

EAGLE

Educate the Educators: Facilitate Adult educators to apply the principles of Andragogy via the use of the Game-Based Simulation learning

WP4 - EAGLE 3D VW геймифицирана платформа

Ръководство за платформата EAGLE

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

Съдържание

1. Технически изисквания 3
1.1 Въведение 3
1.2 Изисквания към софтуерното приложение 3
2 Инсталиране и настройване 4
2.1 Инсталиране на софтуерно приложение 4
2.1.1 MacOS 5
2.2 Настройване на софтуерното приложение 7
2.3 Създаване на акаунт (създайте своя аватар) 8
2.4 Влизане във виртуалния свят 10
3 Функционалности на 3D виртуалния свят 11
3.1 Комуникация 11
3.1.1 Прозорец за чат 11
3.1.2 Бележки 12
3.1.3 Уведомления 12
3.1.4 Персонализиране на цветовете на съобщенията 13
3.2 Функционалности на софтуерното приложение 14
3.2.1 Настройване на интерфейса/текста 14
3.3 Управление на аватара 15
3.3.1 Общо движение 15
3.3.2 Управление с WASD 16
4 Решения на често срещани проблеми 16
4.1 Процесът за телепортация е прекъснат 17
4.2 Проблеми с видимостта на IM съобщенията 17

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

1. Технически изисквания

1.1 Въведение

В този раздел са описани техническите изисквания на платформата и е представен списък на най-често използваните софтуерни приложения. Тези приложения са софтуерни програми, необходими за достъп до виртуалния свят. За да влезете в даден виртуален свят, първо трябва да изтеглите и инсталирате на компютъра си някой от предложените браузъри.

1.2 Изисквания към софтуерното приложение

В таблица 1 са показани спецификациите на компютъра, необходими за инсталиране и стартиране на програма за преглед на OpenSimulator. За актуални системни изисквания посетете следния линк.

Изискване	Минимален	Препоръчителен
ОПЕРАЦИОННА СИСТЕМА	Windows 10, 64-битов 64-битов kernel Linux 6.5 Mac OS 12 (Monterey). Firestorm вече е поддържан от OS 12. Възможно е да работи или да не работи на предишни версии на операционни системи.	Windows 11, 64-битов 64-битов kernel Linux 6.5 или по-нова версия Mac OS 12 (Monterey)
Връзка с интернет	Кабелна връзка или DSL	Кабел
Компютърен процесор	Двуядрен процесор @ 2,70 GHz	Четириядрен процесор @ 3,30 GHz
Дисплей	1024×768 пиксела	1920×1080 пиксела
Компютърна памет	8 GB	16 GB
Графична карта (изисква най-новите драйвЪри):	Nvidia GTX 750Ti	NVidia GeForce GTX 980 AMD Radeon R9 290X 1,12 GHz с 4 GB памет
Интернет връзка	750 Kbps надолу, 100 Kbps нагоре Безжичните връзки[2] могат да работят, но не се поддържат официално от Linden Lab	10 Mbps надолу, 1 Mbps нагоре Бърза кабелна връзка.

Таблица 1 : Системни изисквания

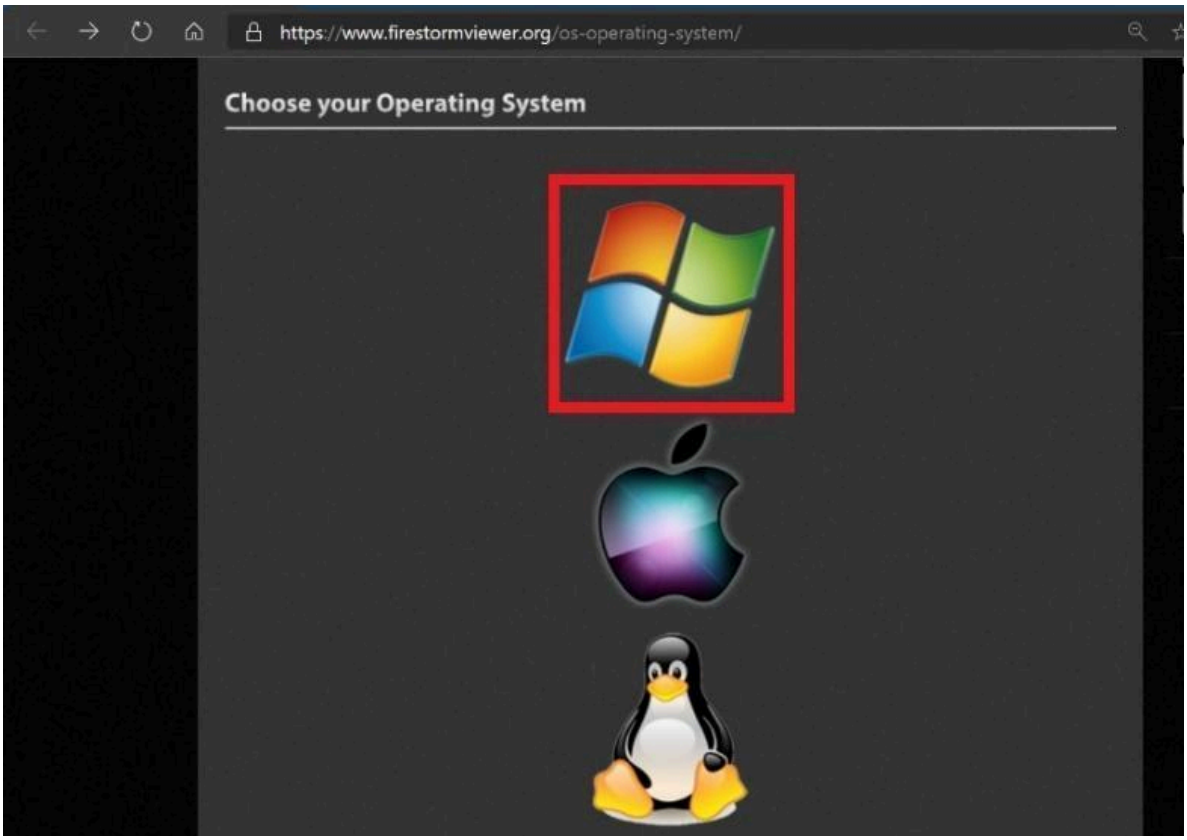
Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2 Инсталиране и настройване

2.1 Инсталиране на софтуерно приложение

Първата стъпка е да изтеглите от Интернет програма за OpenSimulator. За да се осигури максимална съвместимост, предлагаме да използвате Firestorm viewer (платформата е създадена и тествана с помощта на Firestorm viewer**).** Отворете или копирайте и поставете този URL адрес в браузъра си, за да отворите страницата за изтегляне:
https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/
Изберете подходящата версия в зависимост от операционната си система (Windows, Mac или Linux), както е показано на Фигура .1

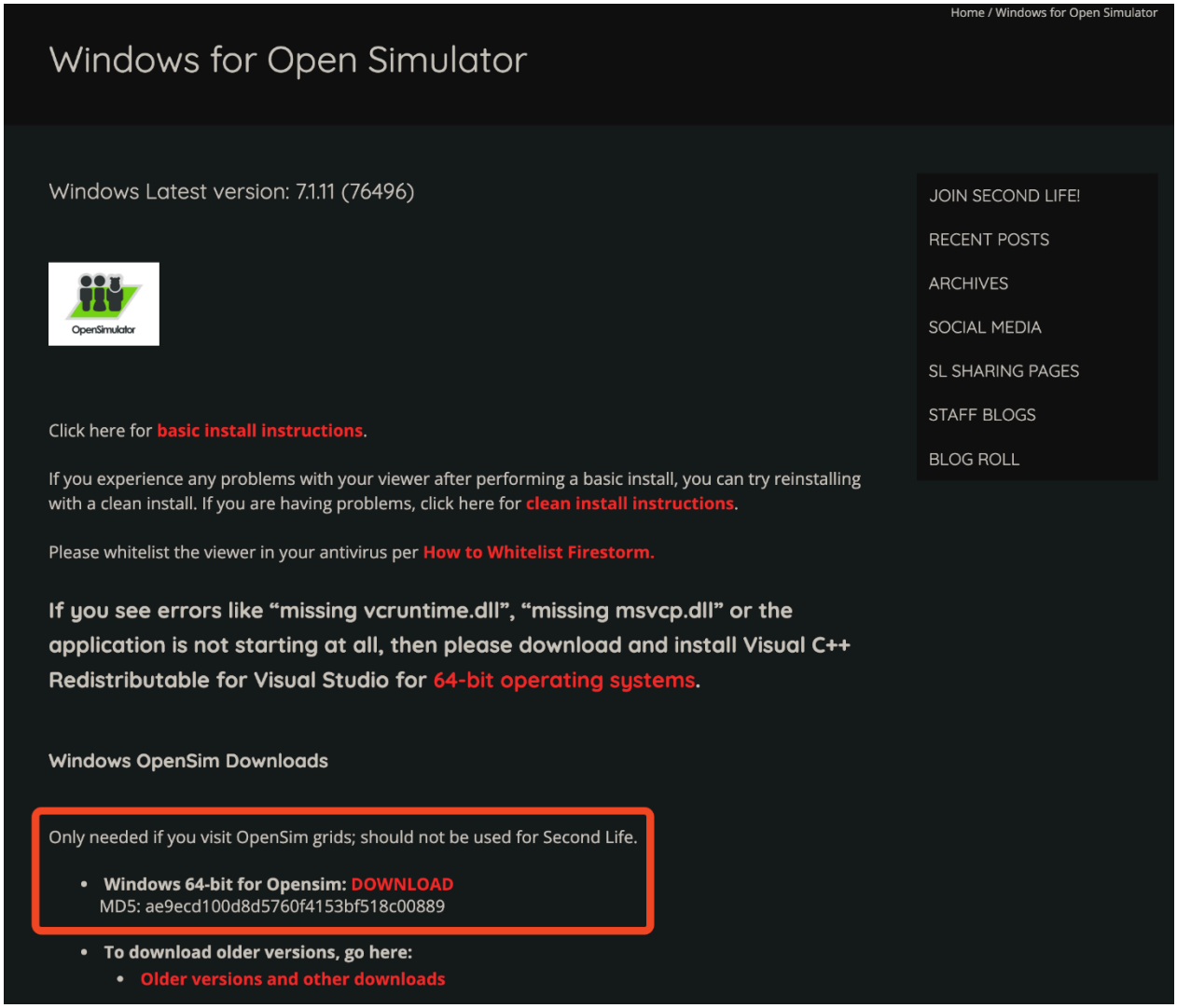


Фигура1 : Изберете операционната си система

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

Препоръчително е да изтеглите 64-битовата версия (Фигура 2).



Фигура2 : 32-битова или 64-битова версия на Firestorm

2.1.1 MacOS

Потребителите на MacOS трябва да предприемат няколко допълнителни стъпки, за да завършат процеса на инсталиране. Първо, изтеглете версията на Firestorm за MacOS, както е показано на Фигура 1, след което намерете току-що изтегления .dmg файл и натиснете два пъти върху него. След това плъзнете иконата на приложението Firestorm в папката Applications (Приложения). По-подробни инструкции можете да намерите тук.

Забележка: Софтуерът Gatekeeper на Apple може първоначално да попречи на отварянето на браузъра, в зависимост от настройките на Gatekeeper. Ако това се случи, има лесен начин да се справите с проблема: Вижте "Как да отворите приложение от неидентифициран разработчик и да го стартирате, независимо от Gatekeeper" на тази страница. След като веднъж сте разрешили

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

отварянето на Firestorm чрез този метод, Gatekeeper няма да възпрепятства процеса при следващи стартирания (докато не преинсталирате Firestorm отново).

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2.2 Настройване на софтуерното приложение

Когато инсталирането завърши, стартирайте програмата, като натиснете два пъти върху иконата ѝ, която се намира на работния плот. След като се отвори, следвайте стъпките, показани на Фигура.3

Стъпка 1: Натиснете върху бутона Viewer в горния ляв ъгъл

Стъпка 2: Натиснете върху бутона Preferences

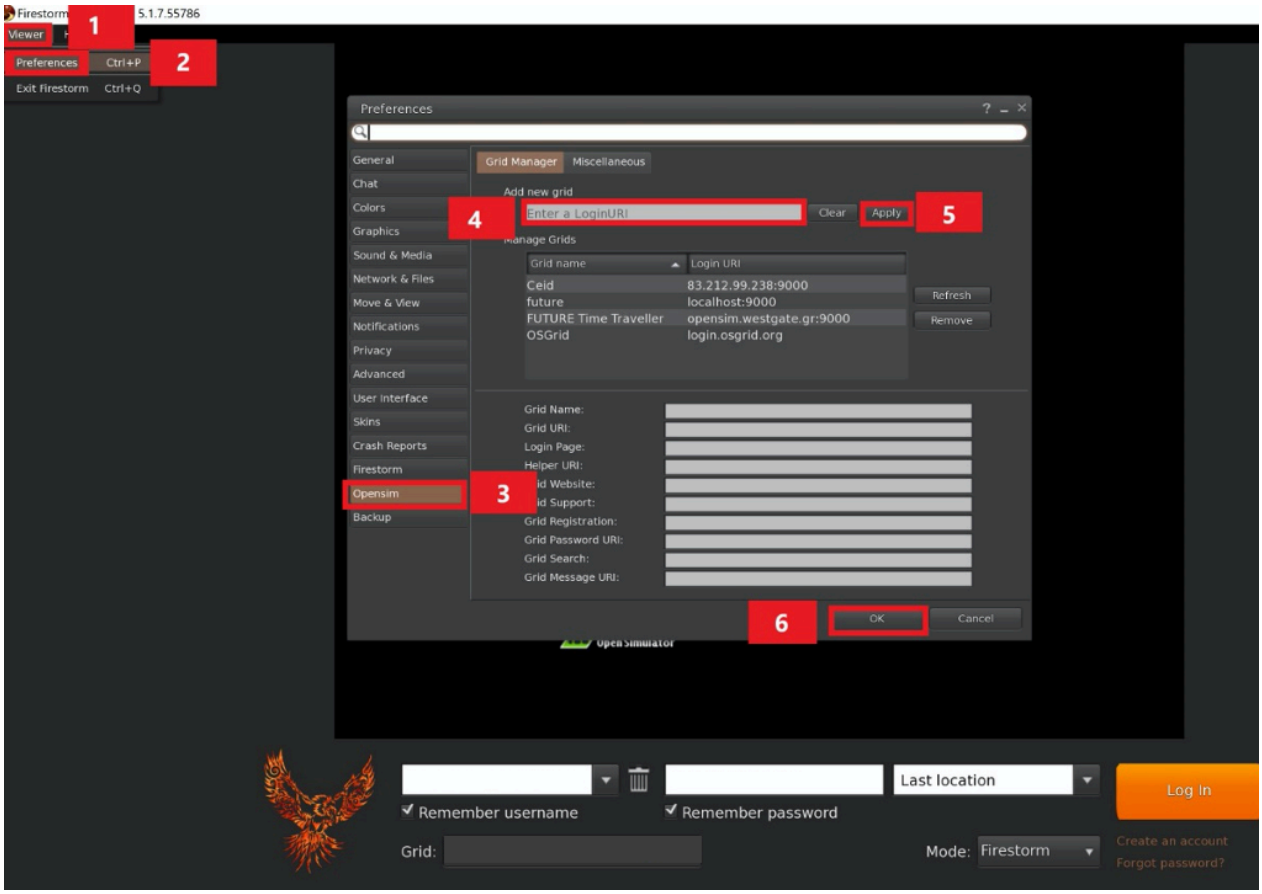
Стъпка 3: Натиснете върху бутона OpenSim

Стъпка 4: Въведете URI за вход в EAGLE:

http://opensim.westgate.gr:9011/

Стъпка 5: Натиснете върху бутона Apply

Стъпка 6: Натиснете върху бутона Ok и с това завършете настройването.



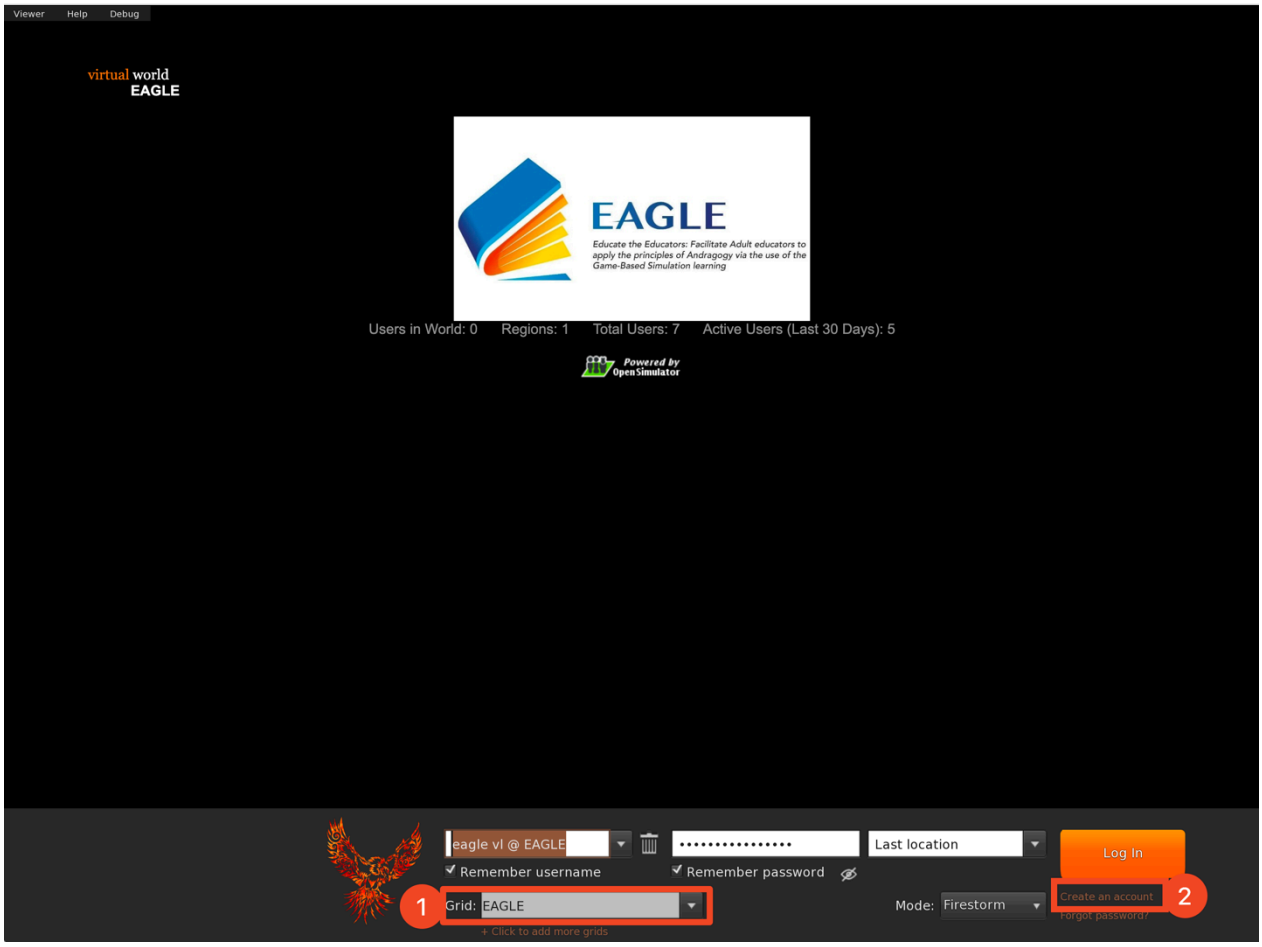
Фигура3 : Настройка на URI

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2.3 Създаване на акаунт (създайте своя аватар)

След като сте настроили браузъра в предишната стъпка, платформата на EAGLE трябва вече да е избрана (Фигура 4, номер 1). Уверете се, че е изписано "EAGLE". Натиснете върху "Create an account" (Създаване на акаунт) (Фигура 4, номер 2) и ще се появи изскачащ прозорец за създаване на акаунт (Фигура 5).



Фигура4 : Бутон за създаване на акаунт

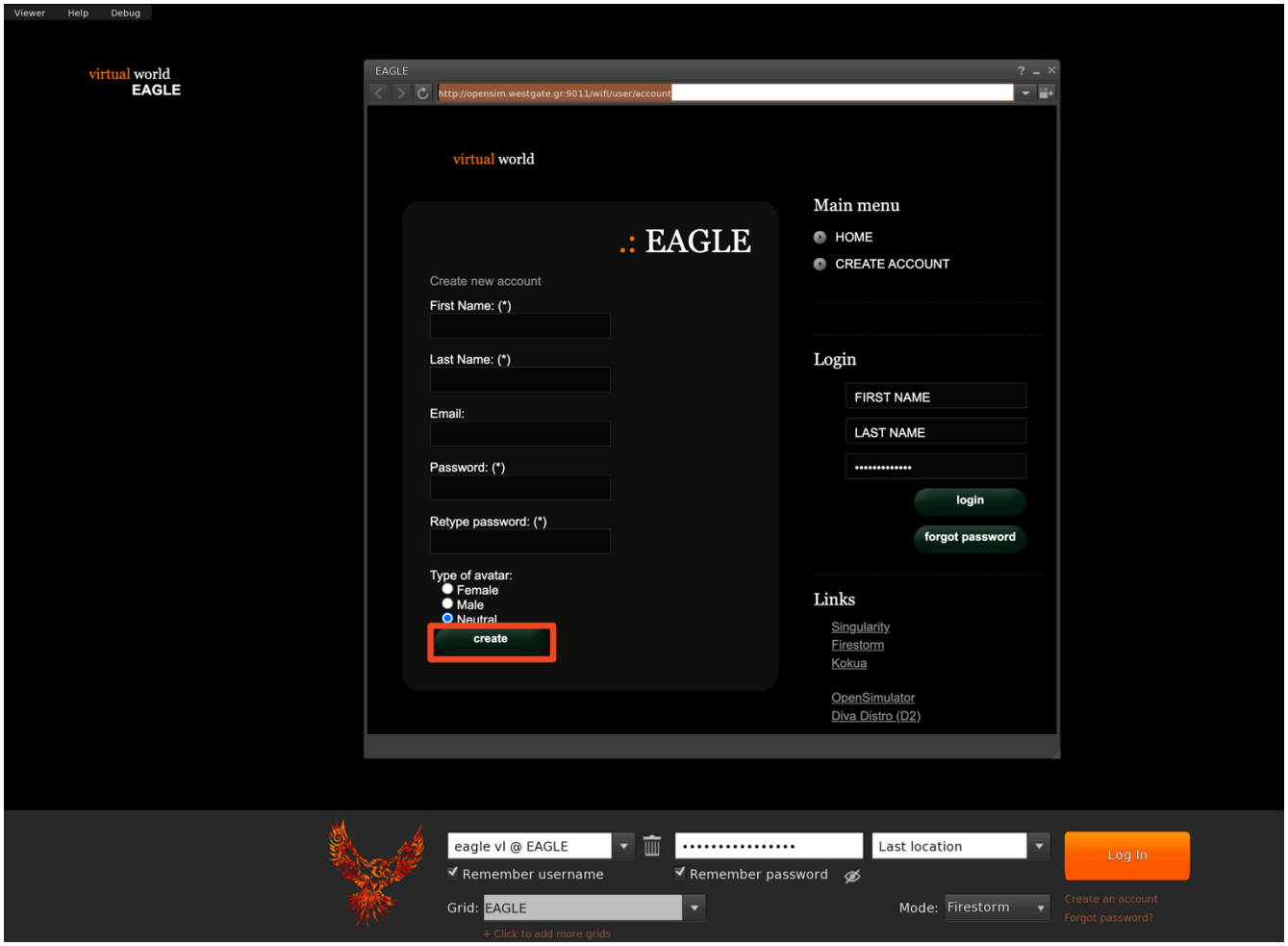
В тази стъпка трябва да въведете необходимата информация, означена със звездичка, която включва (Фигура 5):

- Име
- Фамилия
- Парола
- Повторно въвеждане на парола
- Вид аватар
- и след това натиснете Create.

Имайте предвид, че имейлът не е задължителен и ако желаете да запазите анонимността си, не използвайте истинското си име и фамилия.

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



Фигура5 : Страница за създаване на акаунт

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

2.4 Влизане във виртуалния свят

Следвайте стъпките на Фигура 6:

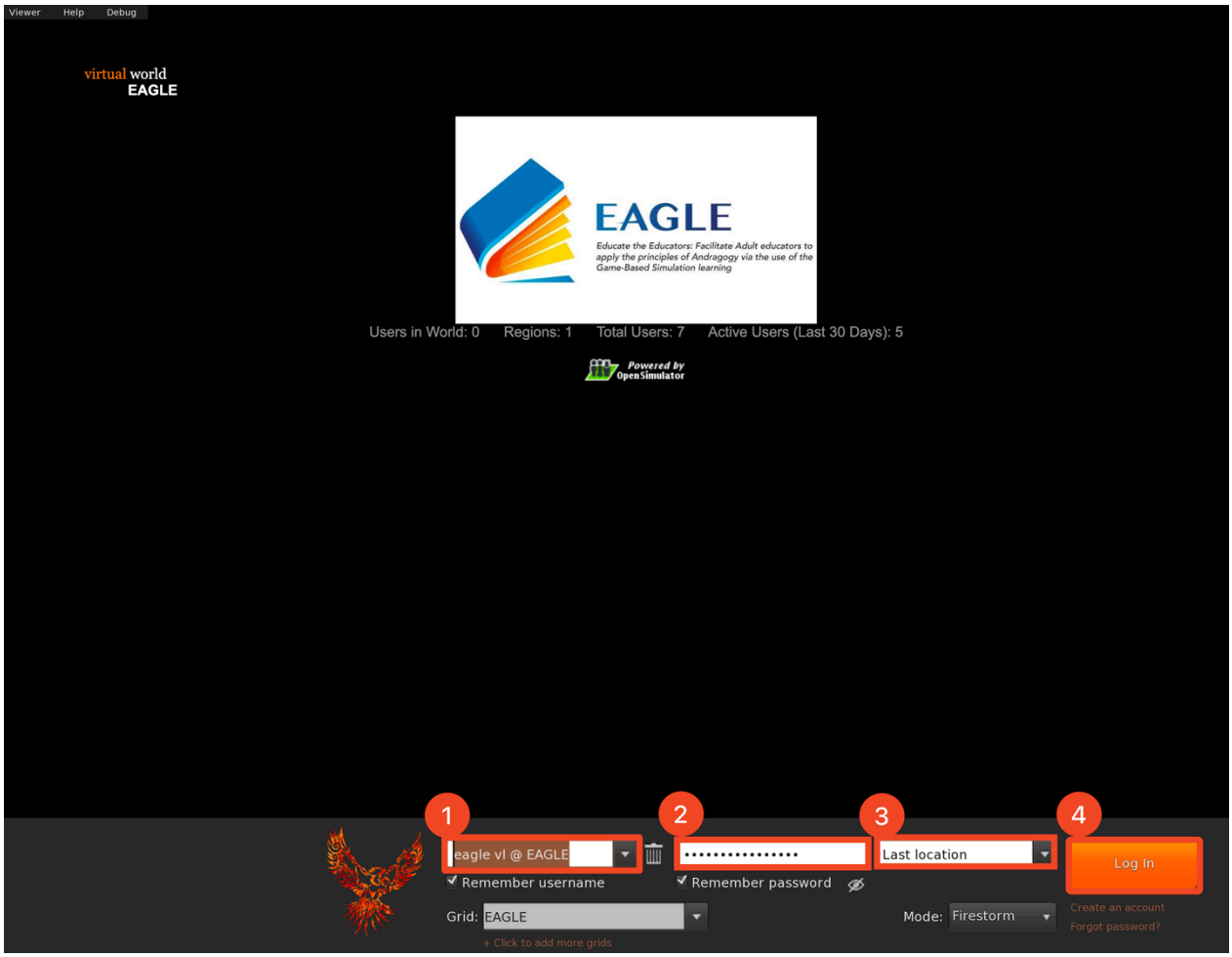
Стъпка 1: **Въведете потребителското си име (потребителските имена са две думи, например: user example)**

Стъпка 2: Въведете паролата си

(Можете да изберете опцията за автоматично въвеждане на потребителското име и паролата)

Стъпка 3: Уверете се, че е избрана опцията за последно местоположение (за да продължите от последното си местоположение при следващото влизане в платформата)

Стъпка 4: Натиснете върху Log in



Фигураб : Страница за вход

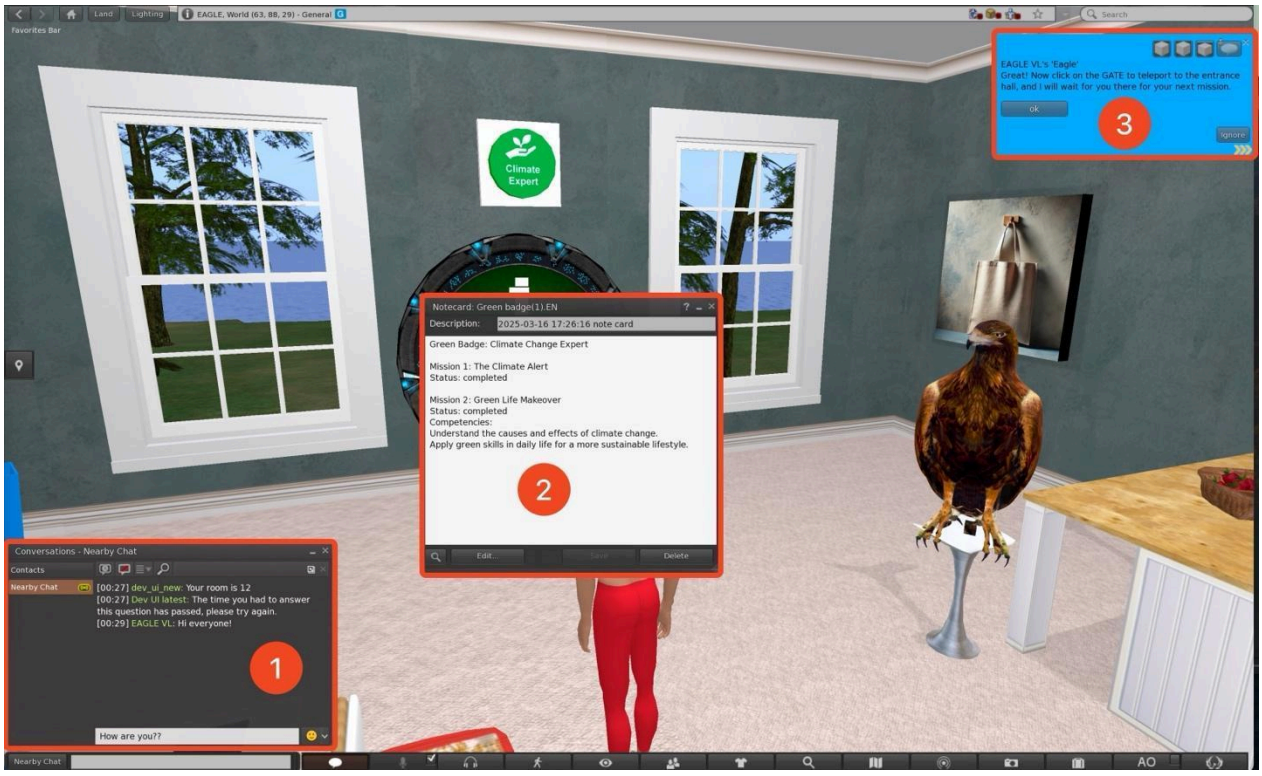
Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

3 Функционалности на 3D виртуалния свят

3.1 Комуникация

Съществуват 3 начина за комуникация - чат, бележки и известия (Фигура 7, съответно червени полета 1, 2 и 3).



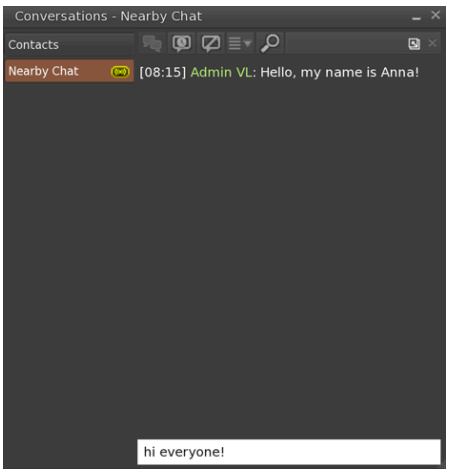
Фигура7 : Начини на комуникация

3.1.1 Прозорец за чат

В долния ляв ъгъл (Фигура 8) има прозорец за чат. Отворете го, като натиснете бутона за чат или клавишната комбинация Ctrl + H. Превъртете нагоре, за да видите историята на чата.

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



Фигура8 : Прозорец за чат

3.1.2 Бележки

Бележките са текстови документи, които съдържат инструкции или друга полезна информация (Фигура 9). За да получите достъп до дадена бележка, намерете я в инвентара си в папката Notecards (Бележки) и натиснете два пъти върху нея.



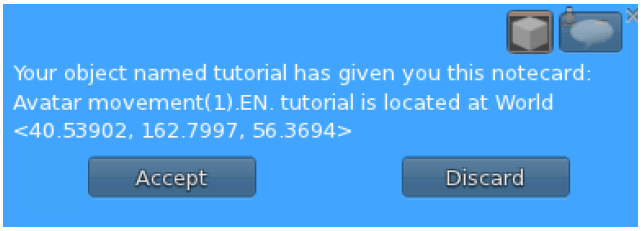
Фигура9 : Бележник

3.1.3 Уведомления

Уведомленията са малки съобщения, които се появяват в горния десен ъгъл на компютъра ви (Фигура 10). Те са единствената форма на комуникация, с която потребителят може да взаимодейства, като натисне бутона, който излиза. Препоръчва се винаги да приемате предметите, които ви се дават от играта. Не се препоръчва да натискате бутона за изключване на звука, защото няма да можете да получавате съобщения. Четете съобщенията внимателно. Чатовете и бележките могат да бъдат препрочитани, в случай че сте пропуснали подсказка и т.н.

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



Фигура10 : Уведомление

3.1.4 Персонализиране на цветовете на съобщенията

По подразбиране цветът на съобщенията на IM обектите в браузъра е оранжев. Във виртуални среди с подобен цвят на фона обаче тези съобщения може да са трудни за прочитане. Можете лесно да промените цвета на текста, за да подобрите контраста, като следвате следните стъпки:

1. Отворете прозорец Preferences на софтуерното приложение:

Натиснете върху бутона Viewer (обикновено в горния ляв ъгъл на интерфейса на софтуерното приложение) и след това натиснете върху Preferences (Предпочитания).

2. Достъп до настройки на цветовете:

В прозореца Preferences преминете към раздела Colors.

3. Промяна на настройките за цвят на чата:

В раздела Chat Color намерете опцията Object IMs.

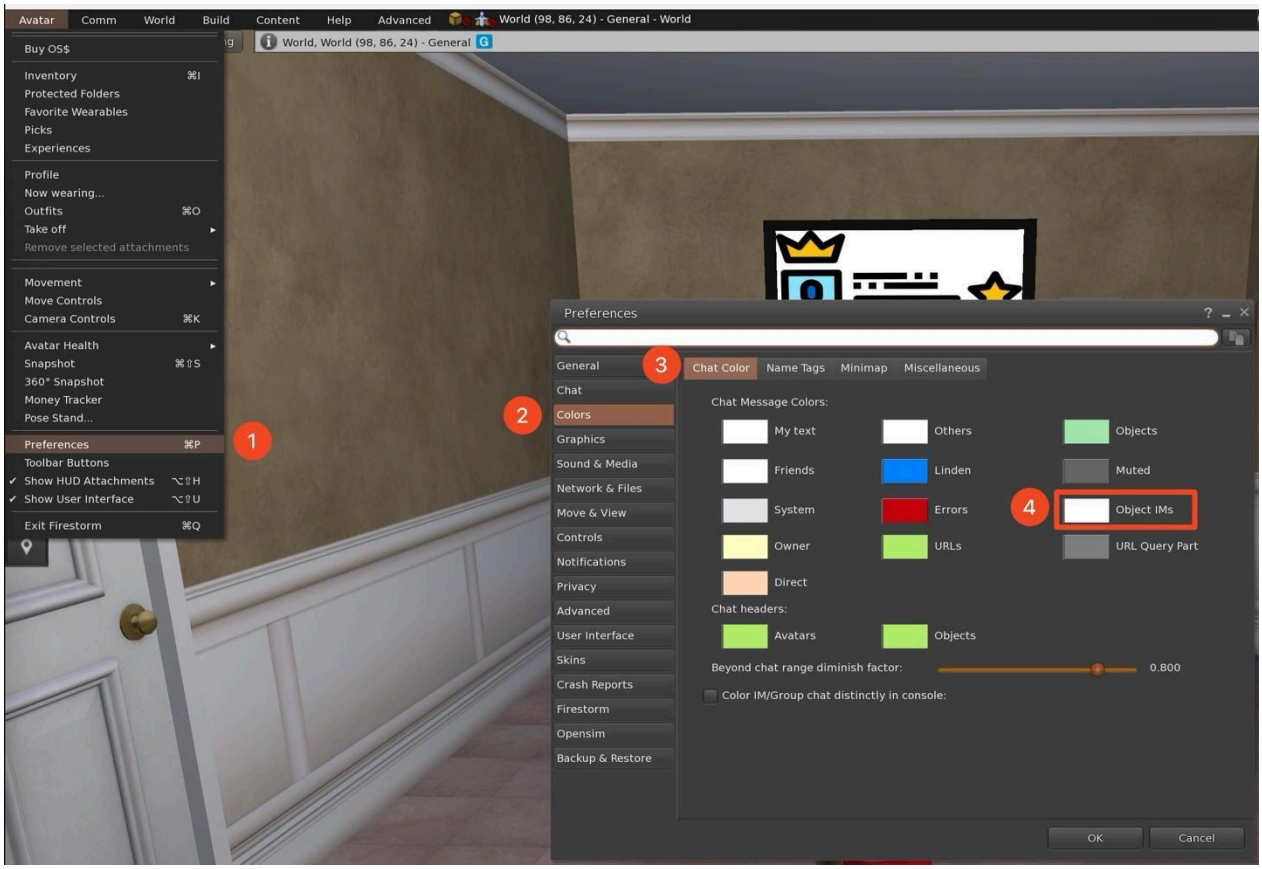
4. Променете цвета на бял (или друг цвят, който контрастира по-добре с фона).

Допълнителна бележка:

Когато прозорецът за чат е отворен (достъпът до него се осъществява чрез близката икона в долния ляв ъгъл), той използва собствен тъмен фон. Това означава, че независимо от избрания цвят на текста, четливостта на съобщенията е значително подобрена.

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



3.2 Функционалности на софтуерното приложение

Потребителят може да получи достъп до функционалностите на браузъра по два начина. Първият подход е чрез менюто за действие, което може да се покаже чрез натискане с десния бутон на мишката навсякъде - върху обекти или върху пространството. Другият вариант е чрез използване на долната лента на браузъра (Фигура 11, оцветена в червено). Във всяко меню могат да се открият различни функционалности. Долната лента дава достъп до разговора (Nearby chat), управлението на камерата, управлението на картата, управлението на външния вид и др. Когато натиснете с десния бутон на мишката в пространството, можете да седнете, да отидете на избраното място, както и да получите повече информация за избрания обект.

3.2.1 Настройване на интерфейса/текста

Ако менютата, бутоните или текстът в чата изглеждат твърде малки или твърде големи на екрана ви, можете да промените мащаба на интерфейса на Firestorm.

Стъпки:

1. Кликнете върху Аватар в горното ляво меню.

2. Изберете Настройки.

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

3. В левия панел изберете Потребителски интерфейс.

4. Кликнете върху 2D Overlay.

5. Преместете плъзгача UI Scaling, за да увеличите или намалите размера на всички елементи от интерфейса.

6. Кликнете върху OK, за да приложите промените.



Фигура11 :долна лента

3.3 Управление на аватара

3.3.1 Общо движение

- Ходете напред/назад: ↑/↓
- Завийте наляво/надясно: ←/→
- Тичане:При натискане на клавиша за ходене напред/назад два пъти (за някои софтуерни приложения: ctrl-R за включване/изключване на функцията тичане)
- Скок или полет нагоре: ↑
- Приклекване или спускане: ↓
- Сядане: Натиснете с десния бутон на мишката върху себе си/обект/земята и изберете "Седни" (за някои софтуерни приложения: ctrl-S за сядане/ставане)
- Изправяне: Натиснете с десния бутон на мишката върху себе си и изберете "Изправяне".

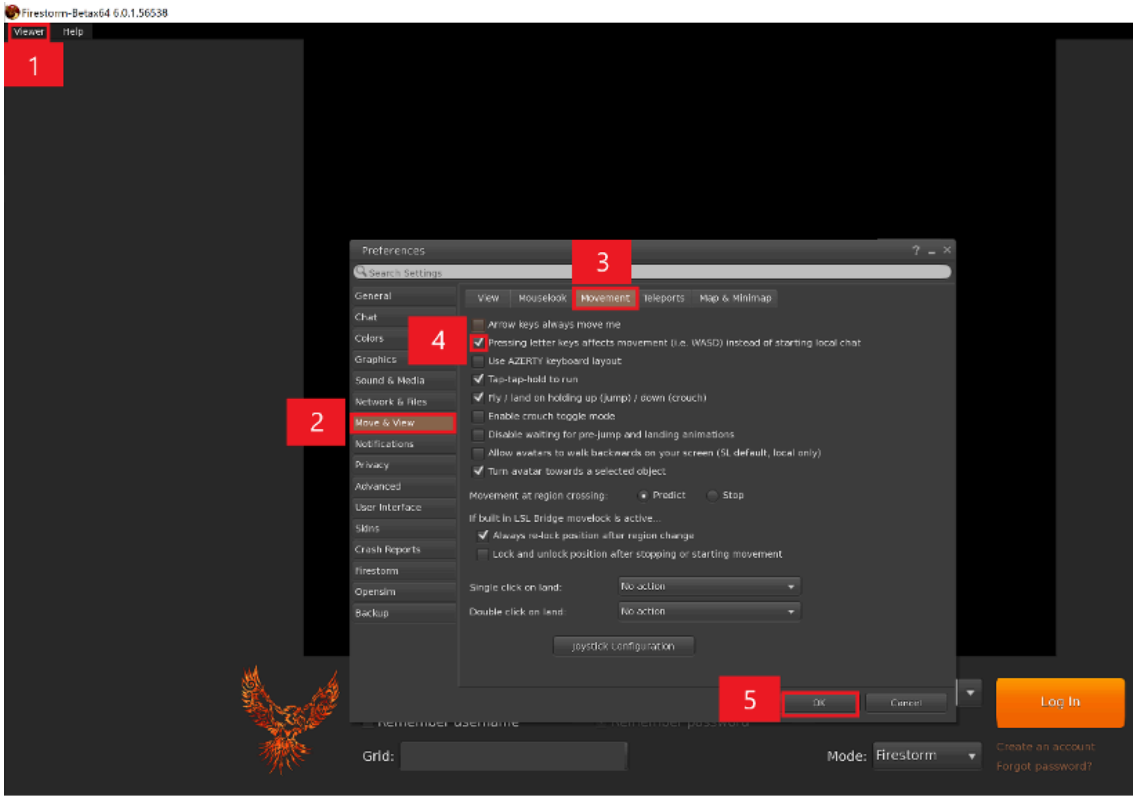
Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

3.3.2 Управление с WASD

- Ходете напред/назад: W/S
- Завийте наляво/надясно: A/D
- Включване/изключване на функцията за летене: F
- Скочете или полетете нагоре: E
- Приклекнете или полетете надолу: C

Играчите, които са запознати с управлението с WASD, могат да активират тази алтернативна функционалност, като следват 5-те стъпки на Фигура.12



Фигура12 : Настройки за активиране на управлението с WASD

4 Решения на често срещани проблеми

Този раздел има за цел да помогне на потребителите да преодолеят често срещани проблеми при използването на платформата. В този раздел ще намерите изчерпателн описание на често възникващи проблеми, както и ефективни решения за тях. Чрез ясни и кратки инструкции, се цели потребителите да отстраняват и разрешават тези проблеми самостоятелно.

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

4.1 Процесът за телепортация е прекъснат

Често срещан проблем, свързан с телепортирането, е, че екранът за телепортиране може да заседне и процесът на телепортиране да спре. Ако сте заседнали в този екран (Фигура 13), натиснете върху бутона за отмяна в долния десен ъгъл и телепортирането ще продължи.

4.2 Проблеми с видимостта на IM съобщенията

Ако имате проблеми с четенето на съобщенията в Object IM - поради сливането на оранжевия цвят по подразбиране с подобни фонове - моля, вижте раздел 3.1.4 Персонализиране на цветовете на съобщенията в Object IM. В този раздел са дадени подробни инструкции как да промените цвета на чата (например да преминете към бял цвят), за да подобрите контраста.



Фигура13 : Екран за зареждане на телепортацията

Финансира се от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Номер на проекта: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099