KNOWLEGDE BRICKS DOKUMENTACJA

Spis treści

Pobranie i aktywacja gry	2
Pierwsze uruchomienie gry	3
Ustawienia gry	5
Kreowanie świata	5
Sterowanie w kreatorze świata	ô
Tworzenie obiektów	5
Edytor Map	7
Menu w edytorze	7
Gra1	1
Sterowanie w grze(klawiatura)12	1
Sterowanie w grze(Kinect)12	2
Przebieg gry12	2
Warunki licencji	3

Pobranie i aktywacja gry

Aby pobrać grę wejdź na stronę <u>http://knowledgebricks.up.krakow.pl/</u> i przejdź do zakładki "Pobieranie". Po ściągnięciu gry rozpakuj ją i włącz "UltimateLicenceGenerator.exe". Najpierw naciśnij fioletowy przycisk "Generate Activation Request" (2), a następnie kliknij w zielony przycisk "Generate Activation Code" (1). Z dolnego pola przekopiuj wygenerowany kod i uruchom grę "KnowlegdeBricks.exe". Jeżeli pojawi się okno "Insert Activation Code" wklej kod aktywacyjny w polu "ActivationCode". Jeśli wszystko przebiegnie pomyślnie ukaże się komunikat "Product has been successfully activated".

Product Name	Knowledge Bricks ~
Product Version	1.0.0.0 ~
CPU ID	BFEBFBFF000306C3
MAC Address	408D5C36AEA4
1	Activation Request
Generate Activation Code	Generate Activation Request Add Licence
XXX	(X-XXXX-XXXX-XXXX
ChackLicance	Remove Licence



Pierwsze uruchomienie gry

Po uruchomieniu gry widoczne jest menu główne, gdzie przyciskiem "Nowy świat" można wygenerować nową mapę gry.



W niebieskim okienku trzeba wpisać nazwę gracza, świata, można określić rozmiar, typ mapy, ziarno(zmienna inicjująca generator liczb pseudolosowych), czy mają pojawić się drzewa oraz czy teren będzie płaski. Po ustawieniu opcji i naciśnięciu "Utwórz świat" pokaże się komunikat "Świat o nazwie <nazwa_świata> został utworzony".

Stwórz Nowy S			2	
Nazwa gra	iata 101	NUS-KUMPUTER	1	
Тур	Trawa	- Rozmiar	12 x 12	•
Ziarno		opcjonalne		
☑ Dołącz	drzewa 🗹	Płaski świat		
	Stwó	rz świat		

Aby otworzyć wcześniej stworzoną mapę kliknij w przycisk "Wczytaj świat" i z listy wybierz jej nazwę.

Nazwa gracza	TOMUS-KOMPUTE	R Świat testowy	
No title		No description	
Costure I	pescription Language		
\bigcirc	DL		
No. in the second	as and pattern Recognition to the		

Ustawienia gry

Aby zmienić ustawienia gry w menu głównym kliknij w przycisk "Ustawienia". W zakładce ustawienia grafiki można włączyć lub wyłączyć synchronizację wertykalną, mipmapping, liniowy filtr Mag (rozmywanie), efekt mgły, wygładzanie oświetlenia. Istnieje możliwość określenia zasięgu wzroku postaci, który przyjmuje następujące wartości:

- Malutki
- Niewielki (domyślnie)
- Standardowy
- Duży
- Ekstremalny

Dodatkowo można określić czy gra ma być uruchomiona na pełnym ekranie lub w oknie. W ustawieniach dźwięku można określić czy podczas gry mają być odtwarzane dźwięki oraz muzyka. W polu ustawienia gry można aktywować nagrywanie przebiegu gry oraz przejść w tryb gry. Aby wejść w tryb kreowania świata należy odznaczyć opcję "Graj". W opcjach języka możliwe jest wybranie języka używanego w grze. Do wyboru są dwa języki polski oraz angielski. Aby zapisać zmiany w ustawieniach kliknij w przycisk "Zapisz". Po kliknięciu pojawi się komunikat "Ustawienia zostały pomyślnie zapisane".



Kreowanie świata

Sterowanie w kreatorze świata

- Strzałka do góry ruch do przodu
- Strzałka w dół ruch do tyłu
- Strzałka w prawo obrót w prawo
- Strzałka w lewo obrót w lewo
- Przytrzymanie prawego przycisku myszy obracanie się wokół własnej osi
- Spacja skok
- ESC wyjście z programu

Tworzenie obiektów

Możliwość dodawania i usuwania obiektów znajduje się po prawej stronie ekranu. Poniżej znajduje się zbiór funkcji Przybornika obiektów.

Ikona kursora	Brak akcji
Ikona w kształcie cegły	Wybór wyglądu elementu
Ikona w kształcie plusa	Dodawanie elementu
Ikona w kształcie minusa	Usuwanie elementu
Ikona w kształcie drzewa	Dodanie elementu w kształcie drzewa
Ikona w kształcie wieży	Dodanie elementu w kształcie wieży
Ikona w kształcie domu	Dodanie elementu w kształcie domu
Ikona w kształcie zamku	Dodanie elementu w kształcie zamku
Ikona w kształcie dyskietki	Zapis mapy
Ikona wyłączenia	Wyjście z edytora



Edytor Map

Menu w edytorze

Aby uruchomić edytor map kliknij w plik "KB LVL Editor.exe".

Plik	"Nowy" -> Tworzenie nowego świata
	"Otwórz"-> Otwarcie istniejącego świata
	"Zapisz wszystko" -> Zapisanie bieżącego świata
	"Zapisz wszystko jako" -> Zapisanie bieżącego świata pod inną nazwą
	"Zamknij" -> Zamknięcie projektu
	"Zamknij program" -> Zakończenie pracy z programem
Projekt	"Sprawdź poprawność etapu" -> Sprawdza czy projekt jest poprawny
Ustawienia	"Ustawienia edytora" -> Wybór języka(angielski, polski)

Pomoc	Informacje o programie.

W sekcji "Zadania (skrzynki)" znajduje się lista obiektów odpowiadających za zadania na mapie świata. Można także wybrać kolor skrzyni, który będzie widoczny podczas gry. W sekcji "Strony" znajduje się lista stron. Można je dodawać, usuwać, przesuwać w górę lub w dół. W zakładce "Zdarzenia i opcje" istnieje możliwość dodawania nowych zdarzeń, usuwania ich oraz przesuwania w górę lub dół.

Plik Projekt Ustawienia Pomoc		
Zađania (skrzynki)	Zdarzenia i opcje HTML Podględ strony HTML GDL Zasoby gry	5
Netova Deto Zetova Detova Detrova Pictova Rózowa Eservona	Vice 8 processa Zdarzenie czasowe Image Clok Przekienij do Przekienij do Sekundy do uruchomienia Nazwa zdarzenia Wat 8 seconds	
Story		
Start Page *		
	Opcje strony ○ Duty podglad many glębokości ④ Mały podglad many glębokości ⊘ Pokaż kursor Nazwa strony StartPage ☑	
0 0 0 0		

Przy dodawaniu nowego zdarzenia musimy określić jego typ:

- Kliknięcie na obiekt HTML
- Zdarzenie czasowe
- Spełnienie reguły GDL

Po wybraniu typu reguły możemy określić jej parametry:

- Kliknięcie na obiekt HTML
 - Przekieruj do -> przekierowuje do wpisanego obiektu

- Nazwa obiektu HTML -> pozwala nazwać obiekt
- Nazwa zdarzenia -> pozwala nazwać zdarzenie
- Zdarzenie czasowe
 - Sekundy do uruchomienia -> pozwala określić czas, po którym uruchomi się zdarzenie
- Spełnienie reguły GDL
 - o Nazwa reguły GDL pozwala określić nazwę reguły GDL
 - o Ilość pozwala określić ilość wymaganych powtórzeń zadania

W zakładce "HTML" można stworzyć stronę dla wykonywanego zadania za pomocą języka HTML.

Zadarsa (skrzynki)	Zdarzenia i opcie HTML Podolad strony HTML GDL Zavdw.ov
Setemate Networka Zoto Zerma delona Pomanfecoma Rácena Caervona Strony RantPage 1	denio de diversitation de la construction de la co
0 0 0 0	

W zakładce "Podgląd strony HTML" można podglądnąć jak wygląda strona bez uruchamia przeglądarki.



W zakładce "GDL" znajduje się kod źródłowy reguły GDL dla wykonywanego zadania.

Plik Projekt Ustawienia Pornoc		
Zadania (skrzynki)	Zdarzenia i opcje HTML Podgląd strony HTML GDL Zasoby gry	
Statesta Bota Zota Zalona Camoo selona Ponsara Zota Rotona Camero	RULE districtories av (2) (20.03 c 2240 THEN Tohlead RULE HandRight y[2] > Head y(2) & Not(Tohlead) THEN HandOverHead	
Bony Distance		
0 0 0 0	<u></u>	
Carl Fred Fred Fred	Sprawdź ocorawność GDL	

W zakładce "Zasoby gry" znajdują się "Ustawienia mapy" gdzie można podglądnąć wszystkie obrazki używane w menu. Dodatkowo można ustawić opis świata oraz wybrać muzykę, która będzie grana podczas poruszania się po świecie, określić czy czas na mapie będzie dynamiczny. Pole "Zasoby stron" posiada listę wszystkich plików oraz folderów używanych na stronie. Możliwe jest importowanie, usuwanie oraz zmienianie nazw plików i dodawanie folderów.

Partner Nebeska Zote	Ustawienia mapy Obrazek w menu	as erony HTML CLU. LANKA OT	a
Zelona Carmo-alicna Ponansfritzeva Różowa Czerwona			
Strany			
Bathap 1			
	Poludnie	Północ	nyumes'enusic'03. Happy Leaping wav
	E) MOUTOES	Naswa Typ O	starina modylikacja 6.04.2016 6.04.2016 6.04.2016

Gra

Sterowanie w grze(klawiatura)

- Strzałka do góry ruch do przodu
- Strzałka w dół ruch do tyłu
- Strzałka w prawo obrót w prawo
- Strzałka w lewo obrót w lewo
- Przytrzymanie prawego przycisku myszy obracanie się wokół własnej osi
- Spacja skok
- ESC wyjście z programu

Sterowanie w grze(Kinect)

- Naprzemienne podnoszenie nóg na wysokość biodra ruch do przodu
- Skręt biodra w lewo obrót w lewo
- Skręt biodra w prawo obrót w prawo
- Podskok skok

Przebieg gry

Jeżeli w ustawieniach gry włączona jest opcja "Graj", to można rozpocząć grę klikając w przycisk "Wczytaj świat". Wpisz swoje imię, wybierz świat i naciśnij "Uruchom grę". Celem gry jest znalezienie wszystkich skrzynek oznaczonych pytajnikiem oraz wykonanie wszystkich zadań przez spotkane postacie.

Minimalne wymagania sprzętowe:

- System operacyjny: Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10
- Procesor 32-bit (x86) lub 64-bit (x64) Dual-core 2.66 GHz lub szybszy
- Magistrala USB 2.0
- 2 GB RAM
- Sensor Microsoft Kinect for Windows lub XBox 360
- Wymagane oprogramowanie .NET Framework 4.0 lub .NET Framework 4.5
- Kinect for Windows SDK v1.8 <u>https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=40278</u>

Warunki licencji

Copyright (c) 2016, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie Wszystkie prawa zastrzeżone.

Redystrybucja i wykorzystanie w postaci źródłowej i binarnej, z modyfikacjami lub bez, są dozwolone pod warunkiem, że spełnione są następujące warunki:

- 1. Redystrybucja kodu źródłowego musi zawierać powyższą informację o prawach autorskich, niniejszą listę warunków i poniższe zastrzeżenie.
- 2. W przypadku redystrybucji w postaci binarnej muszą zawierać powyższą informację o prawach autorskich, niniejszą listę warunków i poniższe zrzeczenie w dokumentacji i / lub innych materiałach dostarczonych wraz z dystrybucją.
- Ani nazwa posiadacza praw autorskich ani nazwy wspólników firmy nie mogą być używane do celów promowania produktów wyprowadzonych z niniejszego oprogramowania bez wcześniejszej wyraźnej, pisemnej zgody.

TO OPROGRAMOWANIE JEST OFEROWANE PRZEZ WŁAŚCICIELI PRAW AUTORSKICH I WSPÓŁPRACOWNIKÓW "TAK JAK JEST" I ŻADNE BEZPOŚREDNIE LUB DOMNIEMANYCH GWARANCJI, W TYM, ALE NIE TYLKO, GWARANCJE PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU. W ŻADNYM WYPADKU WŁAŚCICIEL PRAW AUTORSKICH NIE ODPOWIADA ZA JAKIEKOLWIEK BEZPOŚREDNIE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SZCZEGÓLNE, PRZYKŁADOWE LUB WTÓRNE (W TYM, ALE NIE TYLKO DO ZAKUPU TOWARÓW I USŁUG ZASTĘPCZYCH, UTRATY DANYCH LUB ZYSKÓW; LUB PRZERWY W DZIAŁALNOŚCI) POWSTAŁE NA JAKIEJKOLWIEK TEORII ODPOWIEDZIALNOŚCI, w ramach kontraktu, ODPOWIEDZIALNOŚCI LUB DELIKTU (W TYM ZANIEDBANIA), WYNIKAJĄCE W JAKIKOLWIEK SPOSÓB Z UŻYTKOWANIA TEGO OPROGRAMOWANIA, NAWET JEŚLI O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD.