

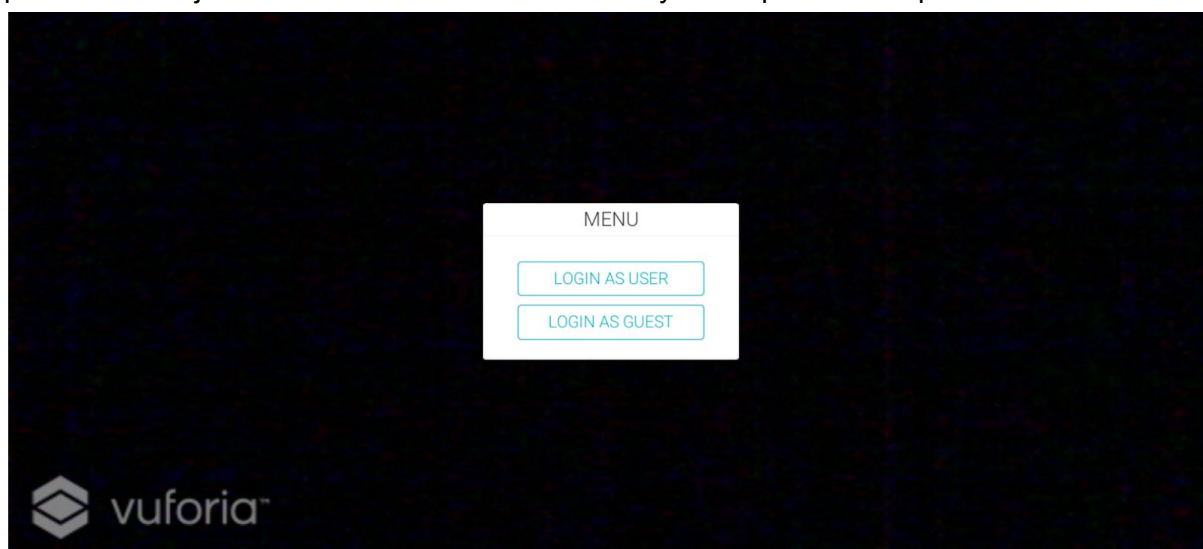
EduVirtual (Tím číslo 4)

Používateľská príručka

Používateľská príručka AR/VR aplikácie

Opis grafického používateľského rozhrania

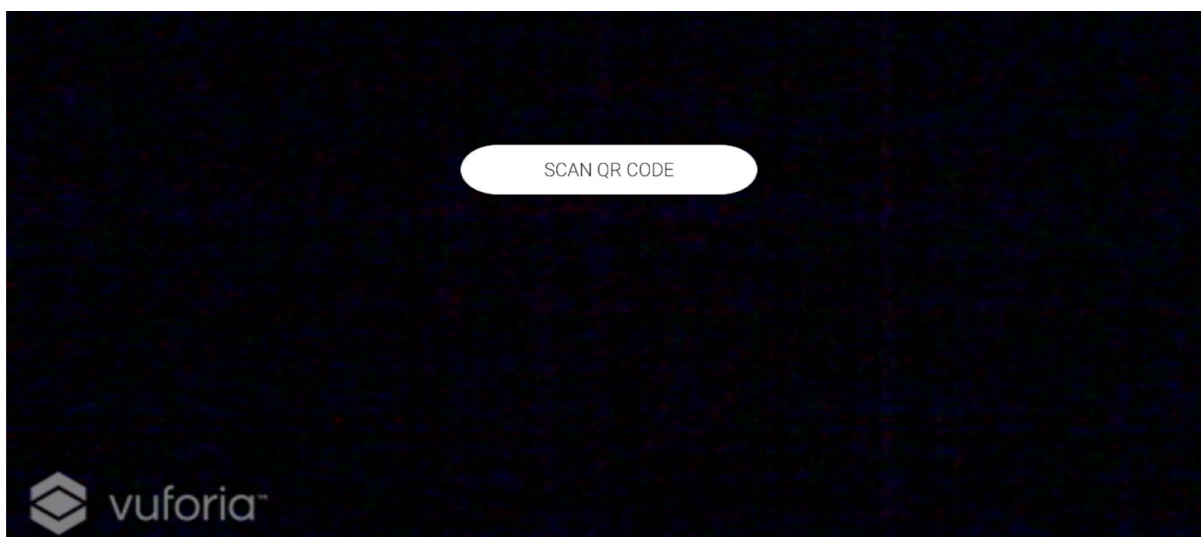
Obrazovka Hlavného menu sa zobrazí po spustení aplikácie a poskytuje používateľovi možnosti prihlásiť sa ako registrovaný používateľ alebo iba ako Guest, ktorý nie je registrovaný v systéme. Guest v tejto aplikácii môže vykonávať všetko ako prihlásený používateľ ale jeho aktivita sa nezaznamenáva v systéme pre daného používateľa.



Obr. 1 - Hlavné menu aplikácie.

Prihlásenie sa do aplikácie

1. Používateľ klikne na tlačidlo "Login as user" ak sa chce prihlásiť ako registrovaný používateľ.
 - a. Ak sa chce používateľ prihlásiť ako hosť (Guest), ktorý nie je registrovaný v systéme klikne na tlačidlo "Login as guest".
 - b. Guest môže priamo využívať plnú funkčnosť aplikácie bez skenovania QR kódu.
2. Používateľ sa prihlási na stránke <http://newton.mmclab.eu> a v profile vyberie možnosť "Fast login", čo vygeneruje QR kód.
3. QR kód oskenujete pomocou kamery mobilu.
4. Po oskenovaní vás aplikácia prihlási a môžete využívať jej funkcie.



Obr. 2 - Pripomienka pre používateľa na oskenovanie QR kódu.

Zobrazenie 3D modelu

1. Prihláste sa ako používateľ alebo ako hosť (guest).
2. Namierte kameru zariadenia na označený obrázok označený značkou AR na edukačnom webe
3. Aplikácia zobrazí 3D model pred obrázkom
 - a. Kamera musí snímať aspoň minimálnu časť obrázka, aby vedel model zobrazovať
4. Na zrušenie 3D modelu stačí posunúť kameru tak, aby nesnímal označený obrázok

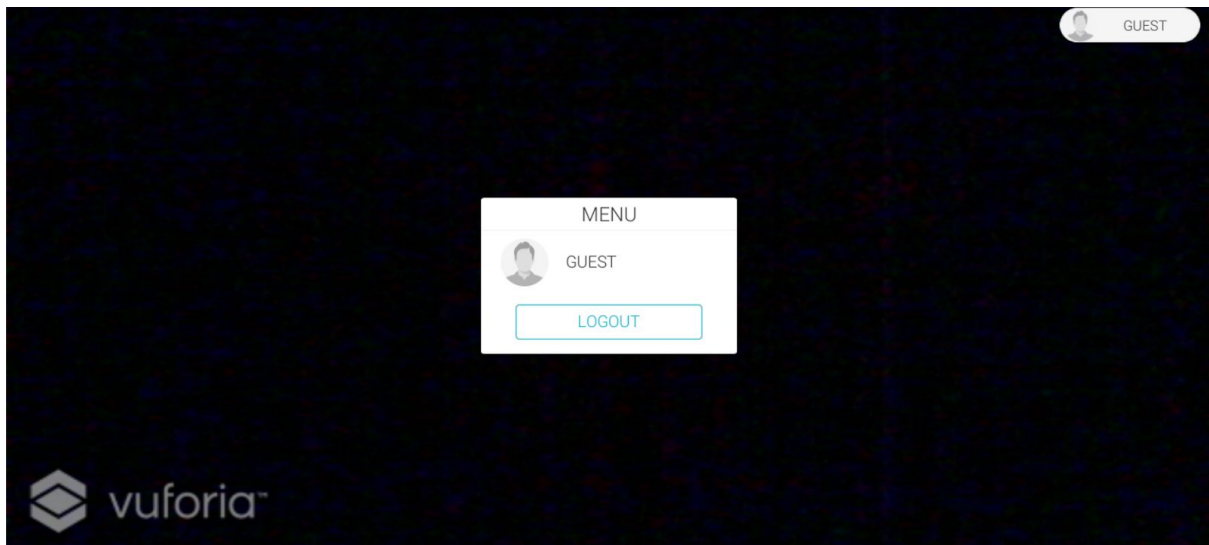
Spustenie 360 stupňového videa

1. Prihláste sa ako používateľ alebo ako hosť (guest).
2. Namierte kameru zariadenia na označený obrázok označený značkou VR na edukačnom webe
3. Aplikácia Vás vyzve na vloženie zariadenia do VR headsetu cardboard
4. Nasadíte si headset cardboard už so zariadením na mieste
5. Užite si obhliadku ďalekej destinácie z pohodlia
6. Pre zrušenie prehrávania namierte biely kurzor v strede zorného poľa na tlačidlo exit pod kamerou

Po prihlásení sa je možné využívať plnú funkcionality aplikácie. Je možné zobrazovať 360° videá vo virtuálnej realite a modely pamiatok v rozšírenej realite. Taktiež sa v pravom hornom rohu zobrazí panel s fotkou a menom práve prihláseného používateľa, ktorý bude slúžiť na odhlásenie sa zo systému.

Odhlásenie sa

1. Kliknite na pravý horný panel
2. Po kliknutí na tento panel sa zobrazí nové okno Menu, kde bude zobrazená fotka a meno prihláseného používateľa a tlačidlo na odhlásenie sa.
3. Kliknite na tlačidlo LOGOUT



Obr. 3 - Menu pre odhlásenie sa prihláseného používateľa.

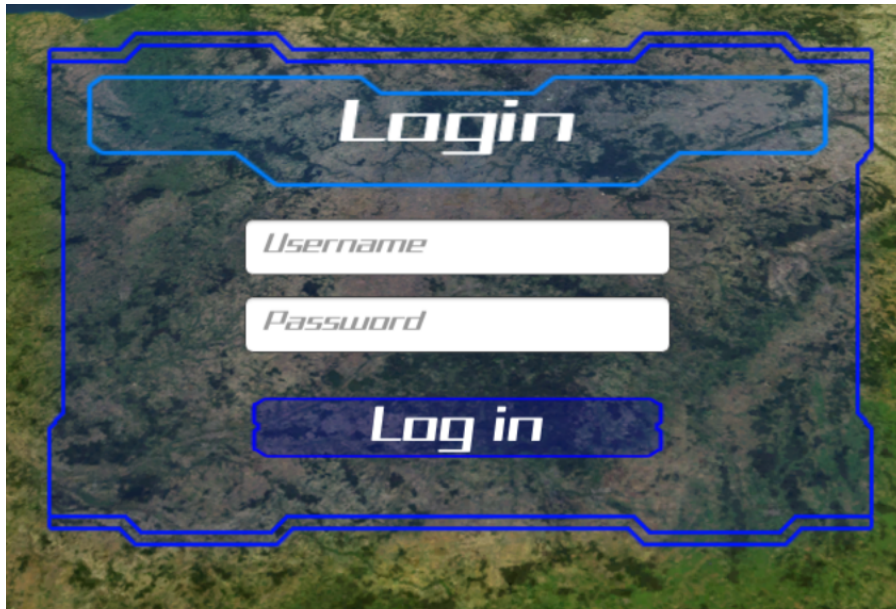
Po odhlásení sa opäť zobrazí Hlavné menu aplikácie na prihlásenie sa.

Používateľská príručka Globe aplikácie

Momentálne grafické rozhranie, graficky založené na doplnku *Unity Samples: UI*¹. V budúcich šprintoch je naplánovaná graficky zveľaďovacia úprava.

1. Login

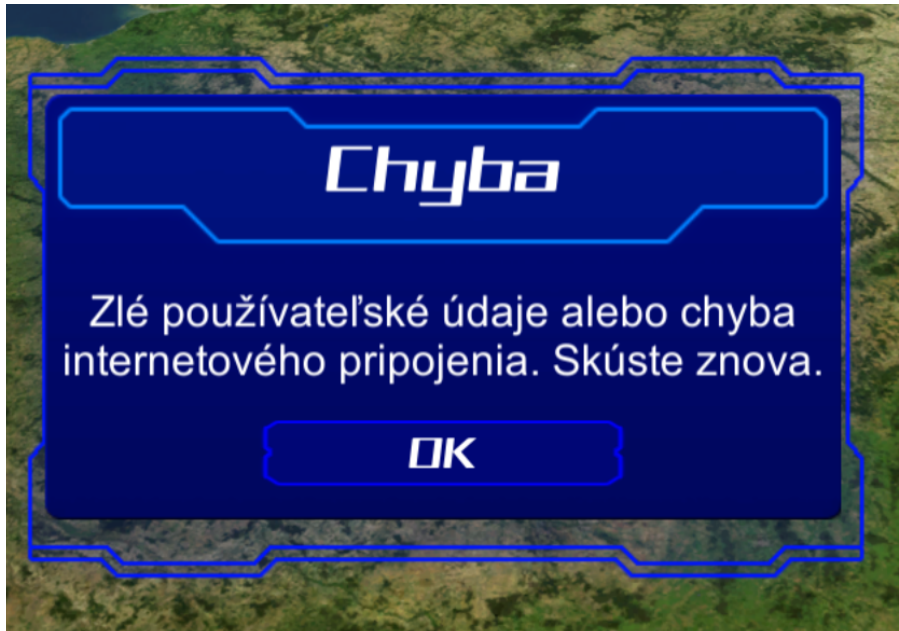
Úvodné okno aplikácie doprevádzané animáciou kamery. Predstavuje okno prihlásenia sa používateľa, resp. študenta s danými prihlasovacími údajmi. Po kliknutí na tlačidlo **Log in** prebehne pokus o prihlásenie.



¹ <https://assetstore.unity.com/packages/essentials/unity-samples-ui-25468>

2. Error okno

Okno s chybou naznačuje chybu, ktorá nepustí používateľa pokračovať, nakoľko je aplikácia závislá na internetovom pripojení. Nastáva pri zlých používateľských údajoch alebo chybe pripojenia. Tlačidlo **OK** zavrie okno.



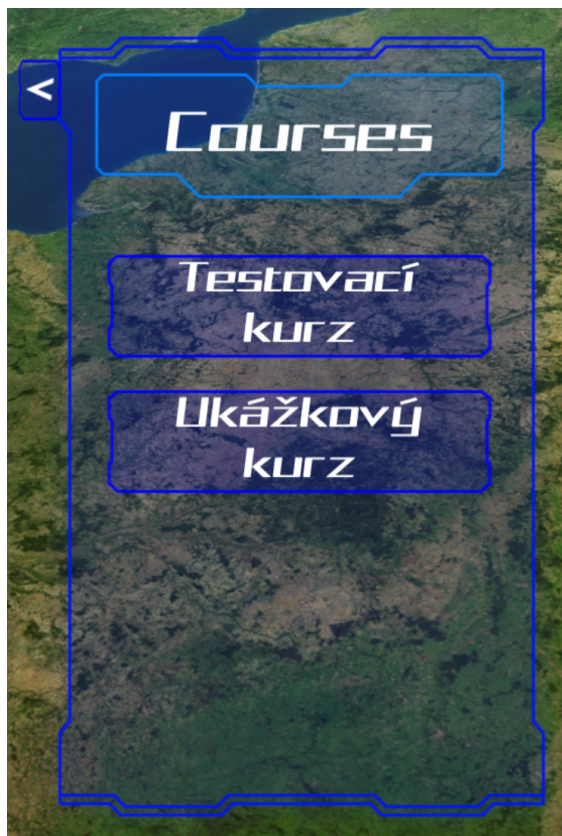
3. Menu

Obrazovka s menu aplikácie, ktorá predstavuje „križovatku“ rozhodnutí používateľa. Súčasne obsahuje tlačidlo pre kurzy, ktoré odkazujú na novú obrazovku v nasledujúcom odstavci. Tlačidlo študijných materiálov odkazuje na platformovú webstránku používateľa. Posledné tlačidlo je na ukončenie aplikácie.



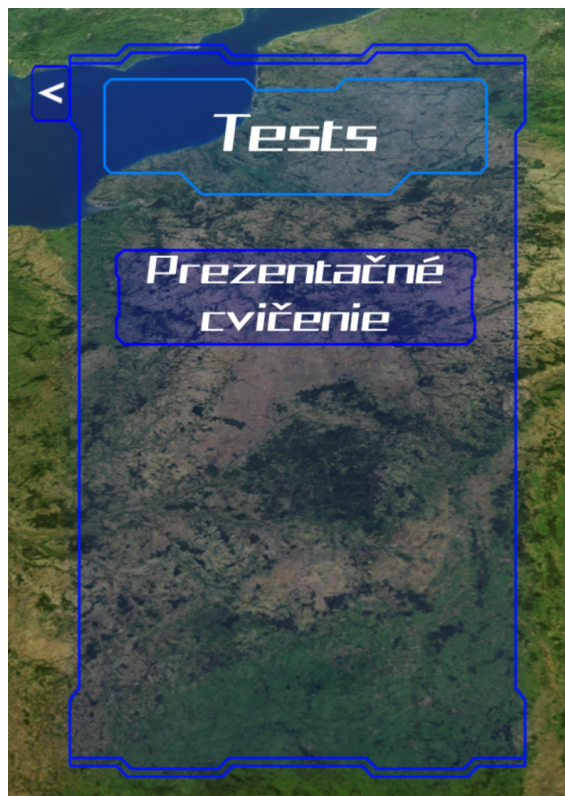
4. Kurzy

Tlačidlo so zoznamom tlačidiel kurzov dostupných pre daného používateľa. Každé tlačidlo otvorí obrazovku kurzu s jeho testami vid'. nasledujúci odstavec. Tlačidlo so šípkou späť v ľavom hornom rohu vráti používateľa o obrazovku späť, teda do Menu.



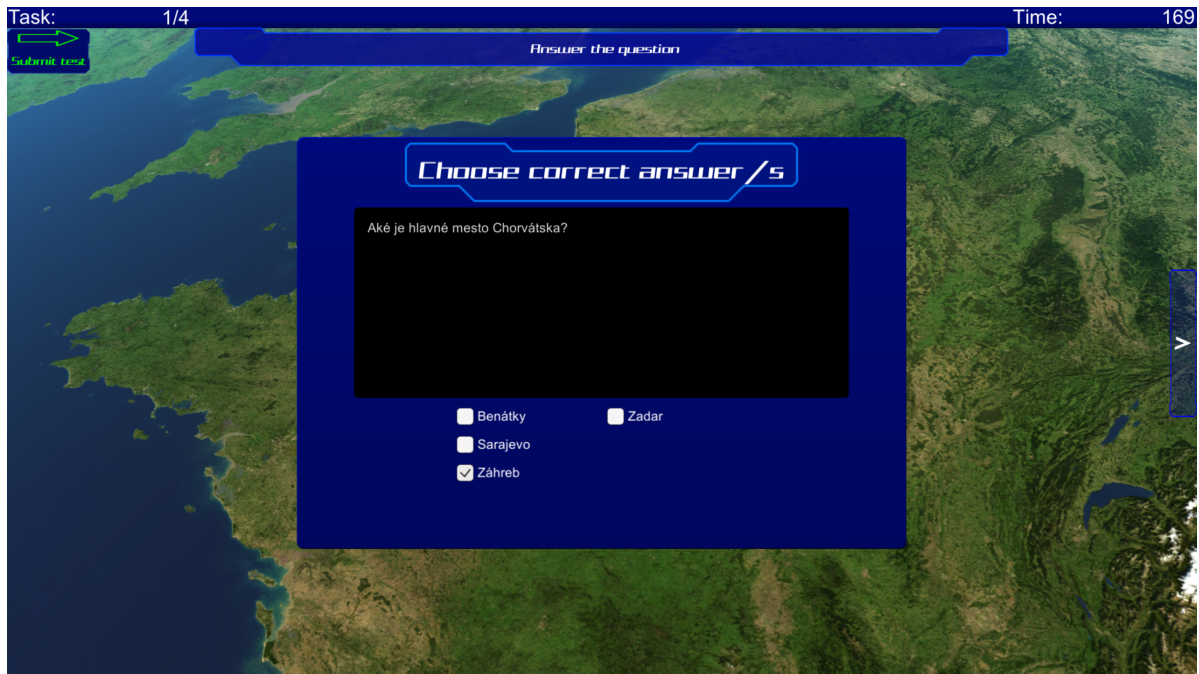
5. Testy kurzu

Obrazovka s tlačidlami na testy v otvorenom kurze. V nadpise je názov kurzu. Kliknutie na tlačidlo kurzu spúšťa úlohami iterovateľný test. Tlačidlo späť vráti používateľa o úroveň vyššie, teda do aktuálneho kurzu.



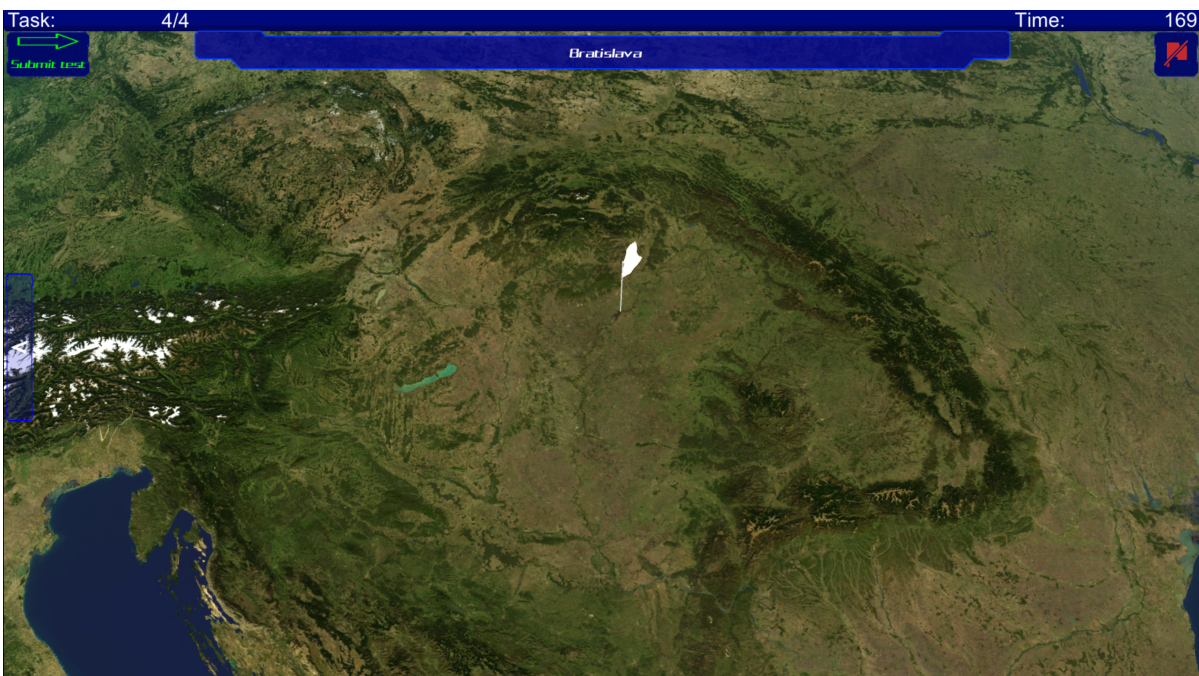
6. Úloha typu kvíz

Každá úloha obsahuje prvok hornej lišty s tlačidlom na odovzdanie testu, opisom typu úlohy, číslom úlohy a počtom úloh a zostávajúcim časom na splnenie úlohy. Ku každej úlohe sú zobrazované aj tlačidlá na posun medzi úlohami podľa prístupnosti nasledujúcej a predošlej úlohy. Kliknutie na tlačidlo odovzdania otvorí okno **Odsúhlasenia odovzdania testu**. Samotné okno úlohy obsahuje špecifický popis/ názov úlohy, ďalej zadanie úlohy a naklikávacie odpovede. Pri kliknutí sa označia fajkou.



7. Úloha typu slepá mapa

Aj táto obrazovka ako predošlá obsahuje lištu, ale s pridaným tlačidlom na zrušenie vlajky a teda označenia. Princípom úlohy je položiť vlajku na správne umiestnenie zadaného mesta, resp. určitý prijateľný okruh.



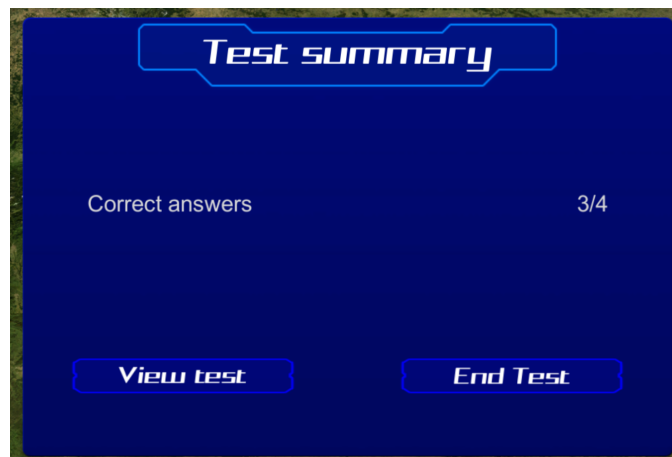
8. Odsúhlasenie odovzdania testu

Jednoduché okno, ktoré potvrdzuje alebo zamieta odovzdanie príslušného testu. Otvára sa po kliknutí na tlačidlo odovzdania testu na lište, ktorú obsahujú úlohy testu.



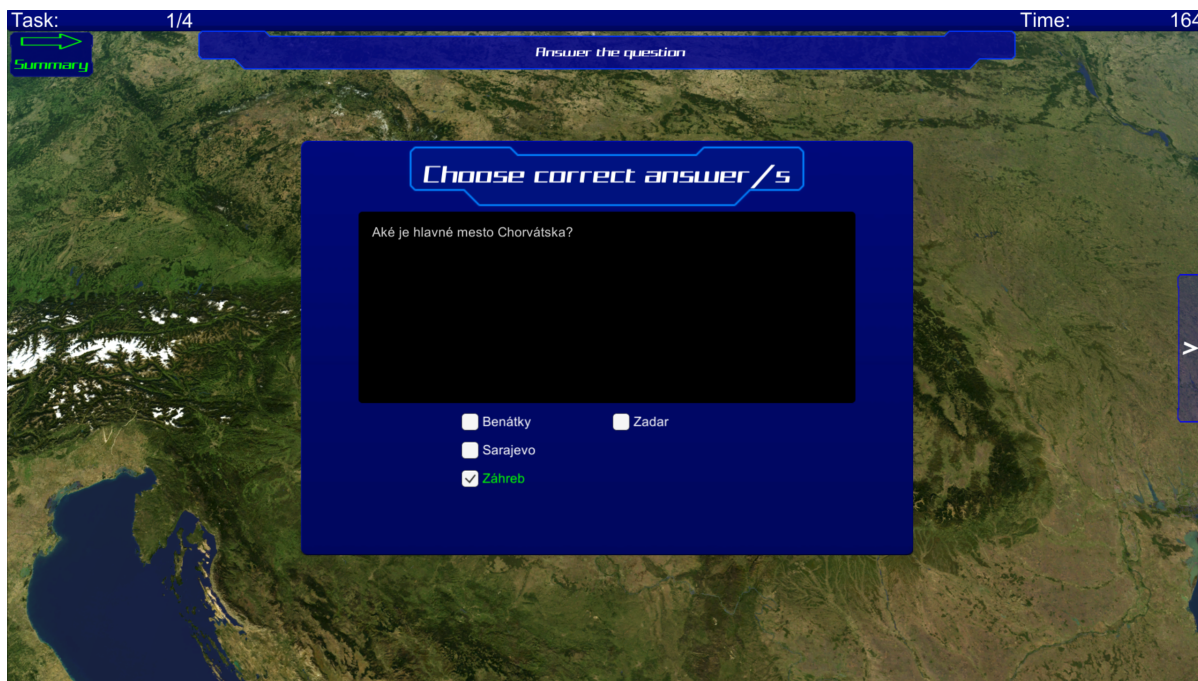
9. Výsledok testu

Jednoduchý prehľad testu s počtom správnych odpovedí a do budúcnosti s prípadnou možnosťou zobrazenia hodnotenia. Obsahuje tlačidlo na prezretie správnosti úloh testu a ukončenie testu, ktorá vráti používateľa naspäť na kurz, z ktorého prišiel na test.



10. Ukážka kvízovej úlohy vyplneného testu

Zobrazenie správnosti odpovedí na kvízovú otázku testu. Správne odpovede sú označené zelenou farbou textu. Ostatné informácie na lište a tlačidlá posunu medzi úlohami súhlasia s tými, na vyplňanie úloh.



11. Ukážka úlohy so slepou mapou vyplneného testu

Ukazuje 1 až 2 vlajky. Červená vlajka znázorňuje chybné označenie a ak existuje, tak sa medzi červenou a zelenou vlajkou zobrazí názov mesta a počet kilometrov ako vzdialenosť chybného označenia. Zelená vlajka znázorňuje správne miesto.

