

4. Na tela da extensão, aparece o título “Adicionar Jogos” seguido de 3 campos com os seguintes textos: “Nome do jogo”, “Adicionar link do jogo” e “Descrição e comentários sobre o jogo (opcional)”.

A qualquer momento o professor poderá cancelar sua ação apenas pressionando o botão “Cancelar”;

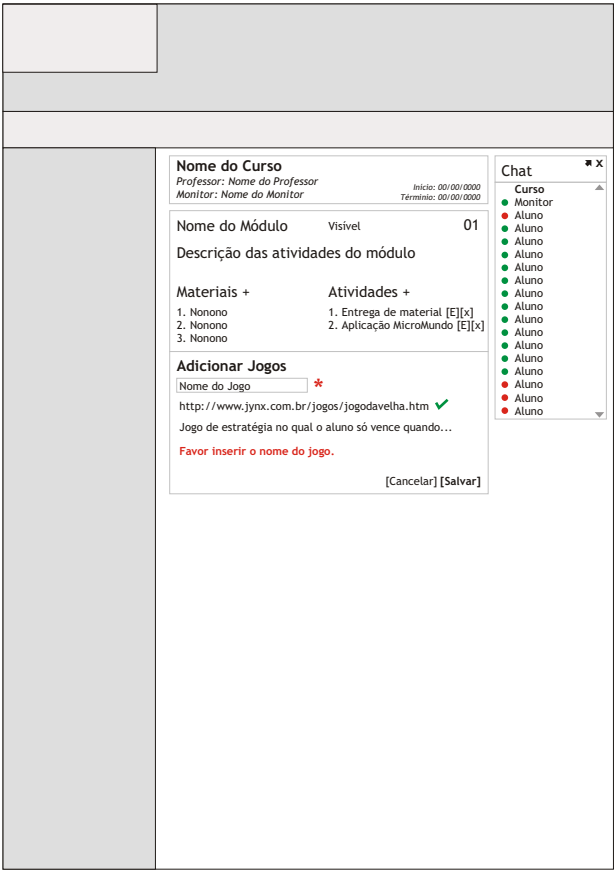
5. Professor adiciona o nome do jogo e, ao inserir o link fornecido pela Jynx, o sistema do Amadeus imediatamente inicia a validação deste link.

Essa validação é bem básica, verifica somente se é um link válido para a web, nesse ponto o sistema também vai ao mesmo link e pega a imagem do jogo e a posiciona no espaço determinado.

Enquanto isso, o professor prossegue e preenche a descrição e seus comentários a respeito do Jogo da Velha;

6. Quando o jogo for validado, o professor será sinalizado.

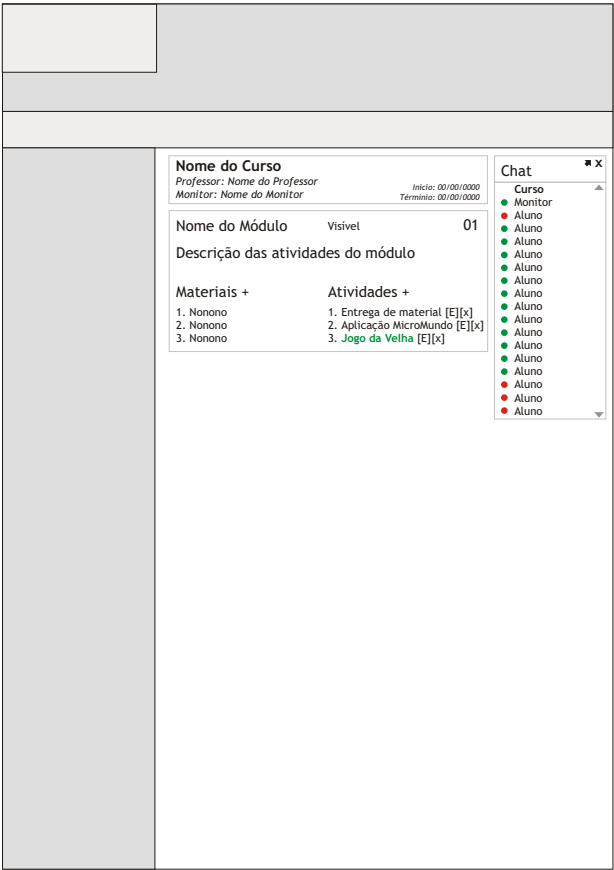
Professor clica em salvar;



7. Depois de clicado em salvar, caso o professor tenha esquecido de inserir o nome ou o link do jogo, uma tela o sinalizará qual item falta ser inserido.

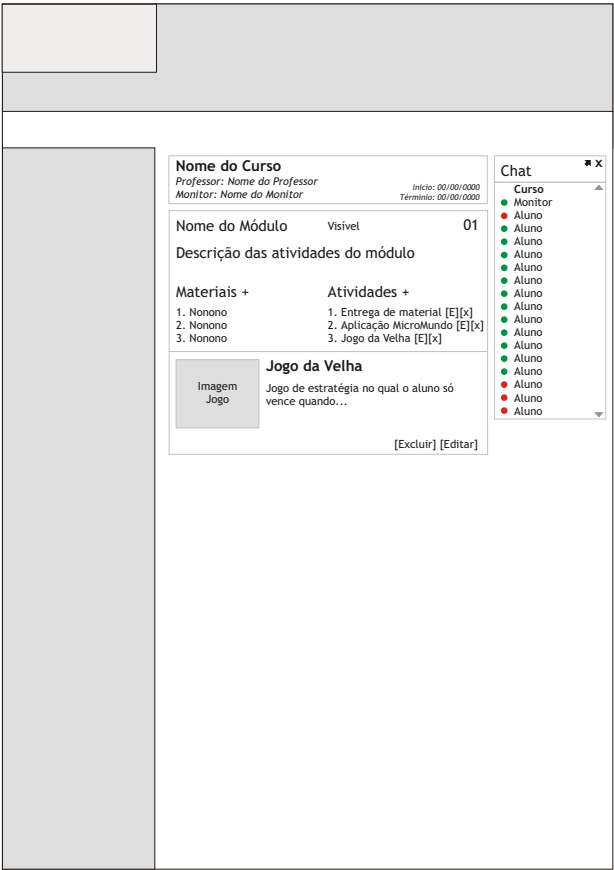
Ex: Favor inserir o nome do jogo.

Professor digita o nome o jogo no local indicado e clica em “salvar” novamente;



8. Ao salvar, fecha a extensão do módulo, e o Jogo da Velha aparece inserido em destaque entre as atividades deste módulo do curso.

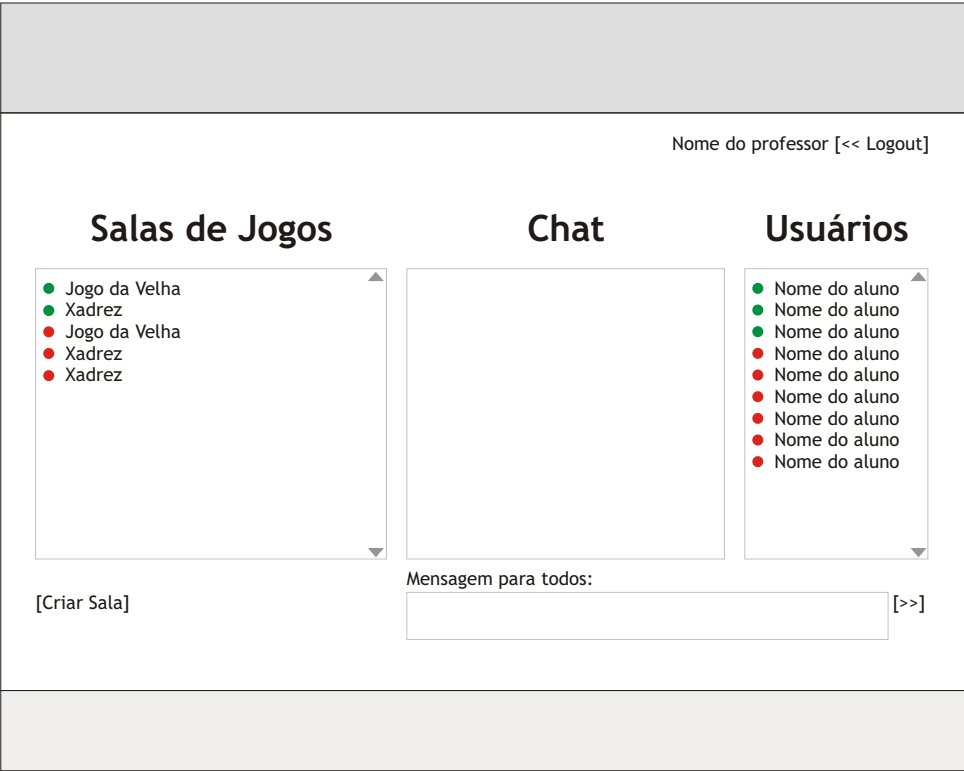
O professor clica sobre o nome do jogo;



9. Imediatamente abre a extensão do módulo, desta vez mostrando o detalhamento do jogo já inserido:

- A. Nome (Jogo da Velha);
- B. Descrição e comentários preenchidos pelo professor;
- C. Imagem do jogo ilustra a atividade, também fornecida pela Jynx. Quando a empresa que desenvolve o jogo não fornece a imagem, um ícone padrão do Amadeus é inserido pelo sistema;
- D. Botões “Excluir” e “Editar”.

Professor clica na imagem ou sobre o nome Jogo da Velha e uma outra tela abre com o lobby do jogo;

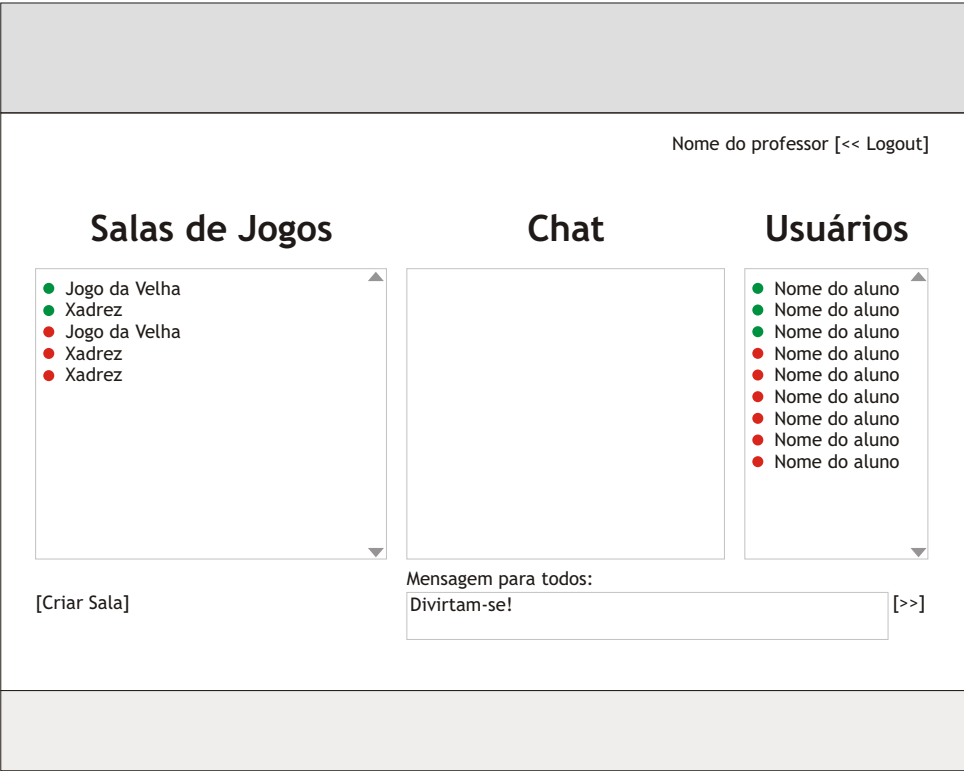


10. Já no lobby, o professor visualiza as salas existentes, os outros usuários (alunos, professores e monitores) que estão online, assim como o chat que está ocorrendo no momento entre os demais usuários, e o campo para introduzir uma mensagem neste chat. Além disto, o lobby apresenta um botão para criar nova sala e outro para logout.

Há três salas que já estão lotadas (sinalizadas pelo círculo vermelho) e outras duas ainda disponíveis (círculo verde). Acima da lista estão todas as salas que ainda estão disponíveis para outros jogadores entrarem e abaixo as que já estão fechadas.

Quanto aos usuários do lobby, há quatro que não estão em nenhuma sala, três alunos e o professor (sinalizados pelo círculo verde), e outros seis que estão dentro de alguma sala (círculo vermelho);

11. Professor percebe que as salas são listadas com os nomes de cada jogo e que, ao passar o mouse sobre elas, aparecem os nomes de seus participantes;



12. Professor digita uma mensagem na área “Mensagem para todos” disponível no chat e tecla ENTER ou clica no botão [>>] à direita. Ao ser enviado a mensagem, todos os usuários do lobby naquele instante poderão visualizá-la. Esta mensagem aparecerá com a seguinte formatação:

loginDoUsuario disse:
Mensagem digitada

Ex:
Professor disse:
Divirtam-se!

Nome do professor [<< Logout]

Salas de Jogos

● Xadrez

● Jogo da Velha

● Jogo da Velha

● Xadrez

● Xadrez

[Criar Sala]

Chat

Mensagem para todos:

Usuários

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

Tela do Jogo

13. Professor entra em uma sala já existente apenas clicando em cima da mesma. É aberta uma nova janela no browser com o link do jogo escolhido.

O limite máximo de jogadores para a sala que o usuário acabou de entrar é alcançado. A cor do círculo indicativo do status da sala é alterada para vermelha e a lista contendo todas as salas, organizada de tal forma que as salas ocupadas fiquem mais abaixo na lista. Após ter entrado na sala, o nome do novo jogador será adicionado à lista de participantes da sala;

14. Jogo aberto em outra janela;

Nome do professor [<< Logout]

Salas de Jogos

● Xadrez

● Jogo da Velha

● Jogo da Velha

● Xadrez

● Xadrez

[Criar Sala]

Chat

Mensagem para todos:

Usuários

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

● Nome do aluno

[>>]

15. Após jogar com os alunos, o professor sai da sala ao fechar a janela do jogo que participava. Efetua o logout do lobby e retorna as outras atividades no ambiente do Amadeus.