

Cenário de integração Amadeus com Jogos

Visão do aluno

Roteiro:

O aluno acessa os módulos do curso e percebe que o professor introduziu um novo jogo com o nome de Jogo da Velha. Neste momento, ele clica sobre o nome do jogo e visualiza novamente o nome, além de uma imagem do jogo e das descrições e comentários feitos pelo professor. Finalmente acessa o lobby, vê que outros alunos já estão jogando e entra em contato com um amigo através do chat individual. Cria uma nova sala, apesar de saber que ainda havia salas disponíveis. Ao iniciar o jogo, os alunos da sala mantêm contato através de um chat voltado para conversação entre todos os usuários do lobby.

Ações:

1. Aluno entra na página do curso do Amadeus no qual está matriculado 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. Percebe que no primeiro módulo do curso, professor adicionou uma atividade denominada de Jogo da Velha. Clica sobre este link;
3. O aluno clica sobre o nome do jogo e 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.

Aluno 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);

4. Já no lobby, o aluno 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 (sinalizados pelo círculo verde), e outros seis que estão dentro de alguma sala (círculo vermelho);

5. O Aluno visualiza um amigo entre seus contatos do curso e inicia um chat particular com ele, não optando por usar o chat com todos os usuários do lobby. Clica sobre o nome do contato com que deseja trocar mensagens e logo abre um pop-up dentro do mesmo ambiente do lobby. Neste pop-up o aluno visualiza:
 - a. Círculo indicando o status dos outros usuários (no caso verde);
 - b. O login do usuário que receberá a mensagem; o status mais detalhado do outro usuário no qual se poderá saber se ele está online, ocupado (dentro de uma sala), ou offline;
 - c. Botão de fechar o pop-up;
 - d. Área de texto onde serão visualizadas as mensagens trocadas entre os dois usuários;
 - e. Campo de texto onde um usuário digita a mensagem a ser enviada ao outro usuário;
6. O aluno digita a mensagem a ser enviada e tecla em ENTER ou clica no botão >> à direita. Esta mensagem aparecerá com a seguinte formatação:

loginDoUsuario disse:

Mensagem digitada

Ex:

José disse:

Vamos abrir uma nova sala, cara!

7. Após fechar o chat, o aluno clica em “Criar sala” para abrir um novo jogo. Aparecerá então um pop-up dentro do mesmo ambiente do lobby contendo uma lista de todos os jogos disponíveis no curso. Neste pop-up:
 - a. São listados todos os jogos que podem ser jogados (o Jogo da Velha e os postados anteriormente pelo professor);
 - b. Ao clicar em determinado jogo, serão mostradas algumas descrições sobre o jogo selecionado;
 - c. O botão “Jogar”, ao ser pressionado fecha o pop-up e imediatamente cria uma nova sala com o jogo;
8. A sala é criada contendo apenas este usuário, e seu nome será adicionado à lista de participantes. No momento, esta sala ainda está disponível para os outros usuários e por isso é sinalizada de verde e fica acima das salas ocupadas.

A sala abrirá uma nova janela no browser direcionado ao link do Jogo da Velha fornecido pela Jynx;
9. Jogo aberto em outra janela;
10. Logo a sala passa a ter mais usuários e atinge o número máximo estipulado pelo próprio jogo. Acontecendo isto, cor do círculo indicativo do status da

sala será alterada para a cor vermelha e a lista contendo todas as salas será organizada de tal forma que as salas ocupadas fiquem mais abaixo na lista;

11. Ainda jogando, o aluno retorna à janela do lobby e 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:
José disse:
Legal este jogo!

12. Depois de finalizado o jogo, o aluno abandona a sala simplesmente fechando 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.