



COMPUTER GAMES / EDUTAINMENT

Διδάσκων: Σ. Βοσινάκης

## Εργασία

Καλείστε να σχεδιάσετε ένα παιχνίδι και να αναπτύξετε μέρος αυτού με τη χρήση της τεχνολογίας Macromedia Flash / Actionscript σε ομάδες 2 – 3 ατόμων. Μπορείτε να επιλέξετε κάποιο από τα προτεινόμενα θέματα εργασιών ή να προτείνετε κάποιο δικό σας μετά από συνεννόηση με τους διδάσκοντες.

Παραδοτέα: Έντυπο Σχεδίασης, τελικό πρόγραμμα σε μορφή fla (flash document), τεχνική αναφορά υλοποίησης.

## Θεματολογία

Προτεινόμενα θέματα εργασιών:

- Παιχνίδια εκπαιδευτικού περιεχομένου
  - Εκμάθηση του ΚΟΚ
  - Ευαισθητοποίηση σε θέματα Οικολογίας
  - Κίνηση πλανητών
- Παιχνίδια ελεύθερου πειραματισμού
  - Εκμάθηση Φυσικής (π.χ. κεκλιμένο επίπεδο – τριβή / βολές)
  - Ηλεκτρικά κυκλώματα
- Παιχνίδια γνώσης
  - Ανθρώπινο σώμα
  - Ιστορία
  - Τέχνη
- Παιχνίδια διαφήμισης προϊόντος ή υπηρεσίας

## Ημερομηνίες

20 Νοεμβρίου: Σύνθεση ομάδας, επιλογή θέματος

**18 Δεκεμβρίου:** Έντυπο σχεδίασης και παρουσίαση

**16 Ιανουαρίου:** Υλοποίηση και Παρουσίαση

**19 Ιανουαρίου:** Παράδοση και Τεχνική Αναφορά

## Οδηγίες

Το έντυπο σχεδίασης (design document) δεν θα πρέπει να υπερβαίνει τις 10 σελίδες (χωρίς σχήματα και διαγράμματα) και θα πρέπει να περιγράφει τη σχεδίαση ενός ολοκληρωμένου παιχνιδιού, ανεξάρτητα από το ποσοστό που θα υλοποιηθεί τελικά. Πληροφορίες για τη σύνταξη ενός εντύπου σχεδίασης ηλ. παιχνιδιών υπάρχουν στο παρακάτω άρθρο:

[http://www.gamasutra.com/features/19970912/design\\_doc.htm](http://www.gamasutra.com/features/19970912/design_doc.htm)

Templates εντύπου σχεδίασης:

<http://www.gamedev.net/reference/articles/article1965.asp>

<http://www.gamedev.net/reference/articles/article1063.asp>

Η τεχνική αναφορά θα πρέπει να περιγράφει την υλοποίηση που ακολουθήσατε. Δεν χρειάζεται να υπερβαίνει τις 5 σελίδες και θα αναφέρεται σε:

- Δομές δεδομένων και αλγορίθμους που χρησιμοποιήσατε για την υλοποίηση των λειτουργιών που παρέχετε.
- Ενσωμάτωση των παραπάνω σε ένα ενιαίο πρόγραμμα
- Τυχόν σφάλματα (bugs) του προγράμματος
- Τεχνικές δυσκολίες που συναντήσατε
- Διαφοροποιήσεις σε σχέση με την αρχική σχεδίαση

## Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση των εργασιών σας θα γίνει με βάση τα παρακάτω κριτήρια:

### 1. Σχεδίαση

Περιεχόμενο – κάλυψη στόχων 20%

Αισθητική και Λειτουργική σχεδίαση 30%

Τεκμηρίωση 10%

### 2. Υλοποίηση:

Ευχρηστία – playability 20%

Τεχνική αρτιότητα 10%

Τεκμηρίωση 10%

Οι απαιτήσεις είναι ανάλογες με τον αριθμό των ατόμων της ομάδας.