

Manual básico de criação de roteiros para produção de jogos no Sistema Jogavox

Autores: Tiago e Antonio Borges

Versão Atual do Jogavox: 2.5

Data de criação do manual: 01/08/2014

1) DESCRIÇÃO

2) Menu de comandos no Jogavox

2.1 SEQUÊNCIA DE HÍFENS

2.2 ASTERISCO

2.3 FUNDO

2.4 FIGURA

2.5 RESPOSTA

2.6 ACERTO

2.7 BARRA VERTICAL

2.8 ERRO

2.9 MÍDIA

2.10 CATEGORIA

3) Exemplo de um roteiro de Perguntas e Respostas Simples

4) Modificações realizadas na versão 2.5 do Jogavox:

5) Lista completa de tags ou comandos para o Jogavox

1) DESCRIÇÃO

O Roteiro do Jogavox é um texto que permite o controle de execução de seqüências de ações controladas pelo Jogavox.

As ações que podem ser executadas foram talhadas para possibilitar a criação de Jogos para deficientes visuais. A linguagem é simples de ser aprendida, mas tem muitas facilidades que tornam muito poderosa essa ferramenta.

A linguagem foi criada para ser absolutamente simples de ser programada. Desta forma, acreditamos que se crie um número grande de "programadores de jogos", gente que não teria a paciência para aprender uma linguagem convencional de computação ao ponto de criar Jogos Pedagógicos inclusivos de forma rápida e eficaz.

A linguagem pode ser pensada também como "facilitadora na criação de jogos" permitindo que um estudante ou professor deficiente visual crie roteiros de jogos, incluindo sons e imagens, possibilitando posteriormente a importação para o Jogavox.

É importante ressaltar que um script tem escopo de funcionamento com lógica muito mais simples do que na programação convencional, (utilizada até a versão 1.3 deste Sistema) que a princípio era realizada em um menu de edição de lugares e slides, similar à tela de edição dos programas utilizados no Sistema Dosvox.

2) MENU DE COMANDOS NO JOGAVOX

2.1) ----- Sequência de Hífens

A sequência de hífen cria um lugar novo.

O mínimo de hífen a serem utilizados para a criação de um lugar são 4.

No caso a seguir, os hífen criaram um lugar denominado Capa.

Obs: Um lugar pode ser composto de vários slides.

Explicaremos como funciona um slide mais adiante.

No caso abaixo criamos um lugar que chamamos de Capa

Ex:

Jogo Teste

Autor: Tiago Borges

Capa

2.2) * Asterisco

O asterisco cria um slide.

Obs: Não se deve colocar nome no slide, pois o Jogavox assume como nome do slide o mesmo nome do lugar em que ele for inserido.

No slide também podem ser inseridas imagem e mídia.

O Texto de cada slide deverá ter até 10 linhas e preferencialmente 33 colunas.

Note que no texto podem existir linhas em branco, no exemplo abaixo colocamos duas, com o objetivo de tornar o jogo visualmente mais bonito, pois futuramente, ele poderá ser jogado por pessoas que enxergam.

Ex:

*

Bem vindo ao Jogo Teste!

Esse é um jogo de perguntas e respostas onde o jogador terá cinco alternativas de resposta escolhendo entre A, B, C, D e E a opção correta.

Pressione enter para continuar...

2.3) [FUNDO]

Comando que define a imagem de fundo do lugar em que este comando for inserido.

No caso abaixo foi criado um fundo para o lugar Capa, note que antes da capa aparecem os hífen. O nome da imagem escolhida foi capa.jpg

Ex:

Jogo Teste

Autor: Tiago Borges

Capa

[FUNDO] capa.jpg

2.4) [FIGURA]

Comando que insere uma imagem em um lugar ou slide.

Nota: A imagem deve ser no formato jpg.

Neste caso foi inserida uma figura Moscou.jpg, representando a foto da cidade no lugar que chamamos de Acerto Rússia.

Essa imagem irá aparecer em todos os slides desse lugar

Ex:

Acerto Rússia

[FIGURA]Moscou.jpg

*

Parabéns Você acertou!

A capital da Rússia é Moscou!

*

Moscou além de ser capital, é a maior cidade da Rússia.

É também um grande centro político, econômico, cultural, religioso, financeiro, educacional e de transporte na Rússia.

*

Esta cidade é conhecida por ser um importante centro econômico e lar de um dos maiores números de bilionários do mundo.

2.5) [RESPOSTA]

Comando que define a resposta esperada para uma determinada pergunta.

No caso abaixo a resposta esperada seria a letra a.

Obs: É possível termos mais de uma resposta para determinada pergunta, explicaremos isso mais adiante. No exemplo a seguir colocamos apenas uma resposta possível.

EX:

*

Qual é a capital da Rússia?

a) Moscou

b) Rio de Janeiro

Escolha uma das alternativas e aperte enter.

[RESPOSTA] a

2.6) [ACERTO]

Comando que define o lugar que se deseja ir após uma determinada resposta.

Neste caso, defini o local de acerto como Acerto Rússia, que é o local que será direcionado após a resposta a.

Obs: O comando [acerto] poderá direcionar para um mais de um lugar, no caso de múltiplas respostas, explicaremos isso adiante.

Neste caso colocamos o redirecionamento para apenas um lugar.

Ex:

*

Qual é a capital da Rússia?

a) Moscou

b) Rio de Janeiro

Escolha uma das alternativas e aperte enter.

[RESPOSTA] a

[ACERTO] Acerto Rússia

2.7) | (Barra vertical)

O Comando | possibilita que nos comandos [resposta] e [acerto] possamos colocar mais de uma opção possível.

No exemplo abaixo existem duas respostas possíveis: a ou Moscou, que direcionam para o mesmo lugar, Acerto Rússia.

Repare que o lugar Acerto Rússia aparece duas vezes no comando [Acerto] já que criamos duas respostas possíveis, portanto são dois desvios possíveis.

Ex:

*

Qual é a capital da Rússia?

a) Moscou

b) Rio de Janeiro

Escolha uma das alternativas e aperte enter.

[RESPOSTA]a|Moscou

[ACERTO]Acerto Rússia|Acerto Rússia

2.8) [ERRO]

Este comando é parecido com o comando [ACERTO], entretanto o desvio ocorrerá para o lugar de erro quando a resposta digitada for algo não representado no comando [RESPOSTA].

Através do exemplo abaixo fica mais simples compreender.

Ex:

*

Qual é a capital da Rússia?

a) Moscou

b) Rio de Janeiro

Escolha uma das alternativas e aperte enter.

[RESPOSTA] a|Moscou

[ACERTO] Acerto Rússia|Acerto Rússia

[ERRO] Erro Rússia

2.9) [MÍDIA]

Comando que insere um determinado som no lugar ou slide, podendo ser nos formatos midi, wave, wma e mp3

No caso colocamos uma mídia hino da Rússia.mp3 no lugar Acerto Rússia, desta forma a música irá tocar durante a apresentação dos slides deste lugar.

Colocamos também um som de aplausos.mp3 no primeiro slide, pois neste caso a pessoa respondeu a opção correta.

Dica: Sugerimos que a mídia hino da Rússia.mp3 tenha alguns segundos de áudio vazio, (proporcional ao tempo do som de aplausos) pois desta forma o som de aplausos poderá sobressair e só depois o hino será iniciado.

Ex:

Acerto Rússia

[MÍDIA] hino da Rússia.mp3

[figura]Moscou.jpg

*

Parabéns Você acertou!

A capital da Rússia é Moscou!

[MÍDIA] aplausos.mp3

*

Moscou além de ser capital, é a maior cidade da Rússia.

É também um grande centro político, econômico, cultural, religioso, financeiro, educacional e de transporte na Rússia.

*

Esta cidade é conhecida por ser um importante centro econômico e lar de um dos maiores números de bilionários do mundo.

2.10 [CATEGORIA]

Este comando é utilizado nos jogos com sorteio.

Ela existe basicamente para fazer uma marcação especial nos lugares a serem sorteados no jogo.

Supondo que temos um jogo de 30 perguntas e queremos sortear 10 perguntas.

Para isto podemos incluir o comando [CATEGORIA] para as 27 perguntas do jogo e colocar um nome ao lado para fazer a marcação especial. No início do jogo colocaremos uma anotação informando que o jogo irá sortear apenas 10 perguntas do total. Essa notação é feita através do comando [DESVIO].

Um bom exemplo de jogo com sorteio é o Jogo das Capitais mostrado abaixo. O jogo é um quiz sobre as capitais dos estados brasileiros, e a cada vez que a pessoa joga são sorteadas capitais diferentes.

Note que logo na capa o comando [DESVIO] informa o número de lugares a serem sorteados.

Ex:

Jogo das capitais

Autor: Pedro e Tomás Borges

Capa

[DESVIO] uma_pergunta,fim,10

[FUNDO] estados-brasileiros.jpg

[CORLETRA] Vermelho

No mesmo roteiro, os autores do jogo incluíram o comando categoria para todos os lugares que representam os estados brasileiros.

Para fins de demonstração, colocamos apenas os lugares Rio grande do Sul e Santa Catarina.

Ex:

RS

[CATEGORIA] uma_pergunta

[RESPOSTA] Porto Alegre

[ACERTO] Parabéns RS

[ERRO] Errou

[FUNDO] rio-grande-do-sul.jpg

[CORLETRA] preto

EX:

SC

[CATEGORIA] uma_pergunta

[RESPOSTA] Florianópolis

[ACERTO] Parabéns SC

[ERRO] Errou

[FUNDO] santa-catarina.jpg

[CORLETRA] preto

3)Exemplo de um roteiro de Perguntas e Respostas Simples

Pegadinhas da Língua Portuguesa

Beth Canejo

Capa

*

Olá, esse é um jogo de perguntas e respostas

**Onde você jogador, deverá, marcar a alternativa
correta teclando Enter.**

*

Você agora tem um desafio pela frente:

acertar todas as questões

para ser considerado "Fera".

Porém, isso, será muito fácil,

com os conhecimentos da Língua

Portuguesa que você possui.

Não é?

Então vamos começar?

[midia]msgbell.wav

pergunta 1

*

Marque a alternativa correta.

1-Há menos gente aqui.

2- Há menos gente aqui.

[resposta]1|menos

[acerto]acerto pergunta 1

[erro]erro pergunta 1

acerto pergunta 1

*

Parabéns! Você acertou!

Tecla enter para continuar

[midia]uau.wav

erro pergunta 1

*

Resposta errada!

Tecla enter para continuar

[midia]boing.wav

pergunta 2

*

[midia]plim.wav

[figura]interrogacao.jpg

*

Marque a alternativa correta.

1- Gastei cinquenta reais.

2- Gastei cincoenta reais.

3- Gastei cinquenta reais.

Resp 3|cinquenta

acerto pergunta 2

*

Parabéns! Você acertou!

Tecle enter para continuar

[midia]uau.wav

erro pergunta 2

*

Errou!

Tecle enter para continuar

[midia]boing.wav

Fim

*

Chegamos ao fim do Jogo!

Volte sempre.

Chame seus amigos

[midia]fim_do_jogo.mp3

[figura]fim_do_jogo.jpg

4) Modificações realizadas na versão 2.5 do Jogavox:

A partir da versão 2.5 do Jogavox, foi criado um menu com algumas opções para criação de roteiros .

C - Criar um novo roteiro

E - Editar um roteiro

I - Importar um roteiro

G -Gerar um roteiro a partir do jogo

C - Criar um novo roteiro

Nesta opção são apresentados alguns tipos de roteiros que servem de modelo para que o criador de jogos possa trabalhar com mais facilidade.

As opções de roteiro são:

P - Perguntas e respostas com ordem fixa

S - Perguntas e respostas com sorteio

E - Exploração de lugares

V - Jogo vazio

Em todas as opções de roteiro, o Jogavox permite que o criador do jogo escolha o número de questões. Especificamente na opção S - Perguntas e respostas com sorteio, também é possível informar o número de perguntas a serem sorteadas do total de perguntas do jogo.

A partir destas informações iniciais o Jogavox criará um pré-roteiro através de uma sincronização das informações digitadas com os modelos de jogo.

Certifique-se que os modelos de jogo estejam localizados na pasta

`\winvox\Jogavox_modelos`

Após a criação deste pré-roteiro o criador do jogo deverá acrescentar as informações necessárias para tornar seu jogo interessante.

No roteiro é possível acrescentar quase todas as informações para que o jogo funcione perfeitamente, entretanto algumas edições só podem ser feitas atualmente fora do Jogavox.

Dois exemplos comuns são edição de arquivos de áudio e de imagens.

Sugestão de softwares livres:

Para edição de áudio existem vários softwares no mercado, um que atende as necessidades para o Jogavox é o Audacity. Outra opção é utilizar o gravador de Som do Dosvox.

A edição de imagens pode ser feita no próprio PaintBrush do Windows, outra opção é o software Irfan View, que tem alguns recursos a mais em relação ao Paint, como edição múltipla de imagens e ajuste de cores.

Para terminar e salvar a edição do roteiro basta apertar ESC e depois S para salvar o roteiro. Após salvo o Jogavox faz a seguinte pergunta:

Deseja importar o Roteiro editado?

Digitando S, o Jogavox inclui no arquivo .jog todas as informações do roteiro, transformando o roteiro definitivamente em um jogo no formato .jog. Após esse procedimento é possível agregar informações adicionais ao jogo no menu de edição do Jogavox.

Caso o criador do jogo não deseje importar o roteiro ainda, é possível apenas salvá-lo para continuar a edição posteriormente.

Editar um roteiro

Se existir um roteiro na pasta de jogo é possível editá-lo.

Nada impede que usuários experientes no Jogavox criem roteiros utilizando editores simples, como o bloco de notas por exemplo. Entretanto o processo de edição no editor de textos do Jogavox é intuitivo, portanto sugerimos que ele seja utilizado a priori.

As principais dúvidas dos usuários iniciantes no Jogavox são relacionadas à lógica do jogo, ou programação simples. Em jogos simples, esta programação é feita praticamente toda no roteiro, através de símbolos que chamamos de tags. As tags ou comandos nada mais são do que palavras entre colchetes que definem a lógica do jogo.

I - Importar um Roteiro

Nesta opção é possível importar um roteiro que já tenha sido previamente criado na pasta do jogo. Ao importar o roteiro, as informações contidas nele podem ser agregadas ao jogo.

Ao importar um roteiro para um jogo que já possui informações (lugares, slides etc.), o Jogavox irá perguntar se o criador do jogo deseja adicionar ou zerar o jogo atual.

A - Adicionar

Os lugares relativos ao roteiro novo serão adicionados após o último lugar do jogo atual.

Z- Zerar

O jogo anterior é apagado e o novo roteiro gera um jogo do "zero".

G- Gerar um roteiro a partir do jogo

Nesta opção é possível gerar um roteiro no formato de texto a partir de um jogo que já exista na pasta.

O Jogavox irá converter o arquivo .jog existente na pasta para um arquivo de texto comum.

A partir daí, o criador do jogo poderá editar as informações do roteiro, através do editor de textos do Jogavox ou outro editor de textos externo.

É comum criar um roteiro, importá-lo para o Jogavox e depois adicionar algumas informações adicionais nos formulários internos do programa. Essas informações extras são efeitos visuais e sonoros que, em alguns casos, são mais complexos de serem programados no roteiro.

Nesta situação, é indicado gerar um roteiro a partir do jogo, para que essas informações adicionais fiquem registradas no roteiro original e possam ser modificadas (caso necessário) em novas versões do jogo.

5) Lista de tags ou comandos para o Jogavox

Para a configuração geral do jogo

[FUNDO] (informe o arquivo de fundo para todo o jogo (JPG ou BMP))

Para os lugares

[RESPOSTA] (escreva as respostas separadas por |)

[DESVIO] (escreva aqui o lugar de desvio incondicional)

[ACERTO] (escreva aqui os lugares de desvio, separadas por |)

[ERRO] (escreva aqui o lugar de desvio quando erro, separadas por |)

[CATEGORIA] (usado se perguntas aleatórias - veja manual item 2.10)

[PONTOS] (escreva o número de pontos ganhos ao chegar aqui)

[TERMINA] (escreva SIM se o jogo termina aqui)

[MÍDIA] (informe o arquivo de áudio de fundo (WAV ou MP3))

[FUNDO] (informe o arquivo de imagem de fundo (JPG ou BMP))

[CORFUNDO] (informe o nome da cor de fundo)

[CORLETRA] (informe o nome da cor da letra)

[MEMÓRIA DA RESPOSTA] (informe aqui o nome da variável do script que receberá a resposta do usuário)

*Essa função é utilizada para jogos complexos, com script externos de controle.

Para os slides

[MÍDIA] (informe o nome de uma mídia de fundo (WAV, MP3, AVI, MPG, etc))

[ESPERAMIDIA] (escreva SIM se espera terminar de tocar antes de continuar)

[FIGURA] (informe o nome de uma imagem de ilustração (JPG ou BMP))

[POSGURA] (escreva posição - centro, esquerda, direita, cima, baixo, etc).

[POSTEXTO] (escreva posição - centro, esquerda, direita, cima, baixo, etc).

[FALATEXTO] (escreva NÃO se o texto não deve ser sintetizado)

[AVANÇA] (escreva SIM, NÃO ou AUTO)

[EFEITO] (escreva um efeito visual - QUADRADOS, CRESCER, PREENCHER, etc...)