

LEAP 5S Demonstrator Εγχειρίδιο Χρήσης





Olivier Heidmann, CERTH Hariklia Tsalapatas, UTH

Co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union.

Εγχειρίδιο λογισμικού LEAP 5S

Περιεχόμενα	
Ι. Εισαγωγή	3
Sort	3
Set In Order	3
Shine	3
Standardize	3
Sustain	4
ΙΙ. Προς ενημέρωση	5
ΙΙΙ. Το λογισμικό	6
1. Κεντρική ιδέα του παιχνιδιού	6
2. Η αρχική οθόνη	6
3. Το κεντρικό μενού	7
4. Το Φαρμακείο	11
a) Εισαγωγή	11
b) Η διεπαφή του παιχνιδιού	12
c) Η ροή του παιχνιδιού	17
5. Το γραφείο	21
a) Εισαγωγή	21
b) Η διεπαφή του παιχνιδιού	21
c) Η ροή του παιχνιδιού	26
6. Η Μάντρα Αυτοκινήτων	28
a) Εισαγωγή	28
b) Η διεπαφή του παιχνιδιού	29
c) Η ροή του παιχνιδιού	31
Παράρτημα: Πίνακας εικόνων	35

Ι. Εισαγωγή

Το **5S** είναι το όνομα από μια μέθοδο οργάνωσης που χρησιμοποιεί μια λίστα από πέντε ιαπωνικές λέξεις: *seiri, seiton, seiso, seiketsu,* και *shitsuke,* που σημαίνουν ταξινόμηση (sort), τοποθέτηση σε σειρά (set in order), καθαρισμός (shine), τυποποίηση (standardize) και διατήρηση (sustain). Αυτή η λίστα περιγράφει το πώς μπορείς να οργανώσεις ένα χώρο εργασίας για μεγαλύτερη αποδοτικότητα και αποτελεσματικότητα, αναγνωρίζοντας και αποθηκεύοντας τα αντικείμενα τα οποία έχεις ήδη χρησιμοποιήσει, συντηρώντας την περιοχή και τα αντικείμενα, και διατηρώντας αυτή τη νέα τάξη. Η διαδικασία λήψης αποφάσεων έρχεται συνήθως από ένα διάλογο σχετικά με την τυποποίηση, ο οποίος ενισχύει την κατανόηση σχετικά με τον τρόπο που πρέπει να γίνει η εργασία. Τα 5S μπορούν να γίνουν η βάση ενός συστήματος παραγωγής, το οποίο είναι μια συστηματική μέθοδος των 5S μπορεί ακόμα να εφαρμοστεί οποιαδήποτε άλλη διαδικασία πέρα της παραγωγής ή οποιοδήποτε περιβάλλον χρειάζεται να βελτιστοποιηθεί. Πιο συγκεκριμένα, οι 5 τομείς της μεθόδου των 5S μπορούν να περιγραφούν ως:

Ταξινόμηση (Sort)

- Κάνει τη δουλειά πιο εύκολη, μειώνοντας τα εμπόδια.
- Μειώνει την πιθανότητα να αποσπαστείτε από ανούσια πράγματα.
- Αφαιρεί όλα τα τμήματα ή εργαλεία που δεν χρησιμοποιούνται.
- Αφαιρεί υλικό που δεν χρειάζεστε από τον χώρο εργασίας σας.
- Καθορίζει την περιοχή Red-Tag και τοποθετεί τα περιττά αντικείμενα που δεν μπορούν να απορριφθούν αμέσως. Τα απορρίπτει όταν είναι εφικτό.
- Αφαιρεί τα «σκουπίδια».

Τοποθέτηση σε σειρά (Set In Order)

- Τακτοποιεί όλα τα απαραίτητα αντικείμενα ώστε να είναι εύκολο να επιλεγούν για χρήση.
- Κάνει πιο εύκολο να βρείτε και να χρησιμοποιήσετε τα αντικείμενα που χρειάζεστε.
- Τοποθετεί τα εξαρτήματα ανάλογα με τη χρήση τους, βάζοντας αυτά που χρησιμοποιήθηκαν συχνότερα, πιο κοντά στο χώρο εργασίας σας.

Καθαρισμός (Shine)

- Καθαρίζει το χώρο εργασίας σας σε καθημερινή βάση ή ρυθμίζει τη συχνότητα καθαρισμού για αργότερα.
- Κρατάει το χώρο εργασίας ασφαλή και διευκολύνει την εργασία σας.

Τυποποίηση (Standardize)

- Τυποποιεί τις βέλτιστες πρακτικές στο χώρο εργασίας σας.
- Όλα είναι στη σωστή θέση.
- Κάθε διαδικασία ακολουθεί ένα πρότυπο.
- Τυποποιεί τα χρησιμοποιημένα αντικείμενα, κωδικοποιώντας τα με χρώματα.

Διατήρηση (Sustain)

- Μεταφράζεται και ως ότι «κάνει, χωρίς να του έχουν πει».
- Βεβαιώνει την κατάρτιση και την πειθαρχία.
- Βεβαιώνει ότι όλα τα καθορισμένα πρότυπα εφαρμόζονται και είναι κατανοητά από όλους.
- Ακολουθεί τη διαδικασία, αλλά είναι ανοιχτοί και στη βελτίωση.

Το λογισμικό 5S στοχεύει στην ευαισθητοποίηση των παικτών σε αυτή την έννοια και στο πώς να το διαχειριστούν ή πώς να το εφαρμόσουν στην εργασία τους. Αυτό το λογισμικό απευθύνεται κυρίως σε φοιτητές πολυτεχνείου, αλλά η κεντρική ιδέα μπορεί να εφαρμοστεί σχεδόν σε όλες τις περιπτώσεις. Για να αποδειχθεί αυτό, διαλέξαμε να σας παρουσιάσουμε τρία σενάρια:

- Εργασία ως υπάλληλος φαρμακείου, που προσπαθεί να εξυπηρετήσει τους πελάτες
- Εργασία σε μια μάντρα αυτοκινήτων, ως χειριστής γερανού, προσπαθώντας να βρείτε ενδιαφέροντα ανταλλακτικά
- Εργασία σε ένα γραφείο, προσπαθώντας να ολοκληρώσετε κάποιες εργασίες στον υπολογιστή.

Το παιχνίδι πρέπει να παίζεται σε συνεδρίες που διαρκούν από 20 λεπτά μέχρι μισή ώρα, σε οποιοδήποτε λογισμικό (Windows, Mac OS X, Linux). Το παιχνίδι είναι πολύγλωσσο: Αγγλικά, Ισπανικά, Πορτογαλικά, Εσθονικά και Ελληνικά είναι οι γλώσσες που υποστηρίζονται μέχρι στιγμής. Το λογισμικό δημιουργήθηκε με Unity.

ΙΙ. Προς ενημέρωση

Το έργο βρίσκεται σε συνεχή πρόοδο. Αυτό σημαίνει ότι η online έκδοση του παιχνιδιού ανανεώνεται τακτικά, ώστε να προστίθενται νέα χαρακτηριστικά και να διορθώνονται τυχόν σφάλματα, κάτι που μπορεί να συμβαίνει πολλές φορές μέσα στην ημέρα. Μέχρι να καταλήξει η τελική έκδοση του λογισμικού, το εγχειρίδιο βρίσκεται επίσης σε εξέλιξη.

Μπορεί να διαπιστώσετε ότι υπάρχουν αποκλίσεις όσον αφορά ορισμένα στιγμιότυπα και τις πραγματικές εικόνες που συμπεριλαμβάνονται στο εγχειρίδιο, ή ενδέχεται ορισμένες λειτουργίες να μην περιγράφονται λεπτομερώς στο εγχειρίδιο. Αυτό σημαίνει ότι πρόκειται να δημοσιευτεί μια νέα έκδοση του εγχειριδίου.

Για οποιαδήποτε ερώτηση, μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με τον προγραμματιστή στη διεύθυνση <u>olivier.heidmann@gmail.com</u>

ΙΙΙ. Το λογισμικό

1. Κεντρική ιδέα του παιχνιδιού

Οι παίκτες τοποθετούνται σε ένα συγκεκριμένο χώρο εργασίας (φαρμακείο, μάντρα αυτοκινήτων, οθόνη υπολογιστή) για μια εβδομάδα και πρέπει να ολοκληρώσουν ένα συγκεκριμένο αριθμό εργασιών, που βασίζονται σε συγκεκριμένα αντικείμενα, σε περιορισμένο χρόνο. Δεδομένου του πώς είναι δομημένο το περιβάλλον της εργασίας τους, αυτές οι εργασίες είναι δύσκολο να ολοκληρωθούν, καθώς μπορεί να αποδειχθούν χρονοβόρες. Οι παίκτες μπορούν να προσπαθήσουν να βελτιώσουν το περιβάλλον της εργασίας τους, είτε εφαρμόζοντας τη μεθοδολογία των 5S.

Επειδή το εύρος του λογισμικού εκτείνεται σε πολλούς διαφορετικούς τύπους, θεωρούμε ότι το τελευταίο S (διατήρηση/sustain) αποδεικνύεται από το γεγονός ότι ο παίκτης τοποθετείται σε διαφορετικά περιβάλλοντα και πρέπει να εφαρμόσει τα 5S επανειλημμένα. Γι' αυτό το λόγο, τα πρώτα 4 από τα 5S, εφαρμόζονται μέσα στο παιχνίδι από τους παίκτες.

Κάθε εργάσιμη μέρα διαρκεί 180 δευτερόλεπτα για τον παίκτη (3 λεπτά), από τις 7 το πρωί μέχρι τις 7 το απόγευμα. Συνολικά υπάρχουν 5 εργάσιμες μέρες πριν το τέλος του παιχνιδιού. Αν ο παίκτης βρει ένα αντικείμενο που του ζητηθεί, θα πάρει βαθμούς, και αν εφαρμόσει μια από τις 5S μεθόδους, σημαίνει ότι θα επενδύσει στο παιχνίδι από άποψη χρόνου.

2. Η αρχική οθόνη



Εικόνα 1: Η αρχική οθόνη

Στην εισαγωγική οθόνη, στον χρήστη θα εμφανιστεί το λογότυπο του SCRUM και του European Community Erasmus+. Η οθόνη σβήνει μετά από 2 δευτερόλεπτα.

3. Το κεντρικό μενού

Το κεντρικό μενού του παιχνιδιού είναι το σημείο έναρξης του παίκτη μέσα στο παιχνίδι των 5S. Ανάλογα με το ποιο σενάριο θέλει να εξερευνήσει ο παίκτης, υπάρχουν τρία διαφορετικά μενού:

- Ένα φαρμακείο (Εικόνα 2)
- Μια μάντρα αυτοκινήτων (Εικόνα 3)
- Ένα κτήριο γραφείου (Εικόνα 4)



Εικόνα 2: Το κεντρικό μενού του φαρμακείου



Εικόνα 3: Το κεντρικό μενού της μάντρας αυτοκινήτων



Εικόνα 4: Το κεντρικό μενού του γραφείου

Αυτές οι διαφορετικές οθόνες υπάρχουν για να βεβαιωθούν οι παίκτες ότι έχουν επιλέξει το σωστό σενάριο που θέλουν να παίξουν. Όλα τα κεντρικά μενού έχουν την ίδια δομή και τα ίδια διαδραστικά αντικείμενα:

- Μια σημαία (το γαλάζιο κουτί στην Εικόνα 5) για να διαλέξουν τη επιθυμητή γλώσσα παιχνιδιού. Οι διαθέσιμες γλώσσες είναι: Αγγλικά, Εσθονικά, Ελληνικά, Ισπανικά και Πορτογαλικά.
- Ένα ερωτηματικό (το μπλε κουτί στην Εικόνα 5) για να εμφανίζει το βοηθητικό μενού (βλ.
 Εικόνα 6), δίνοντας πληροφορίες στον παίκτη σχετικά με το κεντρικό μενού και πώς μπορεί να αλληλοεπιδράσει
- Μια πόρτα (το μωβ κουτί στην Εικόνα 5) για να ξεκινήσει το παιχνίδι
- Μια πινακίδα (το κόκκινο κουτί στην Εικόνα 5) για να συνδεθεί με τα άλλα δυο διαθέσιμα κεντρικά μενού
- Ένα κίτρινο ταξί (το πορτοκαλί κουτί στην Εικόνα 5) για έξοδο από το παιχνίδι
- Ένα σήμα του LEAP(το πράσινο κουτί στην Εικόνα 5) για να ανοίξει την ιστοσελίδα του LEAP project, σε περίπτωση που ο χρήστης θέλει να έχει πρόσβαση σε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το έργο (βλ. Εικόνα 7)



Εικόνα 5: Τα διαδραστικά αντικείμενα στο κεντρικό μενού



Εικόνα 6: Το μενού για βοήθεια

2016-1-EL01-KA203-023624



Εικόνα 7: Η ιστοσελίδα του LEAP project

4. Το Φαρμακείο

a) Εισαγωγή

Μόλις ο παίκτης πατήσει πάνω στην πόρτα, στην κεντρική οθόνη του φαρμακείου, μεταφέρεται μέσα στο παιχνίδι του φαρμακείου. Το πρώτο πράγμα που βλέπει είναι ένα παράθυρο, το οποίο ρωτά αν θέλει να παίξει το παιχνίδι σε ιστορία (μια προσομοίωση του παιχνιδιού, που του το εξηγεί βήμα-βήμα) ή αν θέλουν αν παίξουν σε τυπική λειτουργία.



Εικόνα 8: Η αρχική επιλογή

Αν οι παίκτες είναι καινούριοι στο παιχνίδι και στην ιδέα των μεθόδων των 5S, καλό είναι να επιλέξουν την ιστορία, καθώς επεξηγεί το παιχνίδι και τις μεθόδους των 5S γενικότερα.



Εικόνα 9: Η προσομοίωση

b) Η διεπαφή χρήσης (user interface) του παιχνιδιού

Ο παίκτης θα μετακινεί τον κεντρικό χαρακτήρα (το φαρμακοποιό), καθώς προσπαθεί να βρει τη σωστή φαρμακευτική αγωγή, σύμφωνα με τη συνταγή που του έφερε ο πελάτης. Για να μετακινήσει το χαρακτήρα, ο παίκτης μπορεί απλά να πατήσει πάνω στο πάτωμα, ή πάνω σε κάποιο αντικείμενο που βλέπει στην οθόνη του παιχνιδιού. Το παιχνίδι περιλαμβάνει τα ακόλουθα αντικείμενα:

- Ένα ρολόι (το μπλε κουτί στην Εικόνα 10), το οποίο δείχνει την ώρα. Το παιχνίδι ξεκινάει στις 7 το πρωί κάθε μέρα, για 5 μέρες και σταματάει στις 7 το απόγευμα. Οι πελάτες αρχίζουν αν έρχονται στις 9 και σταματάνε στις 6.
- Ένα πλαίσιο (το πράσινο κουτί στην Εικόνα 10), το οποίο επιτρέπει στον χρήστη να εφαρμόσει μια από τις πρώτες τέσσερις ενέργειες της μεθόδου των 5S.
- Μια οθόνη τηλεόρασης (το πορτοκαλί κουτί στην Εικόνα 10), το οποίο δείχνει την τρέχουσα βαθμολογία του παίκτη. Κάθε φαρμακευτική αγωγή που έχει παραδοθεί σωστά, δίνει στον παίκτη εκατό βαθμούς.



• Ένα μεγάφωνο (το κόκκινο κουτί στην Εικόνα 10) το οποίο ανοίγει το μενού επιλογών.

Εικόνα 10: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης στο φαρμακείο

Τα υπόλοιπα διαδραστικά στοιχεία στην οθόνη περιλαμβάνουν:

- Ένα σύνολο από 8 ράφια
- Κουτιά που περιέχουν τις φαρμακευτικές αγωγές
- Διάφορα αντικείμενα πάνω στο πάτωμα που εμποδίζουν τη διέλευση του φαρμακοποιού
- Πελάτες

Όταν ο παίκτης πατήσει πάνω σε ένα αταξινόμητο αντικείμενο που βρίσκεται πάνω στο πάτωμα, του εμφανίζεται αυτή η οθόνη:



Εικόνα 11: Ταξινόμηση των αντικειμένων που βρίσκονται στο πάτωμα

Αν απαντήσουν θετικά, ο φαρμακοποιός θα πάει για να τα τοποθετήσει στη σωστή τους θέση.

Όταν ο παίκτης πατήσεις πάνω στα ράφια, ο φαρμακοποιός θα μετακινηθεί δίπλα τους και η οθόνη θα δείξει πιο κοντά το περιεχόμενο των ραφιών. Παρατηρήστε ότι από την αρχή του παιχνιδιού, τα φάρμακα είναι αρκετά σκονισμένα, κάτι που κάνει την ανάγνωση των ετικετών τους δύσκολη. Πάνω στα ράφια δεν μπορούν να τοποθετηθούν πάνω από 9 αντικείμενα, με μέγιστο τα 3 αντικείμενα πάνω σε κάθε ράφι.



Εικόνα 12: Μια πιο κοντινή ματιά στα ράφια

Το κόκκινο «Χ» στην πάνω δεξιά γωνία, δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να επανέλθει στην κανονική οθόνη, όπου βλέπει το φαρμακείο.

Όταν ο παίκτης πατήσει πάνω σε μια φαρμακευτική αγωγή που βρίσκεται σε ένα ράφι, θα του εμφανιστούν 4 διαθέσιμες ενέργειες. Ο παίκτης μπορεί να πατήσει πάνω σε οποιοδήποτε φάρμακο που βρίσκεται στο ράφι, ακόμα και σε κάποιο κενό σημείο του ραφιού, για να τοποθετήσει κάποιο άλλο φάρμακο σε αυτή τη θέση.



Εικόνα 13: Οι διαθέσιμες ενέργειες πάνω στο φάρμακο

Το εικονίδιο 🐼 επιτρέπει στον παίκτη να ξεσκονίσει το αντικείμενο, ώστε η ετικέτα του να είναι πιο ευανάγνωστη.



επιτρέπει στον παίκτη να σηκώσει ένα αντικείμενο.



Το εικονίδιο επιτρέπει στον παίκτη να τοποθετήσει το αντικείμενο στο θέση του. Ο παίκτης μπορεί να κρατήσει μόνο ένα αντικείμενο τη φορά.



Το εικονίδιο 🔨 επιτρέπει στο χρήστη να δει από πιο κοντά το επιλεγμένο αντικείμενο.

Τα υπάρχοντα φάρμακα, βρίσκονται με τρεις πιθανές μορφές:



- Ένα βαζάκι με χάπια 🔤
- Ένα μπουκάλι με σιρόπι 📟

Υπάρχουν 8 πιθανά ονόματα φαρμάκων που μπορεί να ζητήσει ένας πελάτης και είναι διαθέσιμα στο φαρμακείο:

- aspirin
- tylenol
- amoxicillin
- doxycycline
- rozerem
- diphenhydramine
- vitamin A
- vitamin B9

Τα φάρμακα μπορεί να έχουν τις παρακάτω 5 συγκεντρώσεις:

- 50 mg
- 100 mg
- 250 mg
- 500 mg
- 1000 mg

Κάθε φάρμακο έχει επίσης ημερομηνία λήξης, η οποία πρέπει να συγκρίνεται με την ημερομηνία που φαίνεται στο ρολόι του παιχνιδιού.

Όταν ο παίκτης πατήσει πάνω στο κουμπί του μεγεθυντικού φακού, μπορεί να κοιτάξει το αντικείμενο από πολύ κοντά. Στα δεξιά φαίνονται όλες οι πληροφορίες για το αντικείμενο και αριστερά ο παίκτης θα μπορεί να το κωδικοποιήσει μόνος του, βάση χρώματος, πατώντας πάνω στο σωστό χρώμα.



Εικόνα 14: Μια πιο κοντινή ματιά στο φάρμακο

c) Η ροή του παιχνιδιού

Όταν το ρολόι του παιχνιδιού δείξει πως είναι περασμένες 9, θα αρχίσουν να έρχονται πελάτες στο φαρμακείο. Θα ζητήσουν για ένα συγκεκριμένο αριθμό (μεταξύ 1 και 3) φαρμάκων. Μόλις ο φαρμακοποιός πάρει ο φάρμακο – αφού το σηκώσει και το φέρει στον πελάτη – ο πελάτης αυτός θα φύγει και θα έρθει ένας νέος πελάτης. Κάθε φορά που ο παίκτης παραδώσει σωστά ένα φάρμακο, λαμβάνει 100 βαθμούς.



Εικόνα 15: Ένας πελάτης ζήτησε δυο φάρμακα

Μόλις ο παίκτης ξεκινήσει να χρησιμοποιεί τη μέθοδο των 5S, θα παρατηρήσετε δραστικές αλλαγές μέσα στο φαρμακείο. Ο παίκτης είναι ελεύθερος να ταξινομήσει οτιδήποτε θέλει στο φαρμακείο είτε μόνος του, είτε από τις αυτοματοποιημένες ενέργειες, πατώντας ένα από τα 1S/2S/3S/4S κουμπιά στον τοίχο. Πατώντας αυτά τα κουμπιά, θα ξεκινήσουν οι ενέργειες που θα εφαρμόσουν την αντίστοιχη μέθοδο, αλλά θα του κοστίσουν λίγο χρόνο.



Εικόνα 16: Ο παίκτης προειδοποιείται ότι η χρήση της μεθόδου 5S θα πάρει κάποια ώρα



Εικόνα 17: Εφαρμογή του 1S

Πατώντας πάνω στο κουμπί 1S, θα καθαριστούν όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στο πάτωμα, και θα τοποθετηθούν στη σωστή τους θέση (πυροσβεστήρας, σφουγγαρίστρα, κουβάς, κλπ.).

Πατώντας πάνω στο κουμπί 2S, θα κωδικοποιηθούν όλα τα φάρμακα που είναι διαθέσιμα στο φαρμακείο βάση χρώματος, το οποίο θα εμφανίζεται σε ένα πλαίσιο, κάτω δεξιά στην οθόνη (βλ. Εικόνα 17).



Εικόνα 18: Εφαρμογή του 2S

Πατώντας πάνω στο κουμπί 3S, θα καθαριστεί ολόκληρο το φαρμακείο, και θα ξεφορτωθείτε τη σκόνη. Όλες οι ετικέτες από τα φάρμακα θα είναι τώρα πιο ευανάγνωστα.



Εικόνα 19: Εφαρμογή του 3S

Πατώντας πάνω στο κουμπί 4S, θα ξεφορτωθείτε όλα τα χάρτινα κουτιά που βρίσκονται τριγύρω και τα φάρμακα θα τοποθετηθούν στα ράφια βάση χρώματος (μια ραφιέρα για κάθε φάρμακο), όπου κάθε επιμέρους ράφι θα έχει τα φάρμακα ανάλογα με την ημερομηνία λήξης τους (κόκκινο για ληγμένα, κίτρινο γι' αυτά που θα λήξουν σύντομα και πράσινα γι' αυτά που αργεί η ημερομηνία λήξης τους).



Εικόνα 20: Εφαρμογή του 4S

ΠΡΟΣΟΧΗ: Πατώντας πάνω σε ένα οποιοδήποτε από τα 5S κουμπιά, θα εφαρμόσει την αντίστοιχη μέθοδο μόνο για τον χρόνο παιχνιδιού που έχει απομείνει στον παίκτη, για την ημέρα που παίζει. Αν μια δουλειά ξεκινάει στις 18:00 και θέλει τρεις ώρες για να ολοκληρωθεί, μένει μόνο 1 ώρα για να

ολοκληρωθεί η συγκεκριμένη δουλειά. Τα υπόλοιπα πρέπει να γίνουν την επόμενη μέρα, πατώντας πάλι το αντίστοιχο S κουμπί.

Μόλις εφαρμοστούν όλες οι 5S μέθοδοι, το να βρεθεί το σωστό φάρμακο, θα είναι πιο εύκολο και θα απαιτεί πολύ λιγότερο χρόνο.

Όταν περάσουν οι 5 ημέρες του παιχνιδιού, το παιχνίδι σταματάει και εμφανίζεται ένα μήνυμα τερματισμού.



Εικόνα 21: Οθόνη τερματισμού

5. Το γραφείο

a) Εισαγωγή

Μόλις ο παίκτης πατήσει πάνω στην πόρτα, στην κεντρική οθόνη του γραφείου, μεταφέρεται μέσα στο παιχνίδι του γραφείου. Σε αντίθεση με το σενάριο του φαρμακείου και της μάντρας αυτοκινήτων, αυτό το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί σε περιβάλλον 2D.



Εικόνα 22: Το 2D περιβάλλον στο παιχνίδι του γραφείου

Δεν έχει σχεδιαστεί κάποια προσομοίωση για αυτό το παιχνίδι, καθώς είναι σχετικά απλό και ακολουθεί την ίδια λογική με το παιχνίδι του φαρμακείου.

Η ιδέα του παιχνιδιού είναι ότι δίνεται στον παίκτη μια σημαντική δουλειά κατά τη διάρκεια της άδειάς του. Μόλις παρέλαβαν έναν φορητό υπολογιστή που δεν τους ανήκει, με πολλά σημαντικά αρχεία, αλλά ο υπολογιστής είναι τόσο ακατάστατος, που οποιαδήποτε ενέργεια σε αυτόν, είναι δύσκολη.

Το πρόβλημα είναι τα αμέτρητα αρχεία. Δεν έχουν κάποια κατάλληλο εικονίδιο, κάποια έχουν τυπογραφικά λάθη στο όνομά τους, κάποια ονόματα είναι πολύ μεγάλα, υπάρχουν πολλές συντομεύσεις αρχείων και κανένα αρχείο δεν βρίσκεται μέσα στον σχετικό φάκελο. Η οθόνη του υπολογιστή είναι βρώμικη και γεμάτη ακατανόητα post-it.

Ο παίκτης έχει λάβει οδηγίες μέσω τηλεφώνου να στείλει κάποια από αυτά τα αρχεία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, και όσα περισσότερα στείλει, τόσο περισσότερους βαθμούς θα λάβει.

Το παιχνίδι ξεκινάει στις 7 το πρωί και σταματάει στις 7 το απόγευμα. Αυτές οι 12 ώρες στο παιχνίδι αντιστοιχούν σε 15 λεπτά. Σε αντίθεση με το παιχνίδι του φαρμακείου, αυτό το παιχνίδι διαρκεί μόνο μια μέρα.

b) Η διεπαφή του παιχνιδιού

Ο παίκτης κάθεται σε ένα πάρκο, σε ένα τραπέζι μιας καφετέριας, με το φορητό υπολογιστή μπροστά του. Μπορεί να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον γύρω του, πατώντας πάνω σε αυτό. Το παιχνίδι περιλαμβάνει τα ακόλουθα αντικείμενα:

- Ένα ρολόι (το μπλε κουτί στην Εικόνα 22), το οποίο δείχνει την ώρα. Το παιχνίδι ξεκινάει στις 7 το πρωί και τελειώνει στις 7 το απόγευμα.
- Ένα πλαίσιο (το πράσινο κουτί στην Εικόνα 22), το οποίο επιτρέπει στον χρήστη να εφαρμόσει μια από τις τέσσερις πρώτες μεθόδους των 5S.
- Ένα δείκτη (το πορτοκαλί κουτί στην Εικόνα 22), ο οποίος δείχνει την τρέχουσα βαθμολογία του παίκτη. Κάθε μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που στέλνεται σωστά, δίνει στον παίκτη εκατό βαθμούς.
- Ένα μεγάφωνο (το κόκκινο κουτί στην Εικόνα 22) το οποίο ανοίγει το μενού επιλογών.



Εικόνα 23: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης στο γραφείο

Τα υπόλοιπα διαδραστικά στοιχεία στην οθόνη περιλαμβάνουν:

- Χαρτοπετσέτες πάνω σε ένα μικρό τραπέζι.
- Χαρτάκια post-it.
- Οποιοδήποτε σημείο στην οθόνη του υπολογιστή, είτε είναι άδειο είτε είναι αρχείο.

Ο παίκτης λαμβάνει τις οδηγίες μέσω του τηλεφώνου του, το οποίο δείχνει τρεις σχετικές πληροφορίες. Μια συντομογραφία του ονόματος του αρχείου στην πρώτη γραμμή, τον τύπο του αρχείου και τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης πρέπει να στείλει το αρχείο (μέχρι στιγμής υποστηρίζεται μόνο το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο)



Ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει καινούριους φακέλους, ώστε να οργανώσει τα αρχεία, πατώντας πάνω σε ένα κενό στην οθόνη του υπολογιστή και επιλέγοντας τη σωστή επιλογή.



Εικόνα 24: Οι επιλογές που εμφανίζονται όταν πατήσει ο παίκτης πάνω σε κενό στην οθόνη

Ο παίκτης μπορεί ακόμα να οργανώσει μόνος του τα αρχεία με τον παραδοσιακό τρόπο (αντιγραφή/αποκοπή/μετονομασία/διαγραφή/συμπίεση/αποστολή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου/ιδιότητες), πατώντας απευθείας πάνω σε ένα αρχείο. Τα αρχεία που είναι σημειωμένα με ένα κόκκινο βελάκι είναι στην πραγματικότητα συντομεύσεις αρχείων, και όχι τα ίδια τα αρχεία.



Εικόνα 25: Επιλογές όταν πατήσεις σε ένα αρχείο

Όταν ο παίκτης πατήσει τις ιδιότητες ενός αρχείου, μπορεί να δει το όνομα του αρχείου, τον τύπο του και τα σχετικά εικονίδια.

	All the second second						Is 2 0	2s 3s	s 4s		-0			
	LE								AP .					
	¥.	¥		1			Ħ	H	N	Y	¥			The second
	7	1111			Set	Name	nly finSnciSi	memo X	Sers .	Considers				A CARLES
		and the second	and a		1. All	Type Default	*		3 Should	No.	N.	See		
										Julie Salvertar	200	Fritana	- W Cheffeler	
	W.	Serves	enderede.							37	J.	1		
	M.			W			Apply	Cancel	M Shorts				Constance	
				There is		Fernatey	W.				W. H	Maria		
02_fin	Marine					W.	W					.W tour		
Via email							2	N.						

Εικόνα 26: Ιδιότητες αρχείου

Ο τύπος του αρχείου μπορεί να διαλεχτεί ανάμεσα από τους 9 προκαθορισμένους τύπους αρχείων. Κάθε ένας από αυτούς έχει το δικό του εικονίδιο. Από την αρχή όλη οι φάκελοι έχουν τον τύπο "default" και σαν εικονίδιο το βάτραχο του LEAP.



Εικόνα 27: Τύποι αρχείων

c) Η ροή του παιχνιδιού

Μόλις το ρολόι του παιχνιδιού δείξει ότι είναι περασμένες 9, ο παίκτης πρέπει να ξεκινήσει την ανάκτηση των ζητούμενων αρχείων και να τα στείλει μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Αυτό μπορούν να το κάνουν είτε μόνοι τους χρησιμοποιώντας τα προαναφερθέντα εργαλεία, είτε μπορούν να δοκιμάσουν να χρησιμοποιήσουν τη μέθοδο των 5S. Πατώντας πάνω σε ένα οποιοδήποτε από τα 1S/2S/3S/4S κουμπιά που εμφανίζονται, θα ξεκινήσει την εφαρμογή της αντίστοιχης μεθόδου.

Πατώντας πάνω στο κουμπί 1S, ο παίκτης θα καθαρίσει το βρώμικο υπολογιστή και θα ξεφορτωθεί τα post-it.

Πατώντας πάνω στο κουμπί 2S, ο παίκτης αυτόματα θα έχει το σωστό τύπο και εικονίδιο σε όλα τα αρχεία.

Πατώντας πάνω στο κουμπί 3S, ο παίκτης θα μετονομάσει όλα τα αρχεία με έναν αποδοτικό τρόπο, ο οποίος θα είναι αντίστοιχος με το όνομα που έχει λάβει στο κινητό του.

Πατώντας πάνω στο κουμπί 4S, ο παίκτης θα έχει αυτόματα μετακινήσει όλα τα αρχεία σε φακέλους αντίστοιχου τύπου.

Μόλις ένα αρχείο σταλεί σωστά μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, θα εμφανιστεί ένα πράσινο «ν» στο κινητό του και θα του ζητηθεί ένα καινούριο αρχείο.



Εικόνα 28: Επιτυχής αποστολή ενός αρχείου

Μόλις το ρολόι δείξει 19:00 και τελειώσει ο χρόνος, θα εμφανιστεί στον παίκτη μια οθόνη τερματισμού, η οποία θα του δείχνει την τρέχουσα βαθμολογία, καθώς και την υψηλότερη βαθμολογία που έχει επιτευχθεί.



Εικόνα 29: Οθόνη τερματισμού

6. Η Μάντρα Αυτοκινήτων

a) Εισαγωγή

Μόλις ο παίκτης πατήσει πάνω στην πόρτα, στην κεντρική οθόνη της μάντρας αυτοκινήτων, μεταφέρεται μέσα στο παιχνίδι της μάντρας αυτοκινήτων.



Εικόνα 30: Το 3D περιβάλλον στη μάντρα αυτοκινήτων

Δεν έχει σχεδιαστεί κάποια προσομοίωση για αυτό το παιχνίδι, καθώς είναι σχετικά απλό και ακολουθεί την ίδια λογική με το παιχνίδι του φαρμακείου.

Η ιδέα του παιχνιδιού είναι ότι ο παίκτης είναι χειριστής ενός γερανού και του ζητάνε να μαζέψει ανταλλακτικά αυτοκινήτων από μια μάντρα.

Το παιχνίδι ξεκινάει στις 7 το πρωί και σταματάει στις 7 το απόγευμα. Αυτές οι 12 ώρες στο παιχνίδι αντιστοιχούν σε 8 λεπτά. Όπως και στο παιχνίδι του γραφείου, αυτό το παιχνίδι διαρκεί μόνο μια μέρα.

b) Η διεπαφή του παιχνιδιού

Η οπτική του παίκτη είναι αυτή που έχει ένας εργάτης που κάθεται μέσα σε ένα γερανό. Μπορεί να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον γύρω του, πατώντας πάνω σε αυτό. Αυτό κάνει το γερανό να μετακινηθεί. Το παιχνίδι περιλαμβάνει τα ακόλουθα αντικείμενα:

- Ένα ρολόι (το μπλε κουτί στην Εικόνα 30), το οποίο δείχνει την ημέρα και ώρα. Το παιχνίδι ξεκινάει στις 7 το πρωί κάθε μέρα για 5 μέρες και σταματάει στις 7 το απόγευμα.
- Ένα πλαίσιο (το πράσινο κουτί στην Εικόνα 30), το οποίο επιτρέπει στον χρήστη να εφαρμόσει μια από τις τέσσερις πρώτες μεθόδους των 5S.
- Ένας δείκτης (το πορτοκαλί κουτί στην Εικόνα 30) ο οποίος δείχνει την τρέχουσα βαθμολογία του παίκτη. Κάθε ανταλλακτικό που λαμβάνεται, δίνει στον παίκτη εκατό βαθμούς.
- Ένας δεύτερος δείκτης που εμφανίζει ποιο αντικείμενο πρέπει να ανακτήσει ο παίκτης (το μωβ κουτί στην Εικόνα 30)
- Ένα μεγάφωνο (το κόκκινο κουτί στην Εικόνα 30) το οποίο ανοίγει το μενού επιλογών.



Εικόνα 31: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης στη μάντρα αυτοκινήτων

Τα υπόλοιπα δια δραστικά στοιχεία στην οθόνη είναι τα αυτοκίνητα, με τα οποία μπορεί ο παίκτης να αλληλεπιδράσει μέσω του γερανού. Ο παίκτης λαμβάνει οδηγίες μέσα από το πλαίσιο εργασιών, στο οποίο φαίνεται ποιο συγκεκριμένο ανταλλακτικό πρέπει να συλλέξει.

Ο παίκτης μπορεί να πατήσει πάνω σε ένα αυτοκίνητο. Μόλις ο γερανός φτάσει στη θέση του αυτοκινήτου, εμφανίζεται ένα καινούριο παράθυρο, το οποίο δείχνει ποια ανταλλακτικά είναι διαθέσιμα στο συγκεκριμένο αυτοκίνητο (Εικόνα 31).



Εικόνα 32: Η οθόνη με το επιλεγμένο αυτοκίνητο

Αν το επιλεγμένο αυτοκίνητο έχει τα ανταλλακτικά που χρειάζεται να συλλέξει ο παίκτης, θα είναι πιο φωτεινά από τα υπόλοιπα διαθέσιμα ανταλλακτικά, και ο παίκτης μπορεί να πατήσει πάνω του για να το συλλέξει (Εικόνα 33).



Εικόνα 33: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης όταν είναι διαθέσιμο το ανταλλακτικό που χρειάζεται

c) Η ροή του παιχνιδιού

Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι, ο παίκτης πρέπει να συλλέξει όλα τα ανταλλακτικά που του έχουν ζητηθεί. Αυτό μπορεί να το κάνει είτε μόνος του, χρησιμοποιώντας τα προαναφερθέντα εργαλεία, είτε μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μέθοδο των 5S. Πατώντας πάνω σε ένα οποιοδήποτε από τα 1S/2S/3S/4S κουμπιά που εμφανίζονται κάτω δεξιά στο εσωτερικό του γερανού, θα ξεκινήσει την εφαρμογή της αντίστοιχης μεθόδου, αλλά θα κοστίσει σε χρόνο.

Πατώντας πάνω στο κουμπί 1S, θα καθαριστούν όλα τα άχρηστα αντικείμενα που βρίσκονται κάτω (βαρέλια, σανίδες, μεταλλικά σκουπίδια).



Εικόνα 34: Εφαρμογή του 1S

Πατώντας πάνω στο κουμπί 2S, θα κωδικοποιηθούν όλα τα ανταλλακτικά που είναι διαθέσιμα στη μάντρα αυτοκινήτων βάση χρώματος, το οποίο θα εμφανίζεται σε ένα πλαίσιο, πάνω αριστερά στην οθόνη (βλ. Εικόνα 35).



Εικόνα 35: Εφαρμογή του 2S



Πατώντας πάνω στο κουμπί 3S, θα καθαριστεί ολόκληρη η μάντρα αυτοκινήτων, και θα ξεφορτωθείτε τη σκόνη. Όλα τα ανταλλακτικά θα είναι τώρα πιο ευδιάκριτα (βλ Εικόνα 36).

Εικόνα 36: Εφαρμογή του 3S

Πατώντας πάνω στο κουμπί 4S, θα ξεφορτωθείτε όλα τα αυτοκίνητα που βρίσκονται γύρω σας και όλα τα ανταλλακτικά θα μπούνε σε δοχεία (ένα δοχείο για κάθε τύπο ανταλλακτικού).



Εικόνα 37: Εφαρμογή του 4S

Μόλις εφαρμοστούν όλες οι μέθοδοι των 5S, το να βρείτε το σωστό ανταλλακτικό είναι πολύ εύκολο και απαιτεί πολύ λιγότερο χρόνο.

Μόλις το ρολόι δείξει 19:00 και τελειώσει ο χρόνος, θα εμφανιστεί στον παίκτη μια οθόνη τερματισμού, όπου θα μπορεί να πατήσει το κουμπί εξόδου και να επιστρέψει στο κεντρικό μενού (βλ. Εικόνα 38).



Εικόνα 38: Οθόνη τερματισμο

Παράρτημα: Πίνακας εικόνων

Εικόνα 1: Εισαγωγική οθόνη	6
Εικόνα 2: Το κεντρικό μενού του φαρμακείου	7
Εικόνα 3: Το κεντρικό μενού της μάντρας αυτοκινήτων	7
Εικόνα 4: Το κεντρικό μενού του γραφείου	8
Εικόνα 5: Τα διαδραστικά αντικείμενα στο κεντρικό μενού	9
Εικόνα 6: Το μενού για βοήθεια	9
Εικόνα 7: Η ιστοσελίδα του LEAP project	10
Εικόνα 8: Η αρχική επιλογή	11
Εικόνα 9: Η προσομοίωση	11
Εικόνα 10: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης στο φαρμακείο	12
Εικόνα 11: Ταξινόμηση των αντικειμένων που βρίσκονται στο πάτωμα	13
Εικόνα 12: Μια πιο κοντινή ματιά στα ράφια	13
Εικόνα 13: Οι διαθέσιμες ενέργειες πάνω στο φάρμακο	14
Εικόνα 14: Μια πιο κοντινή ματιά στο φάρμακο	16
Εικόνα 15: Ένας πελάτης ζήτησε δο φάρμακα	17
Εικόνα 16: Ο παίκτης προειδοποιείται ότι η χρήση της μεθόδου 5S θα πάρει κάποια ώρα	17
Εικόνα 17: Εφαρμογή του 1S	18
Εικόνα 18: Εφαρμογή του 2S	18
Εικόνα 19: Εφαρμογή του 3S	19
Εικόνα 20: Εφαρμογή του 4S	19
Εικόνα 21: Οθόνη τερματισμού	20
Εικόνα 22: Το 2D περιβάλλον στο παιχνίδι του γραφείου	21
Εικόνα 23: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης στο γραφείο	22
Εικόνα 24: Οι επιλογές που εμφανίζονται όταν πατήσει ο παίκτης πάνω σε κενό στην οθόνη	23
Εικόνα 25: Επιλογές όταν πατήσεις σε ένα αρχείο	24
Εικόνα 26: Ιδιότητες αρχείου	24
Εικόνα 27: Τύποι αρχείων	25
Εικόνα 28: Επιτυχής αποστολή ενός αρχείου	26
Εικόνα 29: Οθόνη τερματισμού	27
Εικόνα 30: Το 3D περιβάλλον στο παιχνίδι της μάντρας αυτοκινήτων	28
Εικόνα 31: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης στη μάντρα αυτοκινήτων	29
Εικόνα 32: Η οθόνη με το επιλεγμένο αυτοκίνητο	30
Εικόνα 33: Η οθόνη που βλέπει ο χρήστης όταν είναι διαθέσιμο το ανταλλακτικό που χριεάζεται	31
Εικόνα 34: Εφαρμογή του 1S	32
Εικόνα 35: Εφαρμογή του 2S	32
Εικόνα 36: Εφαρμογή του 3S	33
Εικόνα 37: Εφαρμογή του 4S	34
Εικόνα 38: Οθόνη τερματισμού	34