

ОБЩИ ИНСТРУКЦИИ КЪМ ИГРИТЕ ОТ СОФТУЕРА

WWW.ELASNAS.BG

Настоящия документ съдържа общи инструкции към игрите от софтуера. Предназначението му е да даде основни насоки на ученици, родители и специалисти при изиграването на отделните игри.

Съдържание

[Структуриране на игрите](#)

[Навигация в игрите](#)

[Специфични навигации](#)

Структуриране на игрите

Отделните игри са структурирани в три отделни модула – Логика, Математика и Четене. Сценария на всяка една игра е съобразен с тематиката на модула, към който се намира.

Списък на игрите

Модул Логика

- Къщата на Дари
 - Ляво/дясно
 - Какво крие Дари
 - Какво крие Емо
 - Скритите предмети
 - Намери предмета
 - Сложи предмета
 - Скрит подарък
 - Килим на квадрати
 - Пъзел
- Дари отива на училище
 - Покана за рожден ден
 - Отново в къщи
 - Дари отива на училище
- На концерт
- Между лятото и зимата
 - Сезони
 - Подреди сезоните
 - Какво се случва през сезона
 - Грешките на художника
 - Да се облечем подходящо
 - Направи сам картина
- Да сверим часа
 - Научи часа
 - Съотнеси часа
 - Свери часа

Модул Математика

- Жълта котка на райета
 - Карнавал
 - Настанни животните
 - На сцената
- Извънземи
 - Космическа станция
 - Космически кораби
- Мобилен телефон
 - Набери номера

- Използвай калкулатора
- Игра на зарчета
- Виртуален магазин
 - Пари за пазар
 - В магазина

Модул Четене

- Стъпала към четенето

Навигация в игрите

Всички игри от софтуера за деца със специални образователни потребности съдържат сходни навигационни елементи. Всеки от тях изпълнява различна функция в зависимост от типа на играта, броя нива в нея, трудност и т.н.

Основни навигационни бутони в игрите:

- *Начало* – в общия случай представлява икона на къщичка. При клик върху нея, потребителят бива отвеждан в началния екран на конкретната игра
- *Цял екран* - в общия случай представлява икона със стрелки в четирите посоки. След натискането на бутона, играта преминава в режим „Цял екран“. За да се излезе от режима, е необходимо да се натисне клавиша Esc от клавиатурата на компютъра
- *Повтори инструкцията* - в общия случай представлява икона Микрофон или Високоговорител (в зависимост от дизайна на конкретната игра). След натискането на този бутон, потребителя ще може да прослуша и прочете отново предходната инструкция.
- *Стъпка назад* - в общия случай представлява икона Стрелка наляво. При натискането на този бутон, потребителя преминава една стъпка назад в йерархията на конкретната игра. Най-често се използва при игрите, които поднива или различни степени на трудност.
- *Изход* - в общия случай представлява икона „X“, с натискането на която се излиза окончателно от играта.
- *Размер на шрифт (само за модул Четене)* - представлява икона „Аа“, с натискането на която потребителят може да избере размера на шрифта на текста, който следва да бъде прочетен
- *Цвят на фона (само за модул Четене)* - представлява икона на цветова палитра. При натискането на този бутон, потребителят може да смени цвета на фона на текста, който следва да бъде прочетен
- *Речник (само за модул Четене)* - представлява икона „АБВ“. С натискането на този бутон, потребителят може да се запознае с непознатите за него думи в текста, който следва да бъде прочетен

- *Прочитане на текста (само за модул Четене)* – представлява икона Мегафон. С натискането на този бутон, потребителят може да прослуша текста, който следва да бъде прочетен.

Специфични навигации

Във всички игри са дефинирани различни действия с клавиатурата, които да улеснят потребителя при ползването на игрите от софтуера.

Space – затваря диалоговия прозорец с конкретна инструкция

Esc – затваря диалоговия прозорец с конкретна инструкция

Enter - затваря диалоговия прозорец с конкретна инструкция

Backspace – използва се за изтриване на въведен текст или цифри, в зависимост от спецификата на конкретната игра

Del – използва се за изтриване на въведен текст или цифри, в зависимост от спецификата на конкретната игра

Влачене с мишката – Някои игри от софтуера изискват навигиране с помощта на мишката. В случаите, когато е необходимо *Влачене с мишката* се натиска съответния елемент от екрана на играта с мишката, след което започва *Влачене* на конкретния елемент до съответното място, на което трябва да бъде поставен.

Стрелки Ляво/Дясно/Горе/Долу – Някои от игрите изискват навигиране с помощта на стрелките на клавиатурата. Всяка една от стрелките отговаря на посоката, в която следва да бъде преместен обекта или персонажа от играта