

Karakterler ve Senaryoları

1)Göz karakteri

Olması gerekenler:

- Bu karakterin 2 gözü olmalıdır .
- Gözleriyle parmak takibi veya yüz takibi yapmalıdır.
- Üzerindeki ya da masadaki kamera Buğra hocanın masası ve en ön sırayı algılamalıdır.
- Tekli göz kapağı olmalıdır. Bu kapak ile göz açma kapama hareketini yapmalıdır.

Olursa karakteri iyi duruma getirenler:

- Gözlere ek olarak kaşlar da eklenebilir.
- Boyun eklenerek baş kısmının dönüş hareketi gerçekleştirilebilir. Ağız eklenebilir.
- Kamera ile tüm sınıf algılanabilir.
- Büyüyüp küçülen iris mekanizması eklenebilir.
- Tekli göz kapağı yerine ikili göz kapağı yapılabilir.

Uyanma senaryoları:

- Kamera ile derinlik algılatarak karakterimize yaklaşan cisim varsa göz kapaklarını açarak uyanır.
- Kişiler dokunursa dokunma, sensörlerle algılatılıp karakter uyanır.
- Labımızda ses seviyesi yüksek olduğunda uyanır.
- İsmi duyduğunda ya da 'Wake up' söylenildiğinde uyanır.

- Işık ile uyanır.

Takip etme senaryoları:

- Yeni bir kişi laba girdiğinde ona doğru dönüp gözleri onu takip eder.
- Masada Buğra hocanın gözlerini takip eder.
- Diğer karakterin veya kişilerin parmakları yaklaşınca kaşları ve gözleri ile parmağı takip eder.

Duygu, tepki senaryoları:

- Çok yüksek seslerde kaşlarını çatarak kızar.
- Kameranin görüş açısı kapanırsa yine kaşları ile kızma duygusunu verir.
- Karaktere çok yakın bir cisim yaklaştığında, gözünü kapatır veya kafasını geriye doğru hareket ettirir.
- İsmi duyduğunda kaşlarını kaldırıp, gözleri büyür.
- Voice recognition ile Buğra hocanın sesini algılar ve mutlu olur, gözlerini kırpar ve o yöne gözlerini çevirir.
- Laba giren kişiyi fark ettiğinde kişi uzaktayken irisin küçülmesi, yakınlaştığında büyümesi hareketi gözlenir.

Uyuma senaryoları:

- Işık kapalı olduğunda, göz kapakları kapanarak uyur.
- Labda ışık açıkken uyuma saatinde uyur. Uyuma saatinden 1 saat önce uykusunun geldiğini hissettirmek için gözleri küçülür.
- Uyanma saatinden önce uyandırılırsa 5-10 dakika içerisinde geri uyur.

2)Kukla karakteri

Olması gerekenler:

- Kol, bacak ve eklem hareketlerini yapmalıdır.
- Önünde şapkası vardır.

Senaryolar:

- Buğra hoca bir kişiyi işaret ettiğinde karakter de elini hareket ettirerek o kişiyi işaret eder.
- Lab çok gürültülü iken parmağını ağzına götürerek 'sus' işareti yapar.
- Elleri ve kafasını sallayarak yeni gelen kişilere selam verir.
- Sınıfa bir kişi geldiğinde ellerini ve ayaklarını hareket ettirerek dans eder.
- Önündeki şapkasının içine pul konduğunda önce dans eder sonra şapkayı ayağı ile itekleyerek şapkanın içinden pulun düşmesini ve kişinin pulu geri almasını sağlamış olur.
- Kapı ile haberleşilip sınıfa Buğra hocanın girdiği bilgisi alınıp sınıfta ses var mı yok mu kontrol edilerek dersin başlamış olduğu bilgisi edinilir. Bu bilgi ile karakter dersi anladım hissini vermek için kafasını yukarı aşağı sallar.
- Sesin hangi yönden geldiği algılatarak kafasını o yöne çevirir.
- Belli hareket çeşitleri olup onları tekrar eder.
- Karşısındaki kişiye 'çak' yapar.
- Buğra hoca derse başladığında ve bitirdiğinde karakterdeki butona basmalıdır. Ders başladıktan sonra 50 dakika geçtiğinde butona daha basılmadıysa ellerini hareket ettirerek dikkat çeker. 50 dakikadan sonra butona basılmadıysa her 10 dakikada bir bu hareketi tekrar eder.
- Buğra hocanın hareketlerini taklit eder.

- Işık kapalı olduğunda, uyuma saati geldiğinde kafasını sağa düşürerek uyur.
- Yaklaşan bir cisim olduğunda, karaktere dokunulduğunda, ışıklı ve sesli ortamlarda gerinme hareketlerini yaparak uyanır.

3)Oyuncu karakteri

Senaryolar:

- Karakterin yanına bir kişi yaklaştığında 'Do you want to play a game?' cümlesini söyler. Kişi 'evet' derse oyun oynamaya başlarlar. Buna ek olarak bir kişinin 'Let's play a game.' dediğinde de oyun oynarlar.
- Oyuna başlarken karakter kişiye hangi oyun oynamak istediğini sorar. Karakter 4 çeşit oyun oynayabilmektedir: Hangman, Tic-Tac-Toe, Battleship, Minefield. Kişi bu oyunlardan bir tanesini seçer.
- Oyunu gözlerinden lazer yayarak ya da dokunmatik ekran üzerinde kolunu kaldırıp ekrana tıklayarak oynar.
- Kazanınca kahkaha atar, kaybedince 'I want to play again.' der.

4)Ses karakteri

Senaryolar:

- Ses takibi yapar. Sesin hangi yönden geldiğini fark ederek o yöne kafasını çevirir.
- Belirli kelimelere ya da seslere spesifik özelliği vardır. Örneğin, iyi akşamlar dendiğinde 'Görüşürüz' der.
- Lab sessizken karakter kendi rutin hareketini yapar. Örneğin, tavuk karakteri sürekli tekrarladığı yem bulmak amaçlı kafasını oynatma hareketini yapar.

5)İlgiye muhtaç karakter

Senaryolar:

- İnsanlar hareket halinde iken ilgi çekmek amaçlı, insanların karakteri fark edip ona gitmesini sağlamak için dikkat çekici hareketler yapar. Örneğin, el ve ayaklarını hareket ettirebilir, renk değiştirebilir, ses çıkarabilir.