

Cenário de integração Amadeus com Jogos

Visão do professor

Roteiro:

Professor deseja inserir o Jogo da Velha para complementar o aprendizado dos alunos em seu curso. Como o professor deseja um jogo personalizado, com conteúdo específico, ele o solicita a Jynx que o desenvolve mediante o briefing passado pelo professor. Depois de pronto, a Jynx passa o link do jogo para o professor que o introduz como uma nova atividade em um módulo de seu curso. Com o jogo já disponível para os alunos, professor entra no lobby e tem a opção de criar sua própria sala de jogo, mas opta por iniciar o jogo em uma sala já existente.

Ações:

1. Professor entra na página de seu curso no ambiente Amadeus e visualiza: o nome do curso, do professor e monitor(es), as datas de início e término, além das informações referentes ao primeiro módulo deste curso. Visualiza também uma coluna com seus contatos do curso;
2. Para criar uma nova atividade, o professor clica no “+” (Atividades +). Uma extensão do módulo aparece abaixo com o título “Nova Atividade” e um controle para selecionar o tipo da atividade. Inicialmente este controle mostra o texto “Selecione”;
3. Professor clica na seta do controle e, dentre as opções mostradas (Entrega de Material, Enquete, Scorm, Fórum, Avaliação, Jogos, etc), seleciona a opção “Jogos”;
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 Nome do Jogo

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

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

O professor clica sobre o nome do jogo;

A partir deste ponto, o cenário fica igual ao do aluno, quando este entra no lobby.

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 que ilustra o jogo, 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 (neste momento ele entra no lobby);

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!

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;
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.

Obs: Para maiores detalhes de funcionamento do lobby, checar Documento de Telas do Lobby.