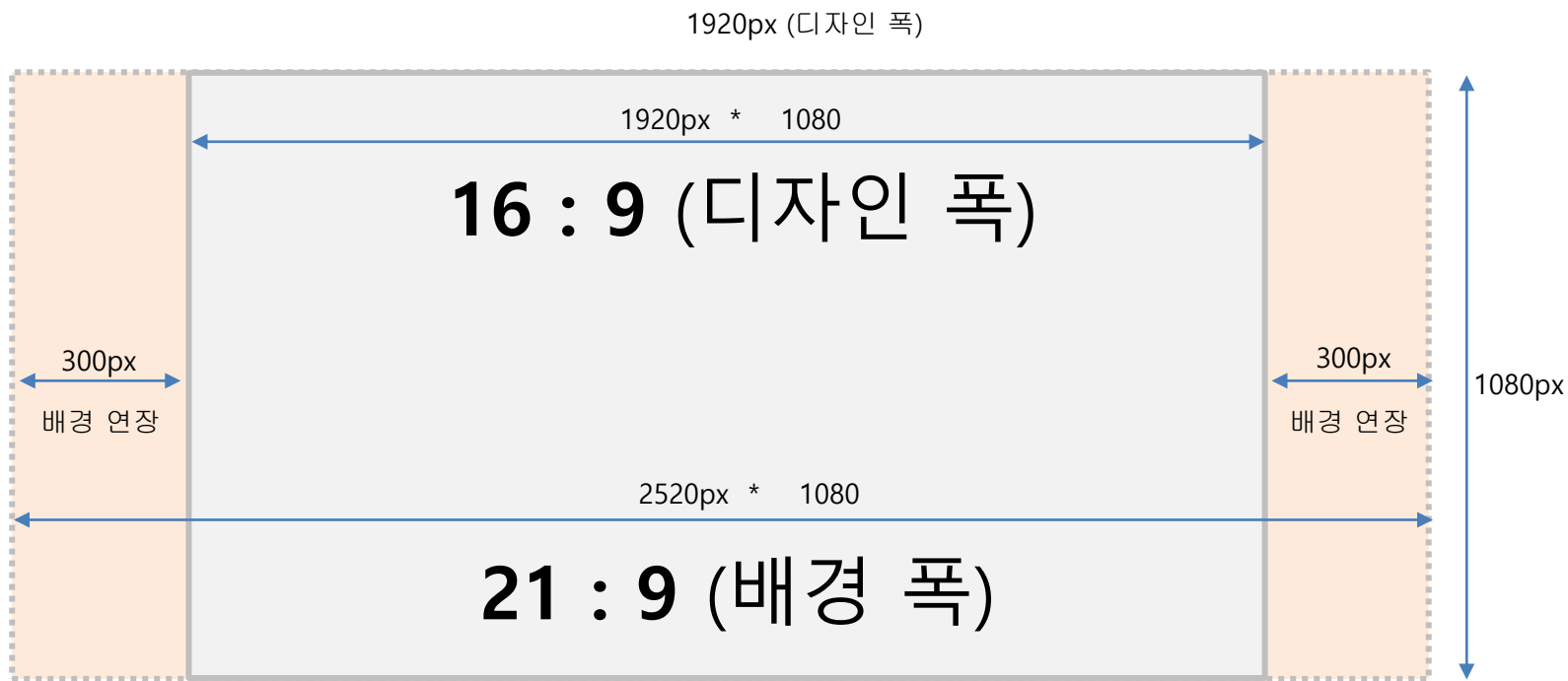
v 1.0

Document Information

프로젝트 명	YBM레몬 화상교육 플랫폼 구축 및 콘텐츠 개발 용역
제작 기간	2020. 09. 01 ~ 2021. 06. 30 (약 10개월)
클라이언트 담당자	MainClass: YBM교육 - 허혜숙 팀장
	Pre/After/HomeworkOn: 편집국 - 강민경 차장
문서 작성자	상록에스 웹사업부 최낙영 실장
	MAIL: master@srmm.kr / HP: 010 - 5572 - 7272

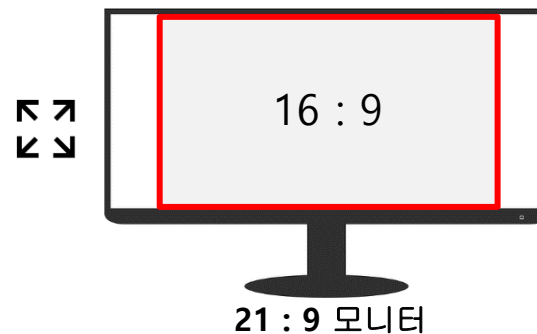
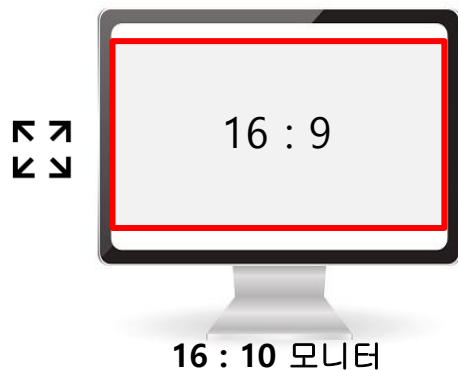
공통 사항(공통 개발가이드)





2520px (배경 폭)

- 디자인(콘텐츠표시) 화면은 16:9비율 내로 표현하며 Full HD(1920x1080) 해상도로 디자인 한다.
- 단, 최신 게임화면을 위해 비율이 21:9까지도 지원을 하는경우가 있으니 배경을 21:9까지 연장한다.



리소스 이미지 폴더 구조

data/

Buko/

img/

mp3/

mp4/

단어 파일

리딩북 파일명규칙 : L[level]_[Bno]_[key][seq]_w.mp3 //여성: w, 남성: m, word: W, Sentence: S

파일명 예시 : L1_01_W3_w.mp3 //1단계 리딩북(Buko) 1권의 3번째 영단어-여자음성

L2_02_S12_m.mp3 //2단계 리딩북(Sand) 2권의 12번째 문장-남자음성

2S_PS04_07_W4_m.mp3 //2단계 스피킹북(Perfect Speaking) 4권의 7번째 레슨의 4번째 영단어-남자음성

1S_PS01_17_Con.all.mp3 //1단계 스피킹북(Perfect Speaking) 1권의 17번째 레슨의 전체 대화문

1S_PS02_01_Con.mp3 //2단계 스피킹북(Perfect Speaking) 2권의 1번째 레슨의 메인 대화문

이미지 파일

이미지 파일 규칙 : [Bcode]_[Bno]_[filename].png //영단어: [word], 문장 : S[문장번호], 배경: bg, 표지: cover 등

파일명 예시 : Buko_1_cover.jpg //1단계 리딩북(Buko) 1권의 북커버 이미지

Buko_2_bg12.jpg //2단계 리딩북(Buko) 2권의 12page 배경이미지

Buko_2_bg14_15.jpg //2단계 리딩북(Buko) 2권의 14page~15page 배경이미지

Buko_2_clip_17.png //2단계 리딩북(Buko) 2권의 17번째 클립이미지(교재에 없는 학습용 클립아트 이미지)

Sand_2_W4.png //2단계 리딩북(Sand) 2권의 4번째 단어 그림. (음원의 단어 번호와 일치해야함)

Sand_2_S2.png //2단계 리딩북(Sand) 2권의 2번째 문장 그림. (음원의 문장 번호와 일치해야함)

자기주도학습, 수업하기 팝업



My Class

학부모 전용 메뉴

자녀 학습현황 선택 옵션



Marcel
Student

Marcel
Minhee

Calendar

Report

Homework

Attendance

Point

수강현황

< Monday, 25 Mar >



Reading
LV3/Day12
14:00~14:40

수업 연기

3

학부모 전용 메뉴

[Today]

지금



Homework

LV3/Day3 수업이 끝났어요. 숙제를 등록해 주세요!

Report



3

Homework



2

Attendance



95%

Point



34,250

More

- 1) 학부모로 로그인했을때 자녀의 학습현황을 확인할수 있다.
- 2) 선택바를 이용하여 다중 자녀일 경우 번갈아가며 학습현황 확인이 가능.
- 3) 선택된 자녀의 해당일의 수업을 연기할 수 있다.



🏠 > My Class

My Class

Calendar

Report

Homework

Attendance

Point

수강현황

< Monday, 25 Mar >

Reading
LV3/Day12
14:00~14:40

2021.03.28 14:00~

자기주도학습

수업하기 GO

수업 10분 전부터 입장 가능 X

[Today]

지금

Homework
LV3/Day3 수업이 끝났어요. 숙제를 등록해 주세요!

Report
 3

Homework
 2

Attendance
 95%

Point
 34,250

More

학습자 전용 메뉴

1

첫 화면 기본 노출 코멘트

- 자기주도학습을 클릭하면 새창으로 학습창 열림. (fullscreen 모드)
> 팝업시 전달 파라미터(Post)
{ popmode: 'hmkw', mem_id: 'smini2', mem_name: '김수민' }



Home > My Class

My Class

Calendar

Report

Homework

Attendance

Point

수강현황

< Monday, 25 Mar >

Reading
LV3/Day12
14:00~14:40

2021.03.28 14:00~

수업하기 GO

수업 10분 전부터 입장 가능 X

14시 10분전 입장 활성화

수업시간 지나서 입장 시 대기화면 없이 바로 학습화면의 진도체크(이어서학습) 팝업 됨. (17p 참고)

Report 3

Attendance 95%

Homework 2

Point 34,250

[Today]

지금

Homework
LV3/Day3 수업이 끝났어요. 숙제를 등록해 주세요!

1) 강의실 팝업시 전달 파라미터(Post) – 수업시간(start_classtime)에 따라 클래스모드(cls_code) 분기되어 세팅됨.(뷰어단에서 처리)

```
{ popmode: 'cls', *mem_grp:'ST', mem_id: 'smini2', mem_name: '김수민', **first_tch: 'K', start_classUcode: 'L1_S5', ***start_classtime: '2021-03-28 14:00' }
```

* mem_grp: ST: 학습자, KT:한국교사, FT:외국교사, OB:옵저버)

** first_tch: 'K', //스피킹 수업시 첫번째 수업선생님 (K: 한국선생님, F:외국선생님), 리딩파트수업에서는 참조안함.

*** start_classtime : //수업시작시간(Pre학습포함), 시작시간 10분전부터 클릭(수업창 팝업) 가능

자기주도학습 Home

최근수업한 Reading Class의 홈웍(On)

pos_hmwk-on : 'L1_R5_2_3_1' //학습중
(학습완료: 'L1_R5_passed', 미학습: 'L1_R5')

레벨칼라
(1단계 #ff0000)

Level 1
Reading-Day 5

Homework(on)

학습 중

start_classTime 값을 활용

오늘의 수업이 없다면
D-Day로 표시 (타이머 작동 X)

자기주도학습

Up 24시간 기준
latest_up : 1

New

자기주도학습표

Homework(off)
<사진>

Homework(off)
<학습노트>

학습Q&A

리딩팜 읽기

자료방

학습장애문의

My Gallery



Today Class

Level 1

Speaking-Day 5

D-day 2

2021.03.28(수)
14:00~

오늘은 수업이 없습니다.

수업이 없는 요일이었때 표시

1) 자기주도학습 팝업후 LMS통신 - API(Post) : getHmwkMain

request: { mem_id: 'smini2' }

response : { points: 2550, *pos_hmwk-on: 'L1_R5_2_3_1', pos_class: "R-Pre", **latest_up : 1,
start_classUcode: 'L1_R5', start_classtime: '2021-03-28 14:00' }

* pos_hmwk-on : 최근수업한 Reading Class의 홈웍(On) 마지막학습진도(미학습시 차시코드만 'L1_R5')

** latest_up : 호출하는 시간을 기준으로 24시간이내 학습자ID로 업로드가 있으면 1값 리턴 - 'new' 블릿 노출 (없으면 0)

Level 1

Reading-Day 5

Homework(on)

학습완료

pos_hmwk-on: 'L1_R5_passed'

자기주도 학습

자기주도 학습표	Homework(off) <사진> New	Homework(off) <학습노트>
학습Q&A	리딩팜 읽기	자료방

학습장애문의

My Gallery

Today Class

Level 1

Speaking-Day 5

1 01 : 25' : 30"

2021.03.28(수)
14:00~



10초 단위
시분침 변경

알람사운드



Alarm

10분전 부터 입장가능

수업이 있는 요일이었때 표시

1. 수업이 있는 날짜에 자기주도 학습방을 팝업하면 수업시작시간까지 시간 카운팅이 10초단위로 표시 됨.
2. 시계모양과 시침, 분침을 각도 변경과 알람소리 유무를 체크하게 함. (체크 유무는 브라우저 스토리지에 저장하여 지속적인 옵션값으로 저장)

Level 1

Reading-Day 5

Homework(on)

학습완료

자기주도 학습

자기주도 학습표	Homework(off) <사진> New	Homework(off) <학습노트>
학습Q&A	리딩팜 읽기	자료방

학습장애문의

My Gallery

Today Class

Level 1

Speaking-Day 5

00 : 09' : 40"

2021.03.28(수)

14:00~

수업하기 Go

수업시작 10분전~ 버튼표시

1 10분 전에 강의실 Go 활성화
(버튼 깜빡임 - 입장 유도)
알람사운드 체크시
2분전부터 소리알림



Alarm

10분전 부터 입장가능

1. 2분전부터 30초 단위로 1~2초 정도의 가벼운 알림음 재생.
30초전부터 10초 단위로 효과음 3~4초 정도의 음을 재생 함.

시작시간이 되면 자동으로 Pre-Class 화면으로 이동

10분 전에 수업창 진입한다면
수업시간 전까지는
대기모드 화면으로 띄움.
(15p 참조)

수업하기 Go (Pre-Class, After-Class, Homework)

1) 학습메뉴 호출하기 – **getClassMenu**

< request : { cls_code: 'R-Pre', Lcode: 'L1a' }
> response : { [API정의서: CMS_001 참조](#) }

API URL

http://lemon.srmm.kr/LM/cms/api/getClassMenu.php?cls_code=R-Pre&Lcode=L3a

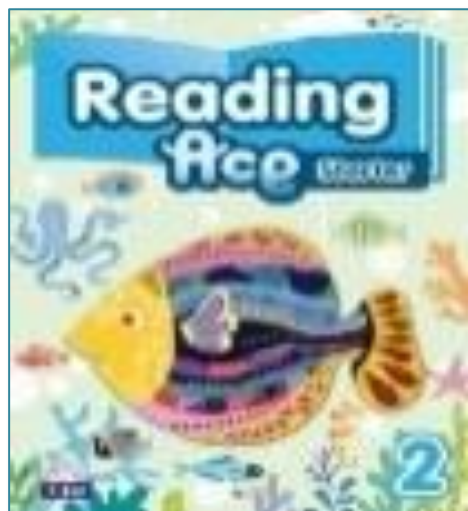
Today Class



1 Speaking - Day 5

2021.03.28(수) 14:00 ~

Perfect Speaking
Colors



10초 단위 초침 변경
(초침 60개)



알람사운드

- > 2분전부터 30초 단위로 1~2초 정도의 가벼운 알림음 재생.
- > 30초전부터 10초 단위로 효과음 3~4초 정도의 음을 재생 함.
- > 시작시간이 되면 자동으로 Pre-Class 화면으로 이동

> 섬네일표지 불러오는 값 API

API정의서 : CMS-002 : [getBookMeta](#) 참조

➤ Today Class



1

Speaking - Day 5

2021.03.28(수) 14:00 ~

수업시작 시간입니다.

1 — 14 : 01 20

2 — Pre-Class 수업 시작

1. 수업시작시간부터 10초단위로 카운팅
2. "Pre-Class 수업시작" 버튼을 누르면 수업 진행. >> Pre-Class 학습메뉴 불러들임.

API정의서 : CMS-001 : **getClassMenu** 참조

시작 화면 추가 됨. (21-02-26)

온라인학습(Sub-Class)만
해당되는 팝업
last_pos_code값이 있을때..

화상수업(Main-Class)은
팝업없이 바로 진입.
(선생님이 화면 제어함)

1

이전에 종료되지 않은 학습이 있습니다.

2

처음부터 다시 학습

3

이어서 학습하기

서브클래스 시작될때 호출하는 **getScIsStart** API를 정보를 이용하여 진도를 체크하여 팝업한다.

`{ last_pos_code: 'R-Pre_2_3', cls_ending : 0 }` //해당클래스가 미이수된 상태에서 last_pos_code 값이 있다면 그 다음 액티비티로 진도 이동.

1. 비정상적인 수업창이 종료되었거나 잠깐 수업창을 닫았다가 다시 시작하면 수업시작하기 안내창 팝업 됨.
2. 클릭하면 처음부터 다시 학습 시작 함.
3. 클릭하면 * last_pos_code를 참조하여 학습메뉴의 last_pos_code 다음 액티비티로 이동한다.)

API정의서 : LMS-006 : **getScIsStart** 참조

Sub Class (Pre-Class, After-Class, Homework)

1) 학습메뉴 호출하기 – **getClassMenu**

< request : { cls_code: 'R-Pre', Lcode: 'L1a' }

> response : { api정의서: CMS_001 참조 }

API정의서 : **CMS-001** : **getClassMenu** 참조

API URL

http://lemon.smm.kr/LM_cms/api/getClassMenu.php?cls_code=R-Pre&Lcode=L3a

2) 진도(최신 학습위치)정보 호출 (Post) – **getStdPosition**

< request : { mem_id: 'smini2', Ucode: 'L1_R5', cls_code: 'R-Pre' }

> Response : { mem_id: 'smini2', Ucode: 'L1_R5', cls_code: 'R-Pre', pos_code: 'R-Pre_2_3' }

** menu_code == pos_code

API정의서 : **LMS-009** : **getStdPosition** 참조

1

Reading-Day4

Buko 2 - 2

Pre-Class

Review the words!

4' 38"

X

* Listen.

수업모드 정보

액티비티 타이틀

학습 타이틀

클래스 타이머

Pre-Class : 5분

Main-Class : 25분

> RCK : 25분

> SCK(10분) : 10분

> SCF(15분) : 15분

After : 10분

클릭 액션

이전페이지 기능 X

Pre-Class는 뒤로가기 없이 5분간 학습을 진행하므로
이전 이동은 없음.

페이지 네비게이션
(15개 이상일때)

6

30

페이지 네비게이션
(15개 까지 점으로 표현)

각 액티비티 도입 시에 페이지구현정보(Meta API)를 호출한다. **getMetaActivity**(액티비티 단위로 호출)

request: { level: '1', day: 1, cls_code: 'R-Pre', sno: 1, ano: 1, mdl_no: '6001' }

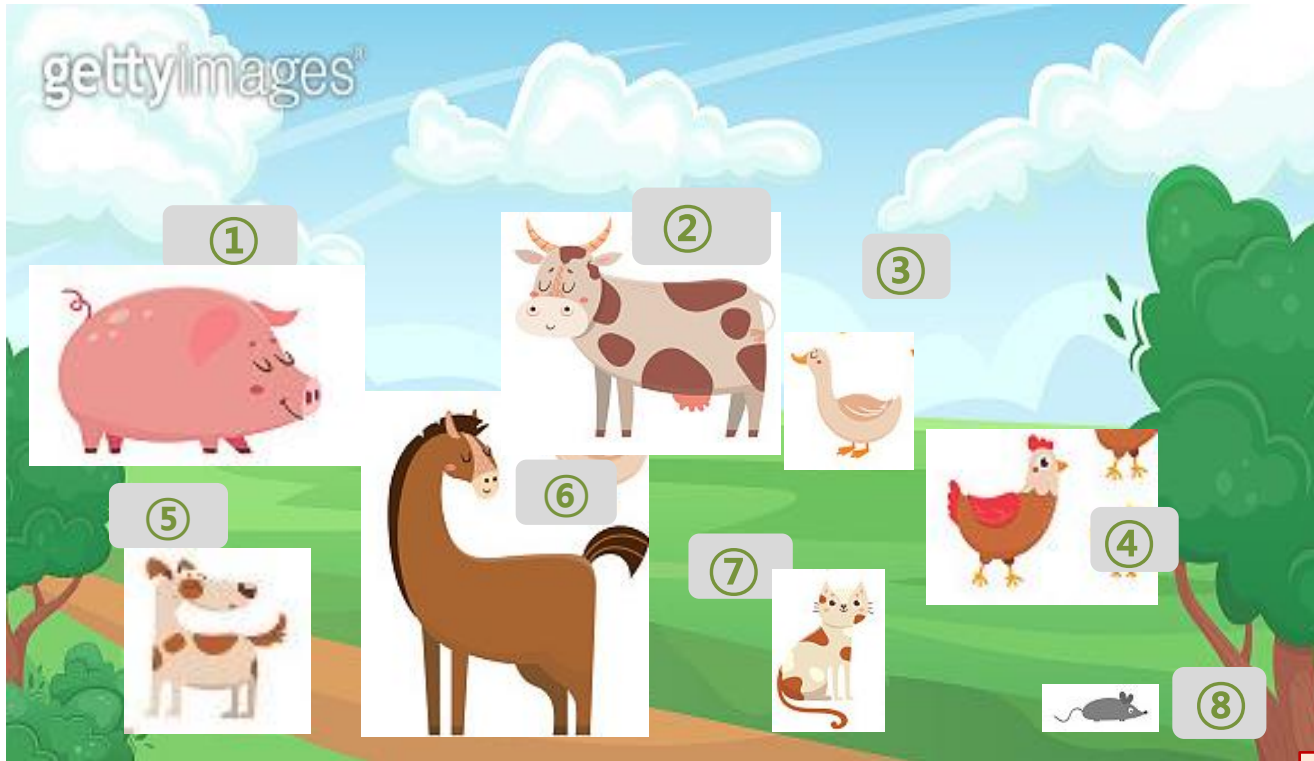
response : { ... , mdl_no: '6001', Meta : { } }

API정의서 : **CMS-0013** : **getMetaActivity** 참조

API URL

http://lemon.srmm.kr/LM_cms/api/getActivityMeta.php?level=1&day=1&cls_code=R-Pre&sno=1&ano=1&mdl_no=6001

* Read and Match.



mouse

horse

cat

cow

dog

hen

pig

duck

드래그 액션

현재 페이지
학습 후 Next버튼
자동 나타남.

타이머 네비게이션

남은 시간 표시(초)



27
SEC

각 액티비티의 마지막 페이지까지 학습을 마치면 LMS에 이수내역(정오답)을 저장한다.

API정의서 : LMS-007 : [setPassedActivity](#) 참조

시간일박 아이콘 깜빡임 (사운드와 함께)

10초전 시간 알림음 디릿~ (1초이내)
5초전~1초전까지 (디릿, 디릿, 디릿~)
0초 빠리리리리~ (제한시간 끝남)

* Find one righr fair.

정답 연출

Congratulations!

Your score is
92.

오답 확인

자기주도학습 Go

학습창 닫기

1

2

3

bear

+10



After-Class 학습 완료) 로그전송 => [setPassedClass](#) (각 클래스 공통으로 학습이 모두 완료되면 마지막페이지에서 학습로그 저장.)

API정의서 : LMS-008 : [setPassedClass](#) 참조

1. 오답확인 : 학습내용 오답을 보여주는 화면으로 이동.
2. 자기주도학습 Go : 오늘의 학습을 마치고 바로 자기주도 학습화면으로 이동.
3. 현재 학습뷰어 창 닫음

점수판 문구 수정됨. (21-02-26)

수업하기 – Pre Class

- 수업시간 5분 (14:00~ 수업시작이라면 14:05까지가 Pre-Class 수업)
- 늦게 시작(팝업)시 학습시간이 한정적이다. (예: 14:00~ 인데 14:03분에 진입시 2분만 Pre-Class학습후 바로 MC로 전환)

1

Reading-Day4

Buko 2 - 2

Pre-Class

Sing along



4' 59"



화면 진입시 타이머 자동시작

Opening Video (Buko Song)

Pre-Class 진입하자마자 배경으로 오프닝 동영상(Buko Song) 자동 재생. (1~4단계 : mp4 송챗트, 5~7단계 : mp3 송챗트)

1.클래스 타이머 : 만약 늦게 들어온 학습자일 경우 늦은 시간만큼을 뺀 시간을 적용하여 타임코더 시작. (예시: 1' 30" 늦으면 3' 30"부터 카운트 다운)

2. 동영상 타이틀 (만약 제공되는 동영상에 타이틀이 삽입되어 있다면 바로 화면을 재생) > 없다면 시작시 어두운배경에 인트로 타이틀 1초정도 후에 FadeOut...

시작과 동시에 시작정보 LMS에 저장. **setStudyClass**

```
{ mem_id: 'smini2', Ucode: 'L1_R5', cls_code: 'R-Pre', pos_cls: '', start_time: '2021-03-28 14:00 }
```

API정의서 : **LMS-003** : **setStartClass** 참조

API정의서 : **CMS-0013** : **getMetaActivity** 참조

1

Reading-Day4

Buko 2 - 2

Pre-Class

Sing along



4' 37"



1. 동영상 진행바 : 진행타임이 표시될뿐 앞뒤로 점핑불가능, 제어할수 없다. (원안의 숫자는 초, 오른쪽끝 숫자는 총 시간)

1

Reading-Day4

Buko 2 - 2

Pre-Class

Sing along



4' 28"



Start!

클릭하여 학습 시작

2

1

32

32"

1. 동영상 이 모두 진행완료되면 멈춤. 현재 액티비티 이수 완료 저장.

API정의서 : **LMS-007** : [setPassedActivity](#) 참조

2. "Start"를 클릭하여 학습 시작(화면 이동)

클릭하면 메뉴정보에서 다음 액티비티의 메타 정보 호출

API정의서 : **CMS-0013** : [getMetaActivity](#) 참조

1 Reading-Day 1

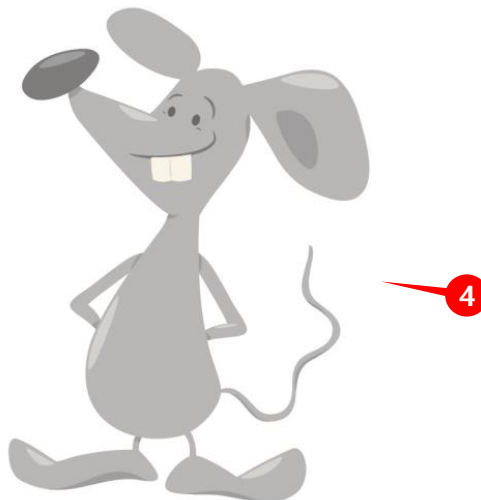
Buko 2 - 1

Pre-Class Word Review

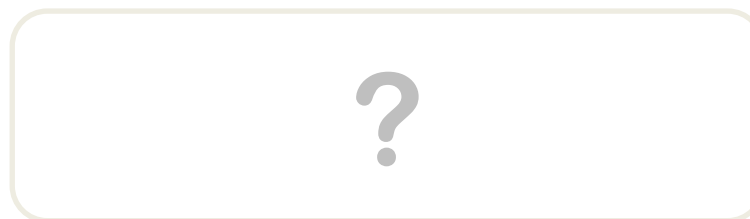
4' 07"



* Listen.



5



2



6

30

2. 현재 단어(페이지)의 수량 및 현재페이지 위치 표시 (2. 페이지 네비게이션 : 15개 이상이면 진행바로 표시할 것.)

3. 사운드 처음 1회 자동 재생. (디자인: 재생 중 아이콘 색이 바뀌며 깜빡거림)

4. 그림만 1초간 표시 됨. (1초 후 단어카드 표시)

5. 단어카드는 물음표(?)로 표시됨. (음원 재생이 끝나면 단어카드에 단어가 표시됨)

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Word Review

⌚ 4' 07"

X

* Listen.



mouse



1. 단어카드 + 단어음원 재생 (페이지 진입하고 1초후에 단어카드 보여줌.)
2. (힌트기능) 한글 뜻 보기, 토글모드 On/Off

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Word Review



4' 07"



* Listen.



mouse

한

쥐



1. 한글뜻보기를 켜면 아이콘 색이 진해지고 우측으로 한글바가 슬라이딩 표시됨. (On 켜지면 다음 단어에서도 영단어 보여질때 같이 노출됨)
2. 음원 재생이 끝나면 다음페이지 버튼 나타남. (롤로버 디자인) - 다음버튼을 누르지 않아도 재생끝난후 3초뒤 다음으로 자동 이동.

API정의서 : LMS-007 : [setPassedActivity](#) 참조API정의서 : CMS-0013 : [getMetaActivity](#) 참조

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

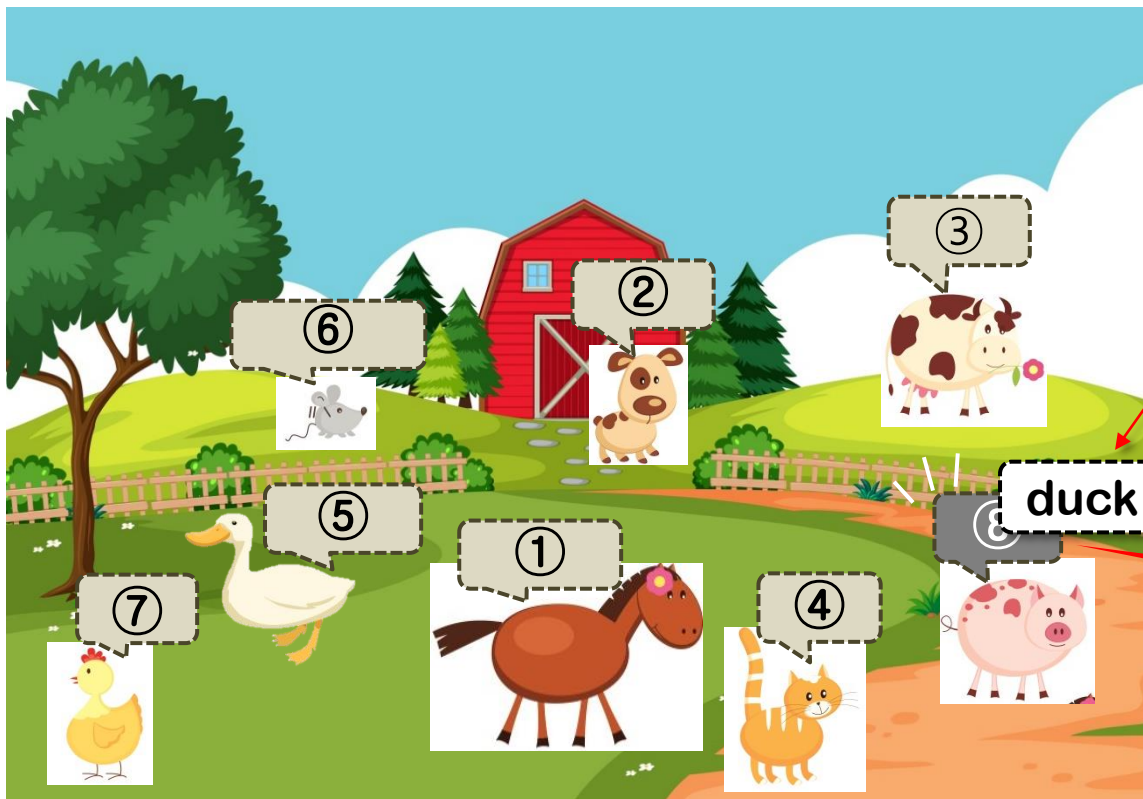
Pre-Class

Word Review

3' 17"

X

* Read and match.



cow

duck

horse

dog

cat

pig

mouse

duck



3

21
SEC

1. 단어 드래그하면 빈자리에 희미하게 잔상 표시.(디자인)
2. 드래그하여 해당 빈칸에 놓으면 정오답에 따라 피드백 효과 나타남. (빈칸과 단어카드가 교차되면 빈칸이 반전색으로 효과, 롤로버효과)
3. 페이지 타이머 시간 30초에서 남은시간 표시

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

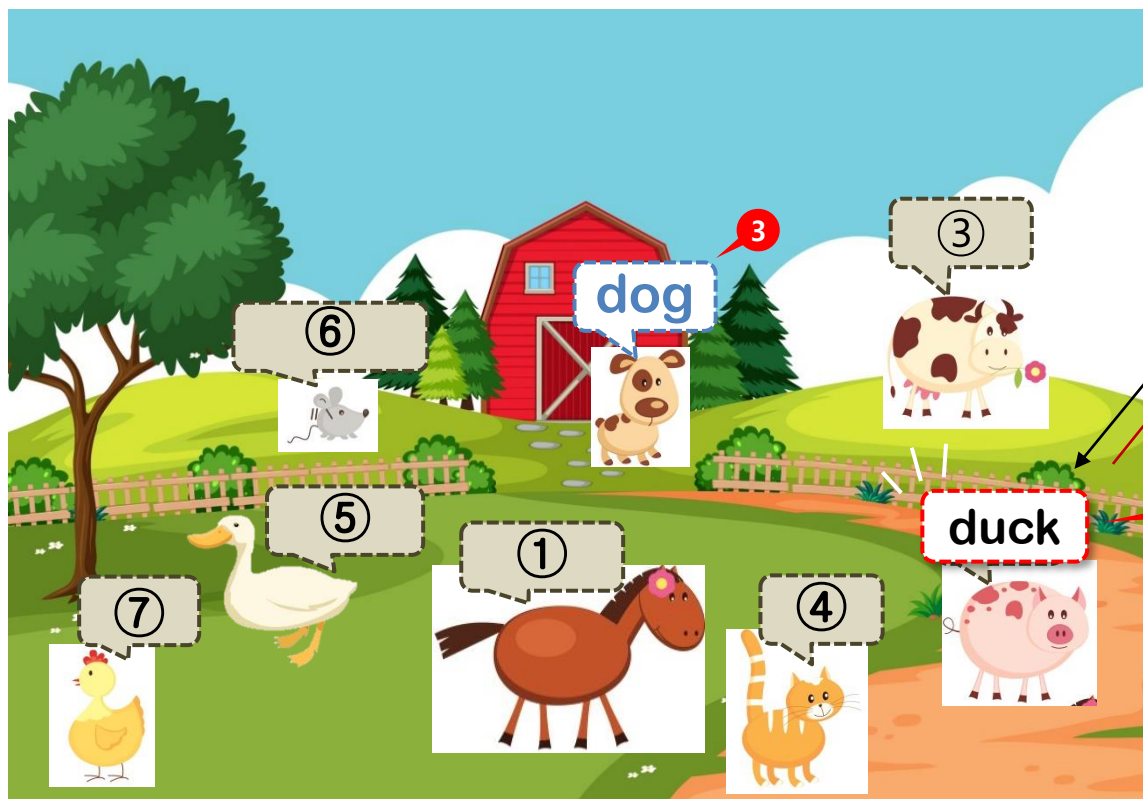
Pre-Class

Word Review

3' 17"

X

* Read and match.



cow

duck



2

horse

dog

cat

hen

pig

mouse



21

1. 틀렸을때 “뵙~”(오답음) 소리와 함께 단어카드가 1~2회 바운스효과로 흔들리고 제자리로 돌아간다.
2. 결과출력후 틀린단어는 단어 옆에 X표로 표시. (1초간 깜빡이다가 서서히 사라진다.)
3. 이미 풀었던 정답.

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Word Review

3' 17"

X

* Read and match.



cow

duck

horse

dog

cat

hen

pig

mouse



21

1. 맞았을때 "딩동~"(정답음) 소리와 함께 단어카드가 해당 빈칸에 채워진다.
2. 맞았을 경우 동그란 표시(파란색)가 1초간 깜빡거린다.
3. 정답결과표시가 1초간 깜빡이다가 서서히 사라진다.(fadeout)
4. 모두다 푸는 제한시간 30초 (시간이 다 되면 모두 풀지 못했어도 다음 액티비티로 넘어간다. 못푼 나머지는 오답처리)

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Word Review

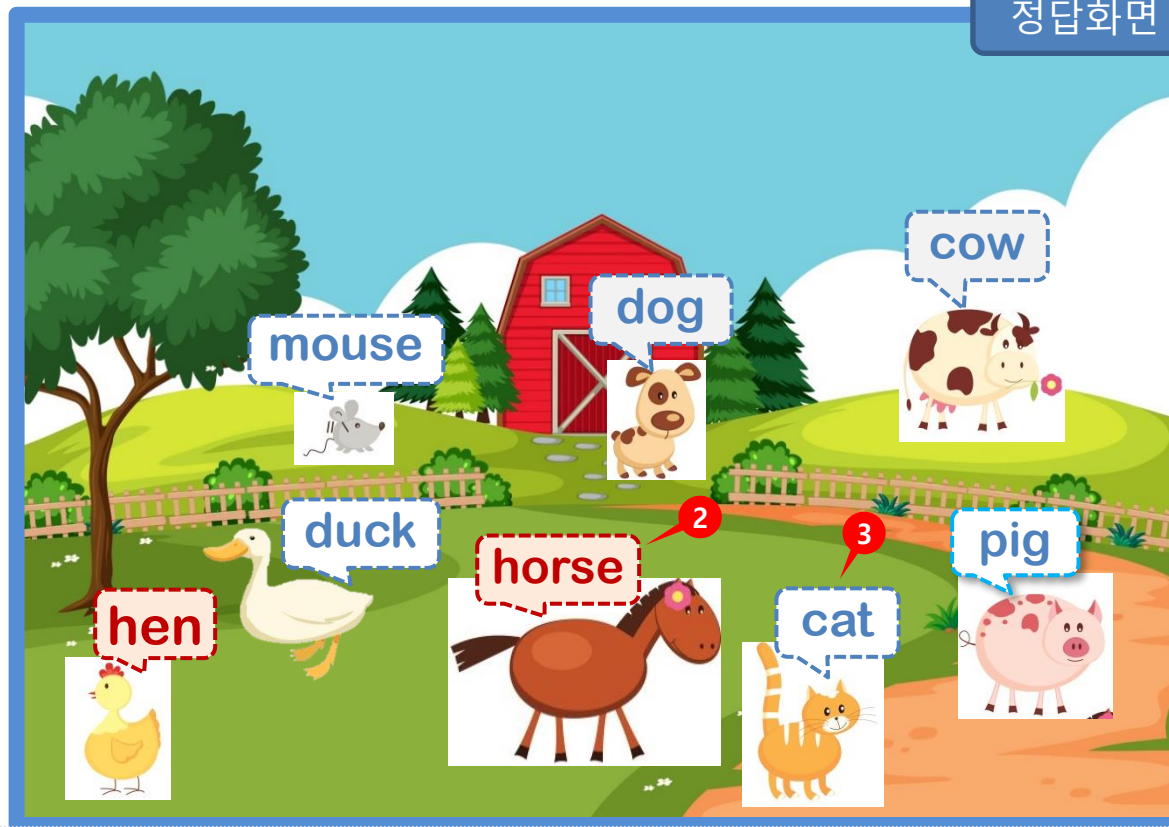
3' 17"

X

* Read and match.

1

정답화면



cow

duck

horse

dog

cat

hen

pig

mouse



1. 시간이 다 되면 문제풀이가 중단되며 전체 정답화면을 3초간 보여 줌. (이후 자동으로 다음페이지로 이동)
2. 오답 단어는 빨간색으로 표시.
3. 정답 단어는 파란색으로 표시.
4. 시간내에 다 풀지 못한 단어.
5. 다음으로 이동하기 버튼(페이지 타이머가 시간이 다되면 우측에서 슬라이드로 버튼이 나타남.)

API정의서 : LMS-007 : [setPassedActivity](#) 참조API정의서 : CMS-0013 : [getMetaActivity](#) 참조

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Look and choose.



mouse

마우스 클릭

pig

마우스 오버

hen

cow

3



4



30

1. 제시 그림
2. 선지 4개 및 선택된 보기 (롤로버 버튼, 모바일에서 :Active)
3. 페이지(문제 seq) 네비게이션 (차시별 문항수 다름) 15개까지 점으로 표현, 15개 이상은 프로그레스바로 표현. ↑
4. 제한시간 30초 (30초 내에 모든 문제를 풀어야 다음 액티비티로 이동. (레벨별 제한시간 다름 1단계 30초, 2단계 1분))

6

30

* 선지는 메타의 문제 단어들을 활용하여 제시하되 해당 답안과 같은 품사의 단어로만 제시.(만약, 같은 품사가 없을경우를 대비해 추가 단어를 메타에 삽입 함.)

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

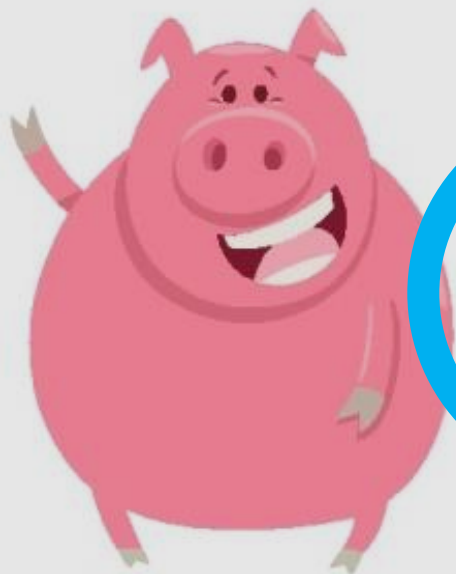
Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Look and choose.



mouse

pig

hen

cow



30

SEC

1. 정답이면 "딩동" (정답음) 소리나고 다음 문항으로 이동.

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Look and choose.



mouse

pig

hen

COW



21

1. 오답이면 "삐익" (오답음) 소리나고 다음 문항으로 이동.
2. 제한시간내에 틀린문제만 반복하여 페이지 뷰잉. 선입선출(FIFO, First in first out) 방식으로 순환 반복 뷰잉.

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

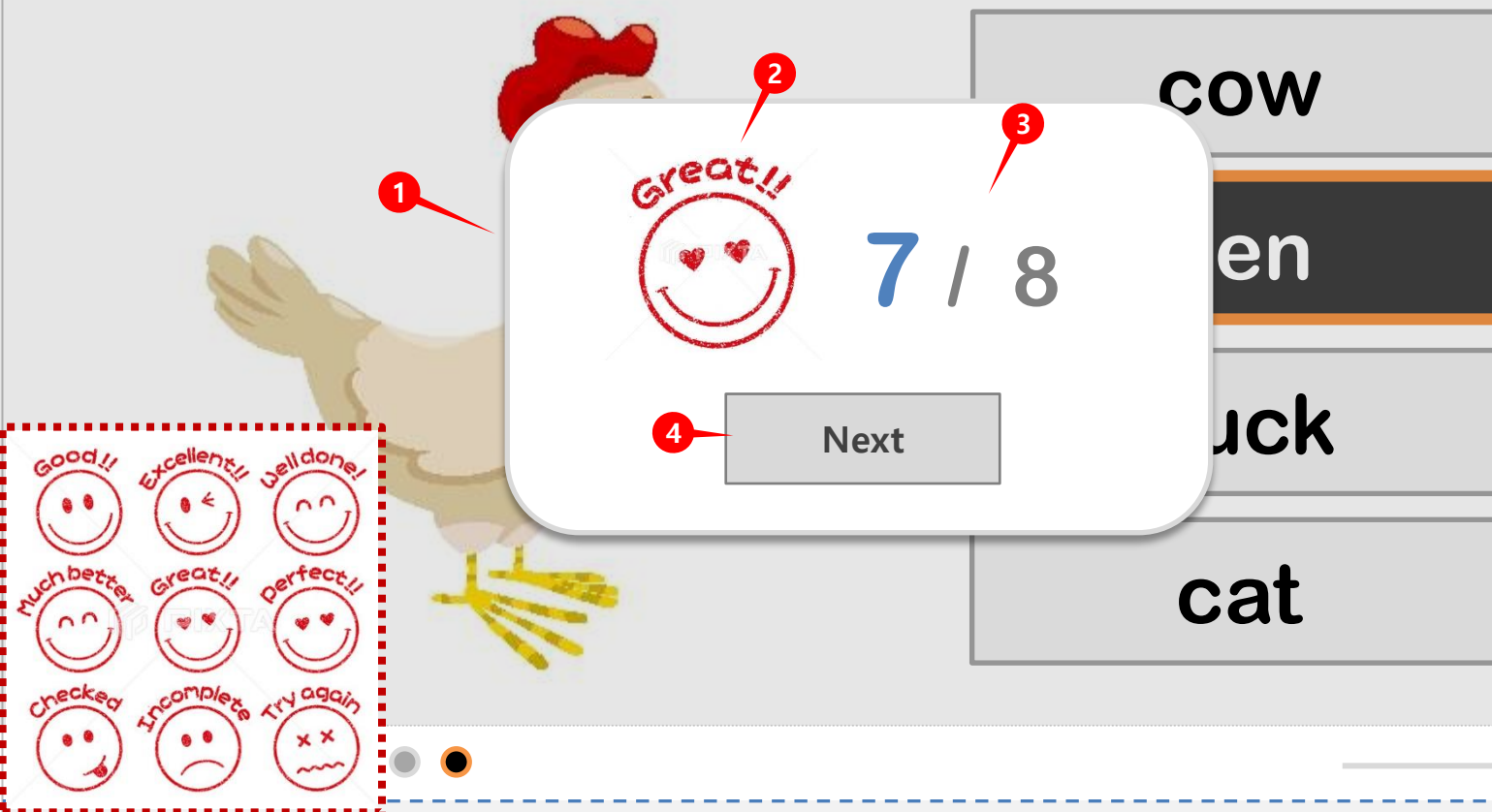
Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Look and choose.



1. 현재 액티비티 (Look and choose.)를 다 풀고 나면 정오답 결과를 팝업으로 노출. >> **LMS-007 API 실행**
2. 각 점수에 맞게 여러개의 피드백 아이콘(그림)으로 표현.
3. 제한시간내에 맞춘 총 정답 갯수를 표현함. (다시 풀어도 제한시간내에 맞추면 정답으로 처리 됨.)
4. 버튼을 클릭하여 다음 액티비티로 이동.(단축키 - 왼쪽방향키, 엔터키) >> **CMS-0013 API 실행**

변경확인 요청.

API정의서 : **LMS-007** : [setPassedActivity](#) 참조API정의서 : **CMS-0013** : [getMetaActivity](#) 참조

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

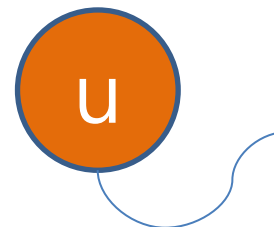
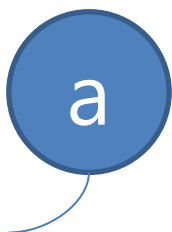
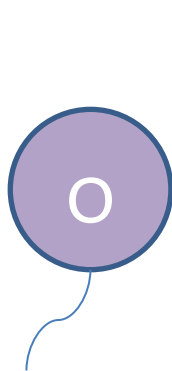
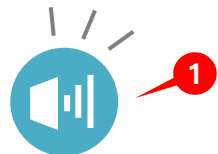
Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Fill in the blank.



5

60

* 언박싱 영어 스펠링 게임 : 음원 듣고 빈칸에 알맞은 알파벳 입력하기(제한시간 1분)

- 음성 자동 재생(1회)
- 디자인 컨셉은 4가지로 만들어지며, 페이지별 랜덤하게 디자인템플릿이 적용되어 구현. (첫페이지 랜덤No, 다음페이지는 시퀀스No~, 예) 3, 4, 1, 2, 3, 4, 1, 2,...)
- 빈칸 스펠링
- 선지(풍선)
- 시간제한 1분(1분동안 푸는 숫자 갯수로 정답율 산출)

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

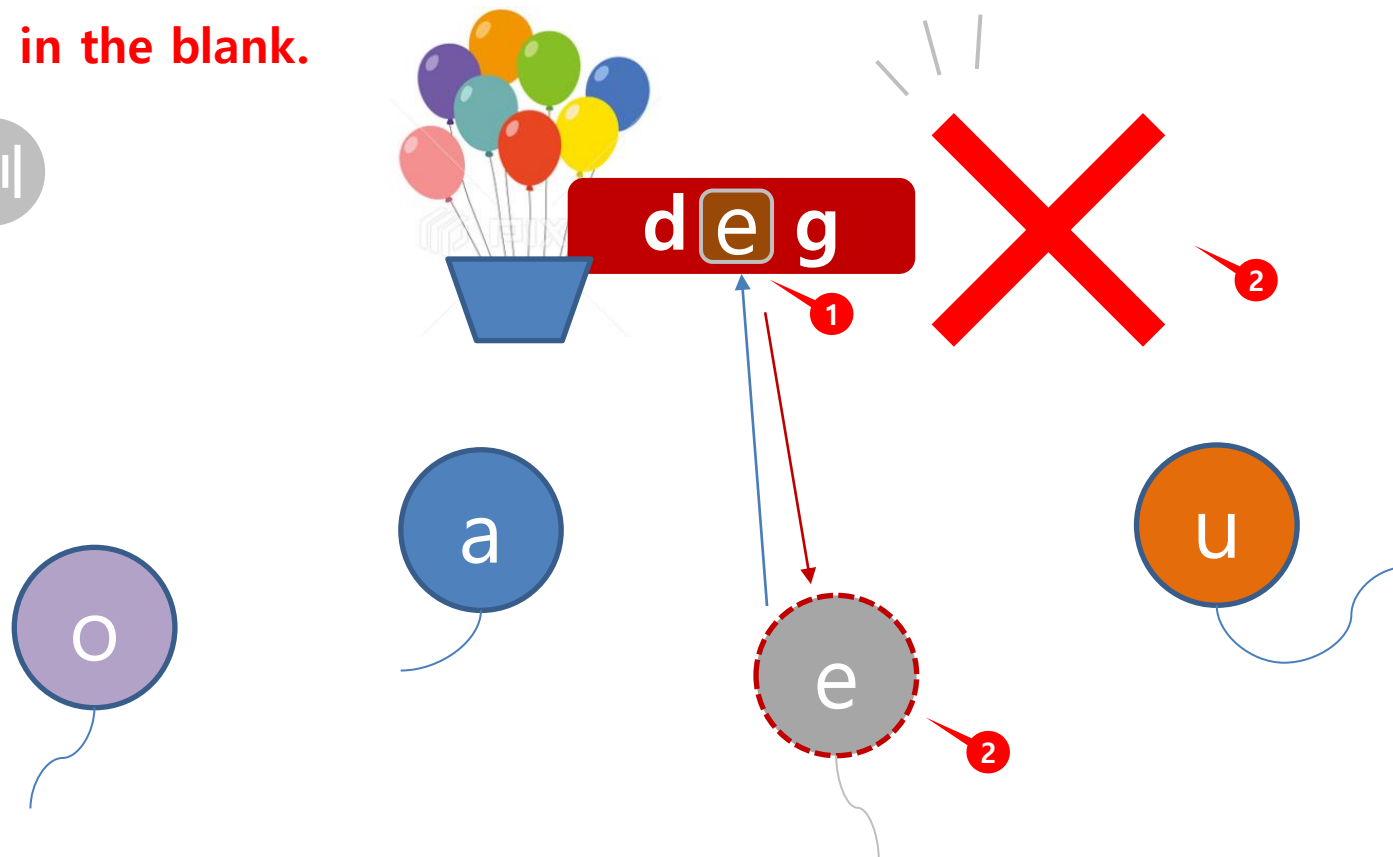
Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Fill in the blank.



60

1. 오답이면 빨간배경에 흰글씨로 오답스펠링 표시되었다 오답음 재생 끝나면 복귀.
2. 오답이면 "삐익" (오답음) 재생 끝나면 원래대로 복귀. (풍선글씨 복귀)
3. 오답이면 빨간테두리 회색배경으로 표시되었다가 오답음 재생 끝나면 복귀.

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

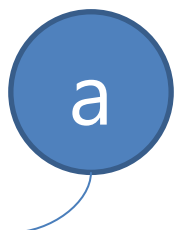
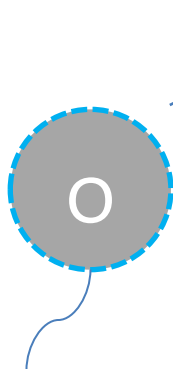
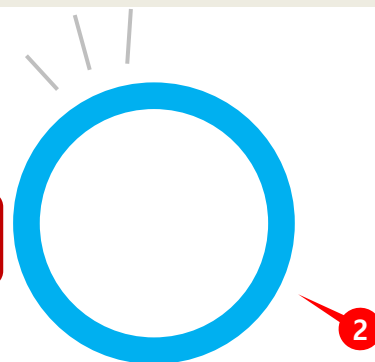
Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Fill in the blank.



4

60

1. 정답이면 파란배경에 흰글씨로 스펠링 표시.
2. 정답이면 동그라미 2번 깜빡이고 "딩동" (정답음) 소리나고 3초뒤 다음페이지로 이동.
3. 정답이면 Next버튼이 나타나고 클릭하여 딜레이 없이 빨리 이동 가능.

4. 제한시간 1분 안에 총 문제에서 풀었던 문제 비율로 정오답율 산출.

API정의서 : LMS-007 : [setPassedActivity](#) 참조API정의서 : CMS-0013 : [getMetaActivity](#) 참조

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Let's play

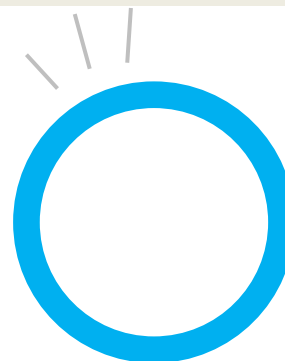
2' 48"

X

* Fill in the blank.



d e g

60
SEC

1. 디자인 템플릿 2 (디자인 컨셉은 디자인에서 자유롭게 변경 가능)

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

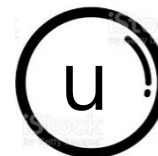
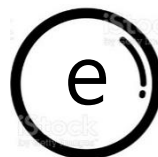
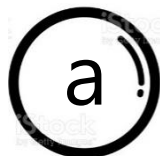
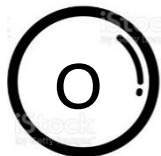
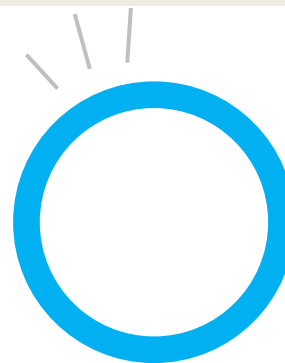
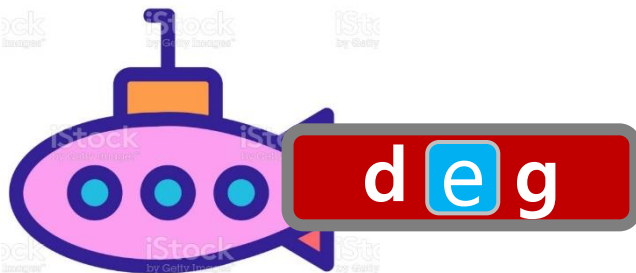
Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Fill in the blank.



60

1. 디자인 템플릿 3 (디자인 컨셉은 디자인에서 자유롭게 변경 가능)

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

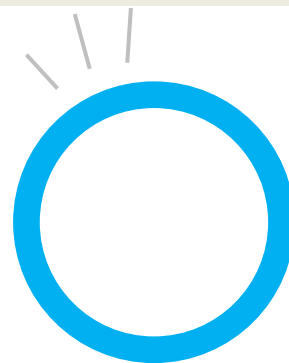
Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Fill in the blank.



60

1. 디자인 템플릿 4 (디자인 컨셉은 디자인에서 자유롭게 변경 가능)

1

Reading-Day 1

Buko 2 - 1

Pre-Class

Let's play

2' 48"

X

* Fill in the blank.



1

2

3

Great!!



7 / 8

4

Next



1. 현재 액티비티 (Fill in the blank.)를 다 풀고 나면 정오답 결과를 팝업으로 노출. >> **LMS-007 API 실행**
2. 각 점수에 맞게 여러개의 피드백 아이콘(그림)으로 표현.
3. 제한시간내에 맞춘 총 정답 갯수를 표현함. (다시 풀어도 제한시간내에 맞추면 정답으로 처리 됨.)
4. 버튼을 클릭하여 다음 액티비티로 이동.(단축키 - 왼쪽방향키, 엔터키) >> **CMS-0013 API 실행**

변경확인 요청.

API정의서 : **LMS-007** : [setPassedActivity](#) 참조API정의서 : **CMS-0013** : [getMetaActivity](#) 참조

1

Reading-Day4

Buko 2 - 2

Pre-Class

Sing along



4' 37"



1. 동영상 진행바 : 진행타임이 표시될뿐 앞뒤로 점핑불가능, 제어할수 없다. (원안의 숫자는 초, 오른쪽끝 숫자는 총 시간)

1

Reading-Day4

Buko 2 - 2

Pre-Class

Sing along



4' 28"

X



1. Pre-Class 마지막수업에 30초간 부코송 재생 후 본 수업 진입.

단, 늦게 풀거나 시간이 부족한 경우는 본 수업 시작 30초 전 강제로 부코 송으로 마무리 (영상 5초전 페이드아웃 후 토리캐릭터와 멘트 표시)

2. "선생님과 즐겁게 수업해봐요~" 등의 문구 제시하며 자동으로 본 수업으로 이동. (시간에 맞춰 본 수업으로 자동 이동)

API정의서 : LMS-007 : [setPassedActivity](#) 참조

API정의서 : LMS-008 : [setPassedClass](#) 참조