

EVROPSKÁ UNIE Evropské strukturální a investiční fondy Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



# Manuál na tvorbu GEOHER

# Vytvořeno v rámci projektu:

### "MÍSTNÍ AKČNÍ PLÁN ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ NA PÍSECKU II Reg.č. CZ.02.3.68/0.0/0.0/17\_047/0008590





# Manuál na tvorbu GEOHER

## Co potřebujete?

Mobilní telefon nebo tablet s fotoaparátem a GPS

Počítač s přístupem na internet

Tento manuál

## Na co to potřebujete?

Telefon nebo tablet na tvorbu Vašich fotografií míst, které chcete v geohře použít. Mějte totiž na paměti, že ne vše na internetu je volně k použití.

Počítač na samotnou tvorbu hry.

### Jak postupovat?

Projděte si celou trasu hry a nafoťte si místa, která ve hře chcete použít. Získáte tím povědomí o nečekaných překážkách (výkop) a aktuální Vámi vlastněné fotografie, které můžete legálně použít. Doporučuji si projití trasy stopnout, lépe se Vám pak bude odhadovat délka samotné hry. Pohodlně se usaďte k počítači a použijte Vámi preferovaný prohlížeč, do kterého zadejte adresu:

# geohry.cz



Geohry tě pomocí mobilu navedou na atraktivní místa, kde před tebe postav výzvy, které ti v malém dobrodružství ukáží nejednu zajímavost.

Geohry jsou zdarma a bez reklam. Po načtení hry lze hrát i offline.

Klikněte na "Založ novou hru"

Pak si vymyslete název a heslo Vaší hry. Toto přihlášení je určené pouze pro tvorbu a editaci hry. Je nesmírně důležité toto nezapomenout. Ani administrátor hry Vaše přihlášení nedokáže obnovit, když ho zapomenete.

Hratestpisek	Evangelicky kostel	- + .
15 Celakovského 1 Prida Marodny avobody Strobody	Fignerovo skym nám.	
	Kamenny most Piset - Palackéro saky Piset - Palackéro saky Piset - Palackéro saky Piset - Velke namisti	Protectional PolicyCanova
Na Vyewym pst touku	Altern	RNÍ MĚSTO
Kridhorov Nejsvětajil Nojsvětajil Trojne Dodkridníh	Povyšeni v. Križe slunečni nodiny Povyšeni sv. Križe slunečni nodiny Povyšeni stan nodiny Povyšeni stan nodiny stan sta	17 Internet
Chinese Chines	Parkon Katova branka Putimska, Pranka Putimska, P. Marie Statova branka Putimska, P. Marie Statova branka Putimska, P. Marie Statova branka	Za di sidilisi (Tr. Salopada) Dr. Horakove
Mészskir estrevi Piele Play stad	Constants Consta	
1 Začátek hrv. Nastav kliknutím do many	kam bráč musí dojít ab	v spustil hru Odblásit so

V políčku nahoře můžeš nastavit poloměr kruhu (v metrech).

Režim průzkumníka	Stanoviště hry	Offline podklady	Výsledky	Komerční využití		
Dotazník						

2. Název hry. Pokud je toto pole prázdné, hra se nezobrazuje hráčům v nabídce her. Název hry...

3. Texty na začátku a konci hry.

## Představení hry

Na úvod vyplň unikátní identifikátor hry (může obsahovat malá písmena a-z, pomlčku a čísla). Název hry, který se zobrazí hráčům, vyplň pak.

identifikátor	
heslo	

V náhledu uvidíte mapu a pozor nelekněte se, že Vám může ukazovat místo, které jste neočekávali. Je nutné si mapu oddálit najít v našem případě město Písek a mapu si zase přiblížit.

Přiblížení a oddálení se dělá kolečkem na myši.



### Spuštění hry

Tento text se hráčům zobrazí, jakmile dorazí na místo zahájení hry.

Užijte si tuto hru stejně jako já její tvorbu.

Na začátek vyplňte níže uvedená pole jejich popis je velmi návodný. To co teď vyplňujete už bude vidět při hraní hry.

Pro další postup klikněte na "Stanoviště hry"



Pro další postup klikněte na "Nové stanoviště"

ni	Scence Sc						
	Zavři mapu Zpět na seznam stanovišť						
	Otázka						
	Afrika v Písku						
	Zvířata jsou častým motivem domovních znamení, ale toto z Afriky tak časté není o které se jedná?						
	Odpověď						
	Textem Výběrem Číslem QR kódem Člověkem Kvízem						
	Formulujte otázku tak, aby odpověď byla v prvním pádě, pokud možno jednoslovná. Více viz zde.						
	slon						

V mapě si tahem myší najděte Vámi požadované místo a kliknutím na mapu se Vám ukáže okruh, ve kterém se hráčům otázka zobrazí. Tahem kruhu po mapě ho můžete libovolně přesouvat.

Následně vyplňte určená pole. Po jejich vyplnění stránku uložte tlačítkem v pravé dolním rohu.

Odpověď				
Textem Výběrem Číslem QR kódem Člověkem Kvízem				
Formulujte otázku tak, aby odpověď byla v prvním pádě, pokud možno jednoslovná. Více viz zde.				
slon				
Odpověď				
Textem Výběrem Číslem QR kódem Člověkem Kvízem				
Napiš hodnoty oddělené středníkem, správné s hvězdičkou na začátku: U modré lodi; *U Zlaté lodi				
Nutno vybrat všechny možnosti				
Např.: *jahoda; okurka; *hroznové víno; mrkev; celer vyžaduje volbu jahoda a hroznové víno				







Ke každému stanovišti je vhodné dodat Vámi pořízenou fotografii místa stanoviště.

Pomocí tlačítka nahraj obrázek si z Vašeho počítače vyberete příslušnou fotografii, která se pak bude zobrazovat u příslušné otázky.







Po uložení se Vám zobrazí všechna Vámi vytvořená stanoviště, která se dají kliknutím kdykoliv znovu editovat, nebo přesouvat jejich pořadí ve hře.

Zpět k editaci hry

### Zahájení a ukončení hry

Můžeš doplnit obrázek k zahájení hry (který se zobrazí k událostem představení a spuštění hry) a obrázky po ukončení hry. První obrázek se zobrazí hráčům, kteří získali 100 % bodů. Druhý obrázek těm, kdo získali 60 - 99 % (není-li zadán, použije se předchozí obrázek). Třetí obrázek je pak pro všechny ostatní (není-li zadán, použije se předchozí obrázek).



Obrázek může být vložen i k zahájení hry a jejímu konci.

### Nepovinné údaje

Tyto údaje není třeba vyplnit pro plnohodnotné hraní hry. Nevíš-li, co s nimi, ponech je prázdné.

#### 4. Schválení hry.

Hra není schválena a nezobrazuje se v nabídce her, je možné ji pouze testovat.

Důvěryhodný uživatel, kterého jsme osobně prověřili, má možnost schválit hru, takže bude přístupná pro ostatní.

knihovna
•••••
Schválit hru

**5. Testování hry.** Vyplň kód, který umožní hru spustit v testovacím režimu, ve kterém není nutné dojít na stanoviště.

Kód pro testování...

**6. Osobní údaje hráčů.** Geohry ve výchozím nastavení ukládají pouze anonymní login uživatele. Pokud požaduješ po hráčích další (neověřené) údaje, napiš zde středníky oddělený seznam údajů (např. *věk; e-mail*). Hráči budou vyzváni k jejich vyplnění před spuštěním hry.

třída; škola

Pokud požaduješ další údaje, zdůvodni zde hráčům, **proč** je potřebuješ a **jak** je zpracuješ. V každém případě jsi vázán neposkytovat je nikomu dalšímu.

Proč ty údaje potřebuješ a jak je zpracuješ...

Uložit

Pakliže chcete geohry využívat k porovnávání schopností jednotlivých hráčů, můžete je požádat o vyplnění jednoznačných identifikátorů např. třída a jméno.

### Přehled odpovědí testpisek

Uživatel

Počty bodů v jednotlivých pokusech

contains2

Zpět k editaci hry

Výsledky jednotlivých hráčů se Vám pak po přihlášení budou zobrazovat zde. Nikdo, kromě Vás tuto statistiku neuvidí. Po dokončení tvorby hry, si sami hru určitě projděte, protože spousta věcí vyplyne až v terénu. Aby Vámi vytvořenou hru mohl někdo kromě Vás hrát, je potřeba kontaktovat pracovnice SORP nebo Karla Červenku, aby Vám hru schválili. Je to ochrana před vtipálky, kteří by mohli vytvářet hry nevhodné nebo dokonce vulgární. Důležité je se nebát, nezapomenout přihlašovací údaje, do tvorby se pustit s nadšením a při problémech nerezignovat, ale zavolat nebo napsat panu Červenkovi.

Důležité kontakty:

Ing. Taťána Mládková, tel.: +420 775 039 600 e-mail: mladkova@sorp.cz

Mgr. Jitka Soldátová, tel.: +420 775 595 600 e-mail: soldatova@sorp.cz

Karel Červenka, tel.: +420 777 339 987 e-mail: cervenka@ddmpisek.cz