



E-SCAPE

**Education for Societal Changes based on Active
Pedagogies and Empowerment
2021-1-BG01-KA220-HED-000035886**

PR 3 E-SCAPE
3D VIRTUAL
WORLD
EDUCATIONAL
PLATFORM
(3DVWEP)

Εγχειρίδιο χρήσης
E-SCAPE 3DVWEP

Ινστιτούτο
Τεχνολογίας
Υπολογιστών και
Εκδόσεων
«ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ» -
ΙΤΥΕ

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Περιεχόμενα

1.	5
1.1	5
1.2	5
2.	7
2.1	7
2.1.1	8
2.2	10
2.3	11
2.4	13
3.	14
3.1	14
3.1.1	14
3.1.2	15
3.1.3	15
3.2	16
3.3	17
3.3.1	17
3.3.2	17
4.	18
4.1	18

1. Τεχνικές Απαιτήσεις

1.1 Εισαγωγή

Αυτή η ενότητα περιγράφει τις τεχνικές απαιτήσεις της πλατφόρμας και παρέχει μια λίστα με τους πιο κοινούς viewers. Οι viewers είναι προγράμματα λογισμικού που απαιτούνται για την πρόσβαση στον εικονικό κόσμο. Για να μπορέσετε να συνδεθείτε σε έναν εικονικό κόσμο, θα πρέπει πρώτα να κατεβάσετε και να εγκαταστήσετε έναν από τους προτεινόμενους viewers στον υπολογιστή σας.

1.2 Απαιτήσεις Viewer

Ο Πίνακας 1 παρουσιάζει τις προδιαγραφές του υπολογιστή που απαιτούνται για την εγκατάσταση και την εκτέλεση ενός OpenSimulator viewer.

ΑΠΑΙΤΗΣΗ	ΕΛΑΧΙΣΤΗ	ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ
ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	Σύνδεση με καλώδιο ή DSL	Σύνδεση με καλώδιο ή DSL

Πίνακας 1: Απαιτήσεις συστήματος

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	Windows: Επεξεργαστής (CPU) με υποστήριξη SSE2, συμπεριλαμβανομένων των Intel Pentium 4, Pentium M, Core ή Atom, AMD Athlon 64 ή μεταγενέστερος. Mac: 1.5 GHz Intel based	Windows: 2-GHz 64-bit (x86) ή καλύτερος Mac: 2 GHz Intel Core 2 Duo ή παραπάνω
ΜΝΗΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	4 GB ή περισσότερη (32bit έκδοση)	8 GB ή περισσότερη (64bit έκδοση)
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ (ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ ΤΑ ΠΙΟ ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΟΔΗΓΗΣΗΣ – DRIVERS):	Windows: NVIDIA GeForce 6600 ή καλύτερη ή ATI Radeon 9500 ή καλύτερη ή Intel 945 chipset Mac: ATI Radeon 9200 και παραπάνω ή NVIDIA GeForce 2, GeForce 4	NVIDIA Graphics cards 9000 Series 200 Series ATI Graphics Cards 4000 Series 5000 Series
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ	750 Kbps down, 100 Kbps up	10 Mbps down, 1 Mbps up

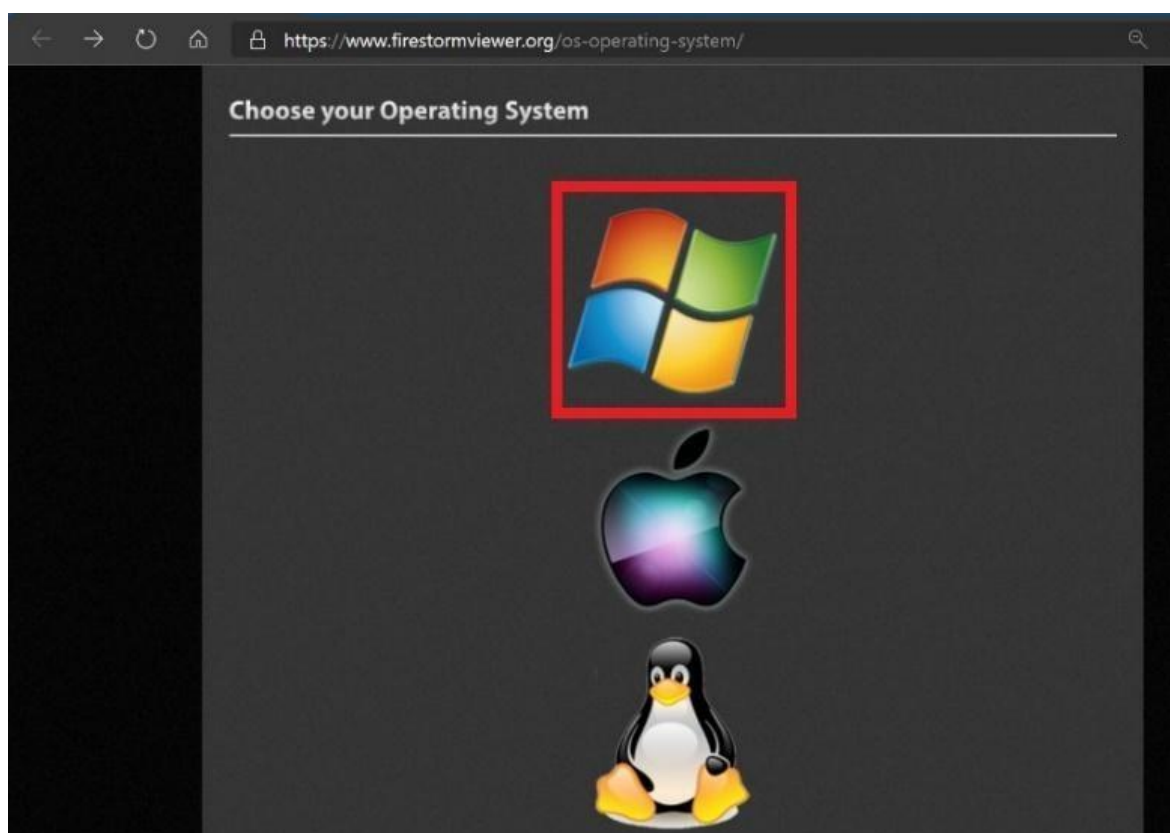
2 Εγκατάσταση και Ρύθμιση

2.1 Εγκατάσταση Viewer

Το πρώτο βήμα είναι να κατεβάσετε έναν OpenSimulator viewer από το Διαδίκτυο. Για να διασφαλιστεί η μέγιστη συμβατότητα, προτείνεται ο Firestorm viewer (η πλατφόρμα αναπτύχθηκε και δοκιμάστηκε χρησιμοποιώντας τον Firestorm viewer). Ανοίξτε ή αντιγράψτε και επικολλήστε αυτή τη διεύθυνση URL στο πρόγραμμα περιήγησης για να ανοίξετε τη σελίδα λήψης:

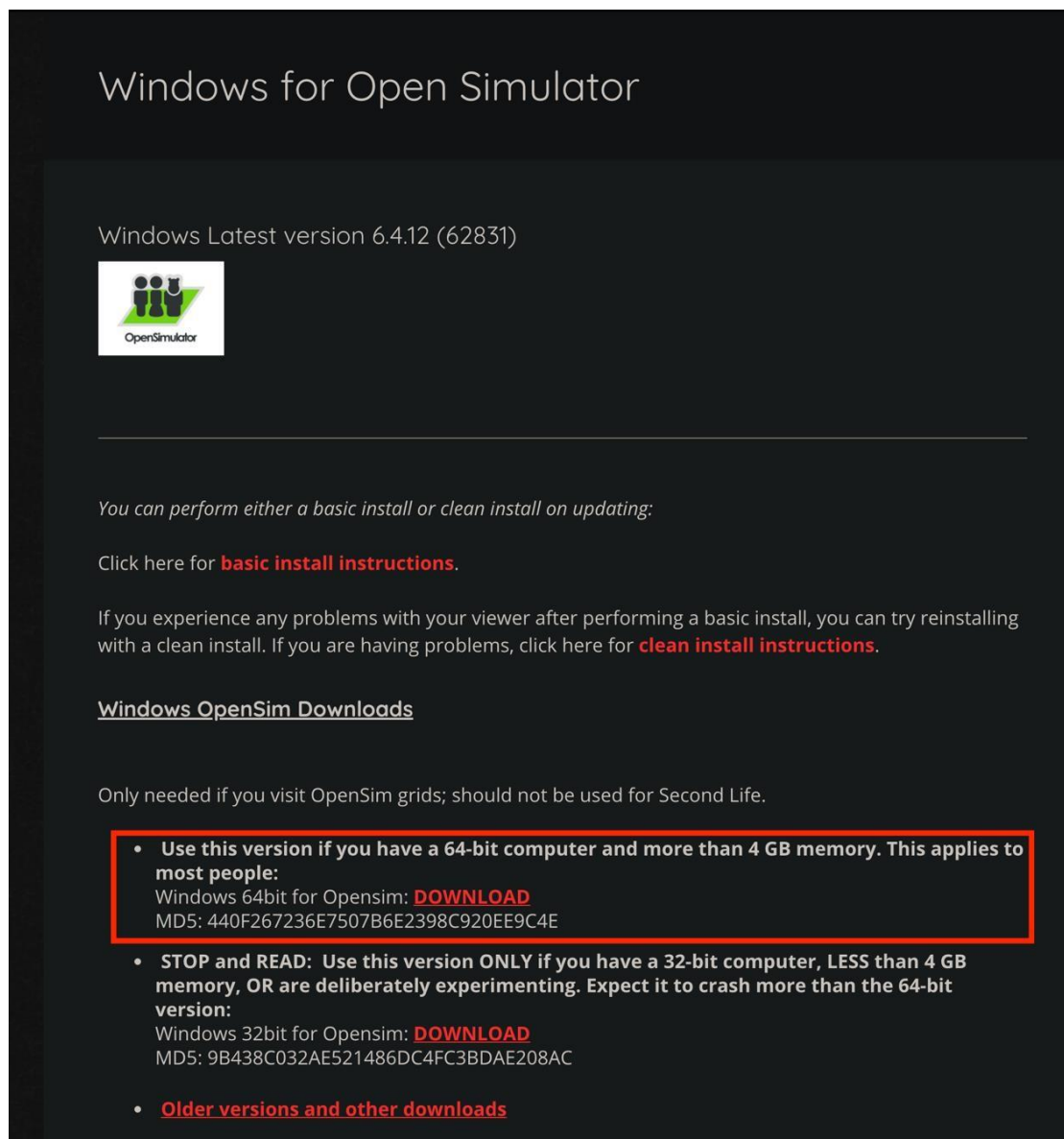
<https://www.firestormviewer.org/os-operating-system/>

Επιλέξτε την κατάλληλη διανομή ανάλογα με το λειτουργικό σας σύστημα (Windows, Mac, or Linux) όπως φαίνεται στην Εικόνα 1.




Εικόνα 1: Επιλέξτε το λειτουργικό σας σύστημα

Συνιστάται να κάνετε λήψη της έκδοσης 64bit εάν ο υπολογιστής σας την υποστηρίζει, οι χρήστες θα πρέπει να επιλέξουν την έκδοση 32bit μόνο ένα το λειτουργικό τους σύστημα είναι 32bit ή έχουν μνήμη RAM μικρότερη από 4GB (Εικόνα 2).



Windows for Open Simulator

Windows Latest version 6.4.12 (62831)



You can perform either a basic install or clean install on updating:

Click here for **basic install instructions**.

If you experience any problems with your viewer after performing a basic install, you can try reinstalling with a clean install. If you are having problems, click here for **clean install instructions**.

Windows OpenSim Downloads

Only needed if you visit OpenSim grids; should not be used for Second Life.

- **Use this version if you have a 64-bit computer and more than 4 GB memory. This applies to most people:**
Windows 64bit for Opensim: **DOWNLOAD**
MD5: 440F267236E7507B6E2398C920EE9C4E
- **STOP and READ: Use this version ONLY if you have a 32-bit computer, LESS than 4 GB memory, OR are deliberately experimenting. Expect it to crash more than the 64-bit version:**
Windows 32bit for Opensim: **DOWNLOAD**
MD5: 9B438C032AE521486DC4FC3BDAE208AC
- **Older versions and other downloads**

Εικόνα 2: Έκδοση 32bit ή 64bit του Firestorm

2.1.1 MacOS

Οι χρήστες MacOS θα πρέπει να κάνουν μερικά επιπλέον βήματα για να ολοκληρώσουν τη διαδικασία εγκατάστασης. Πρώτα, πρέπει να κατεβάσετε την έκδοση macOS του Firestorm όπως φαίνεται στην Εικόνα 1 και, στη συνέχεια, να βρείτε το αρχείο .dmg που μόλις κατεβάσατε και να κάνετε διπλό κλικ για να το τοποθετήσετε. Κατόπιν, σύρετε το εικονίδιο της εφαρμογής Firestorm στο φάκελο «Εφαρμογές». Αναλυτικότερες οδηγίες μπορείτε να βρείτε [εδώ](#).

Σημείωση: Το λογισμικό Gatekeeper της Apple μπορεί αρχικά να εμποδίσει το άνοιγμα του προγράμματος προβολής (viewer), ανάλογα με τις ρυθμίσεις του Gatekeeper. Εάν συμβεί, υπάρχει ένας απλός τρόπος να τις αλλάξετε: Δείτε το «Πώς να ανοίξετε μια εφαρμογή από έναν μη αναγνωρισμένο προγραμματιστή και να την εξαιρέσετε από το Gatekeeper» [σε αυτήν τη σελίδα](#). Μόλις επιτρέψετε στο Firestorm να ανοίξει με αυτή τη μέθοδο, το Gatekeeper δεν θα το επισημάνει σε επόμενες εκκινήσεις (μέχρι να εγκαταστήσετε εκ νέου το Firestorm).

2.2 Ρύθμιση του Viewer

Όταν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, εκτελέστε τον viewer κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο του viewer που δημιουργήθηκε στην επιφάνεια εργασίας. Μόλις ανοίξει ο viewer, ακολουθήστε τα βήματα που φαίνονται στην Εικόνα 3.

Βήμα 1: Κάνετε κλικ στο κουμπί του Viewer στην επάνω αριστερή γωνία.

Βήμα 2: Κάνετε κλικ στο κουμπί Προτιμήσεις (Preferences).

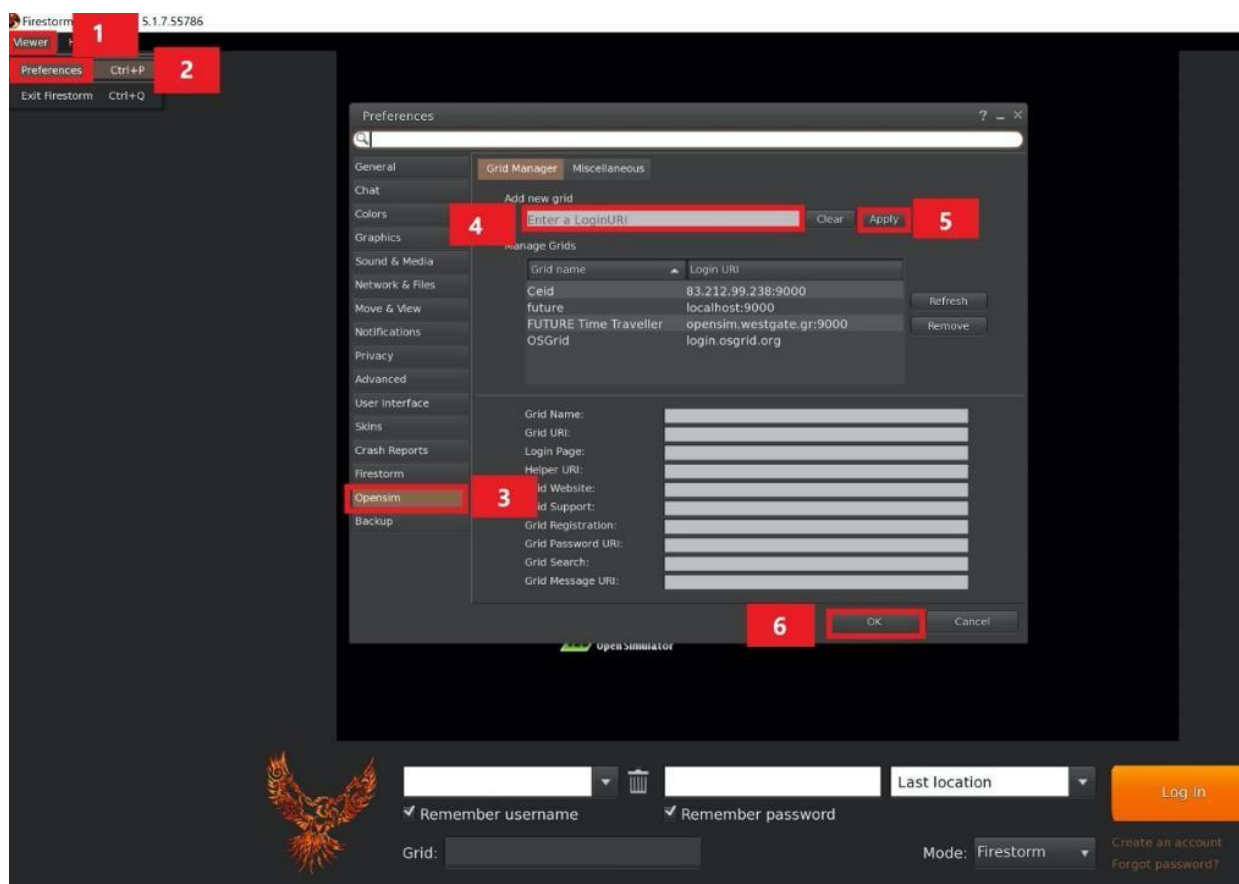
Βήμα 3: Κάνετε κλικ στο κουμπί OpenSim.

Βήμα 4: Εισάγετε το E-SCAPE login URI:

<http://opensim.westgate.gr:9021/>

Βήμα 5: Κάνετε κλικ στο κουμπί Εφαρμογή (Apply).

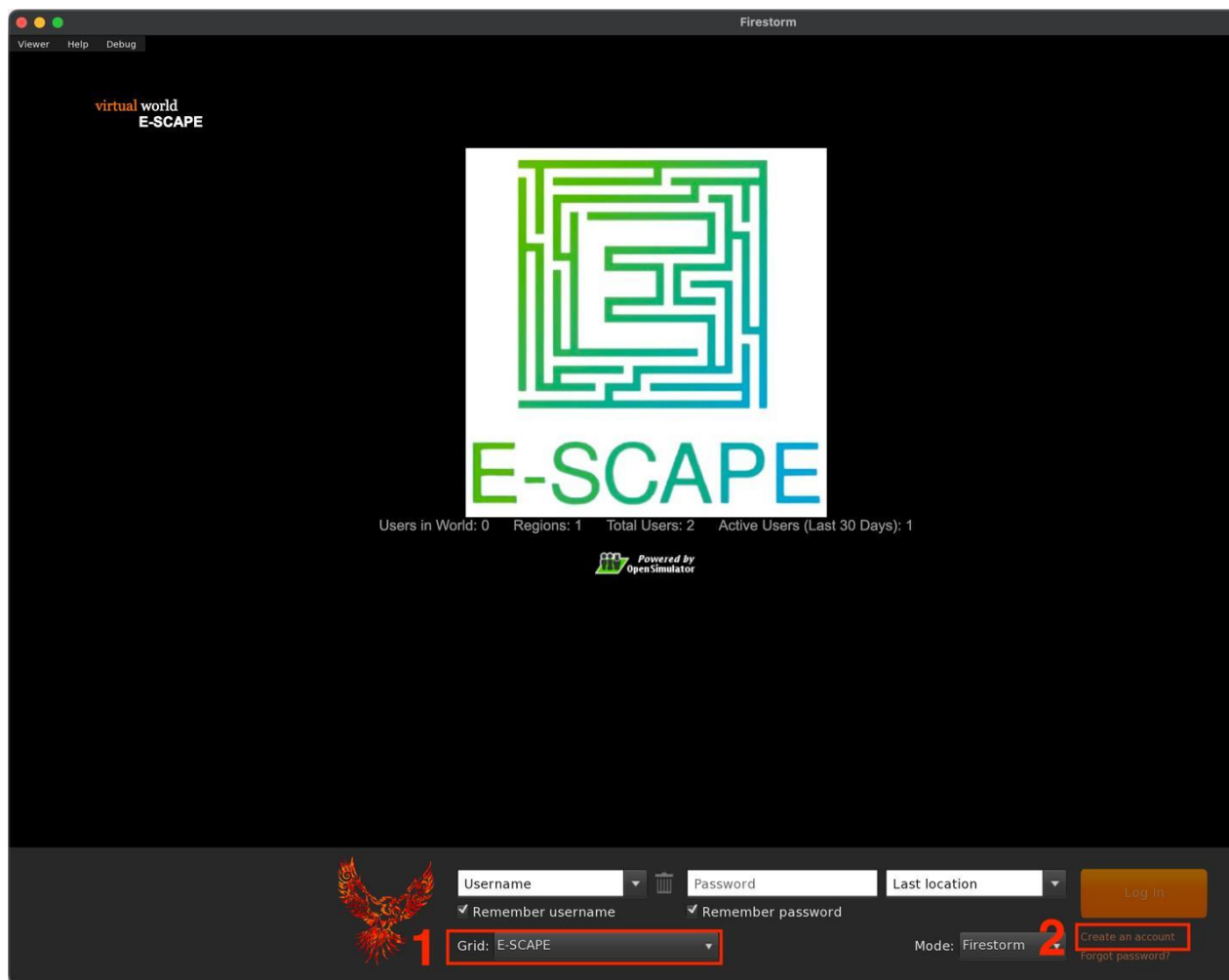
Βήμα 6: Κάνετε κλικ στο κουμπί OK και η ρύθμιση του Viewer έχει ολοκληρωθεί.



Εικόνα 3: Ρύθμιση του URI

2.3 Δημιουργία λογαριασμού (Φτιάξτε το Avatar σας)

Αφού ρυθμίσετε επιτυχώς τον viewer στο προηγούμενο βήμα, το πλέγμα (Grid) E-SCAPE θα πρέπει να είναι ήδη επιλεγμένο (Εικόνα 4, αριθμός 1). Βεβαιωθείτε ότι το όνομα του Grid είναι «E-SCAPE», καθώς άλλα πλέγματα που περιέχουν το όνομα «E-SCAPE» ενδέχεται να υπάρχουν στη λίστα πλεγμάτων. Κάνετε κλικ στο «Δημιουργία λογαριασμού (Create an account)» (Εικόνα 4, αριθμός 2), και θα εμφανιστεί ένα αναδυόμενο παράθυρο για τη δημιουργία του λογαριασμού σας (Εικόνα 5).



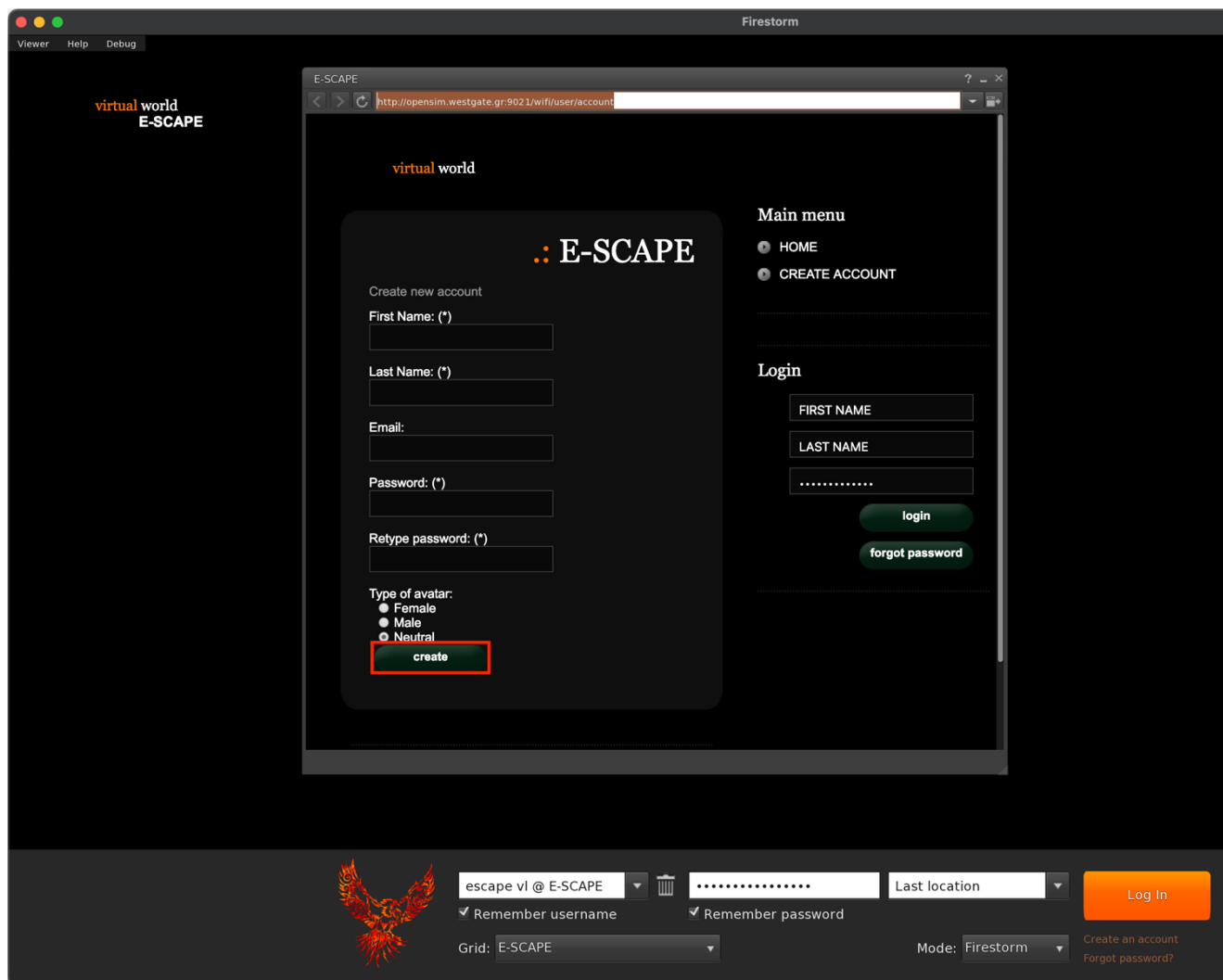
Εικόνα 4: Κουμπί δημιουργίας λογαριασμού

Σε αυτό το βήμα, πρέπει να εισάγετε τις απαιτούμενες πληροφορίες με αστερίσκο που περιλαμβάνουν (Εικόνα 5):

- Όνομα
- Επίθετο
- Κωδικός Πρόσβασης
- Επαναπληκτρολόγηση του κωδικού πρόσβασης
- Τύπος avatar

- Και πατήστε «Δημιουργία» (Create)

Επισημαίνεται ότι δεν απαιτείται διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email) και εάν επιθυμείτε να διατηρήσετε την ανωνυμία σας, μην χρησιμοποιήσετε το πραγματικό σας ονοματεπώνυμο.



Εικόνα 5: Σελίδα δημιουργίας λογαριασμού

2.4 Σύνδεση στον Εικονικό Κόσμο (Virtual World)

Ακολουθήστε τα βήματα της Εικόνας 6:

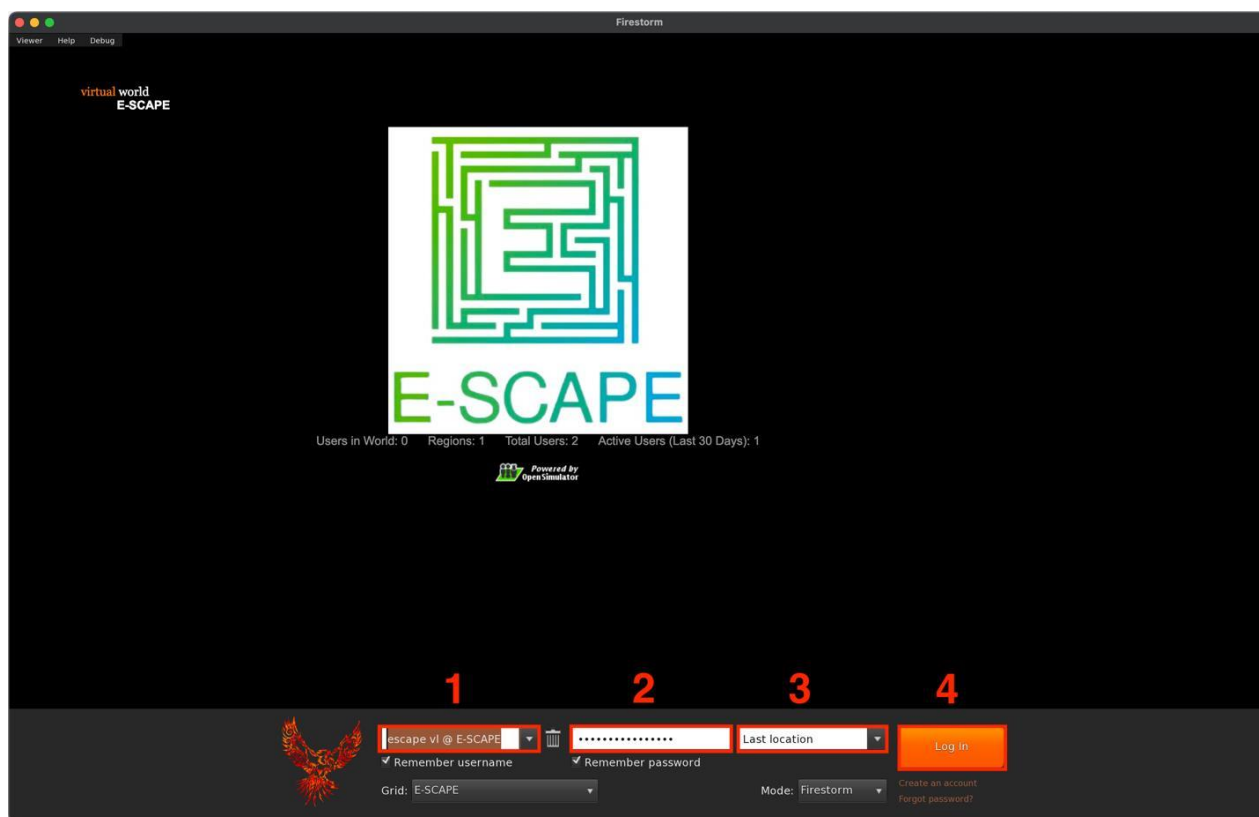
Βήμα 1: Πληκτρολογήστε το όνομα χρήστη σας (username) (τα ονόματα χρήση είναι δυο λέξεις, για παράδειγμα: user example)

Βήμα 2: Πληκτρολογήστε τον κωδικό πρόσβασης σας (password)

(Μπορείτε να επιλέξετε να θυμάται το σύστημα το όνομα χρήστη και τον κωδικό σας)

Βήμα 3: Βεβαιωθείτε ότι έχει επιλεγεί η τελευταία θέση σας (last location) (για να συνεχίσετε από την τελευταία τοποθεσία σας την επόμενη φορά που θα συνδεθείτε στην πλατφόρμα)

Βήμα 4: Κάνετε κλικ στην επιλογή «Σύνδεση» (Log in)

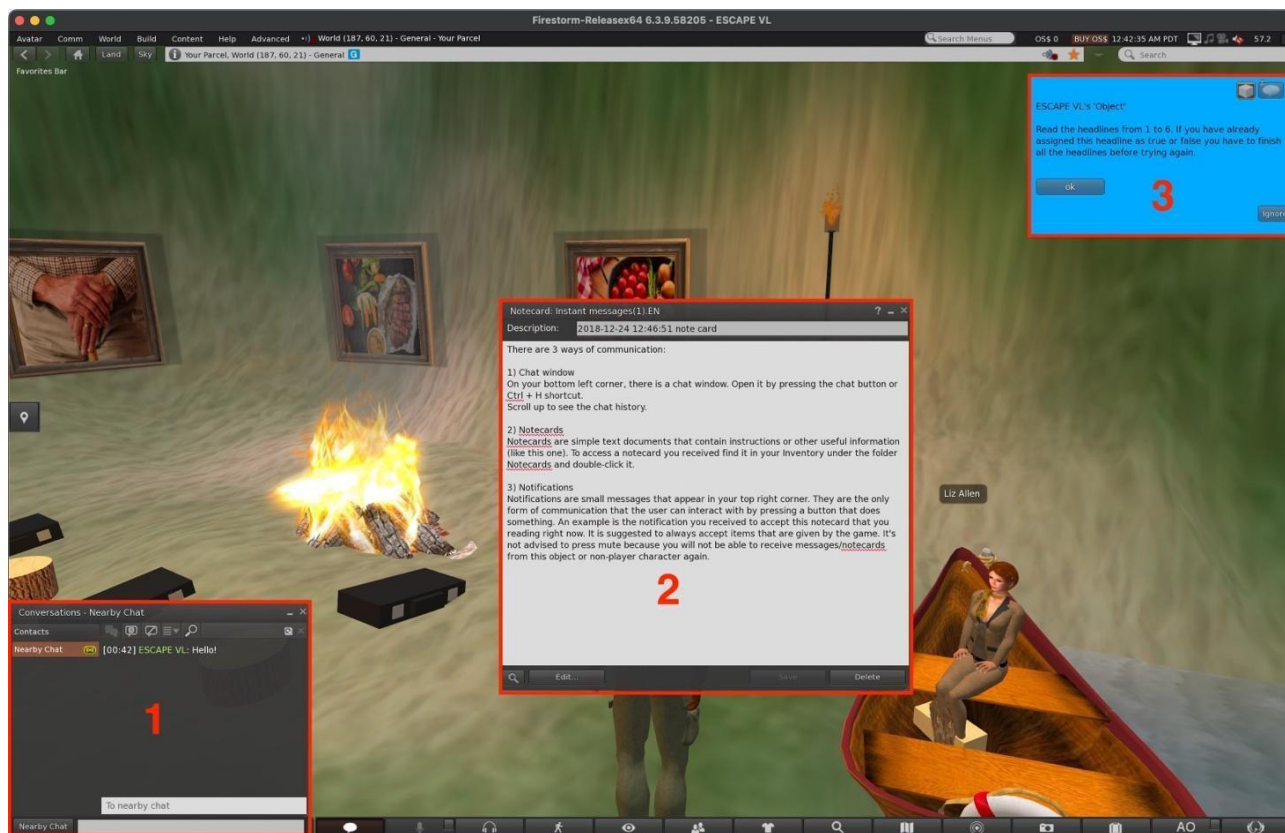


Εικόνα 6: Σελίδα Σύνδεσης (Login)

3 Λειτουργίες του Τρισδιάστατου Εικονικού Κόσμου (3D Virtual World)

3.1 Επικοινωνία εντός του κόσμου

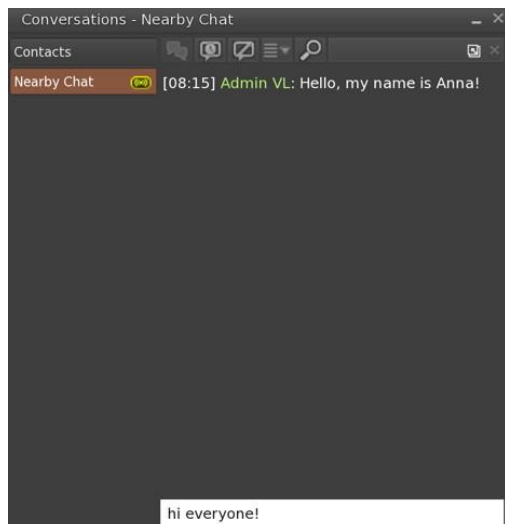
Υπάρχουν 3 τρόποι επικοινωνίας, το παράθυρο συνομιλίας, οι κάρτες σημειώσεων και οι ειδοποιήσεις (Εικόνα 7, κόκκινα ορθογώνια 1, 2 και 3 αντίστοιχα).



Εικόνα 7: Τρόποι επικοινωνίας

3.1.1 Παράθυρο συνομιλίας

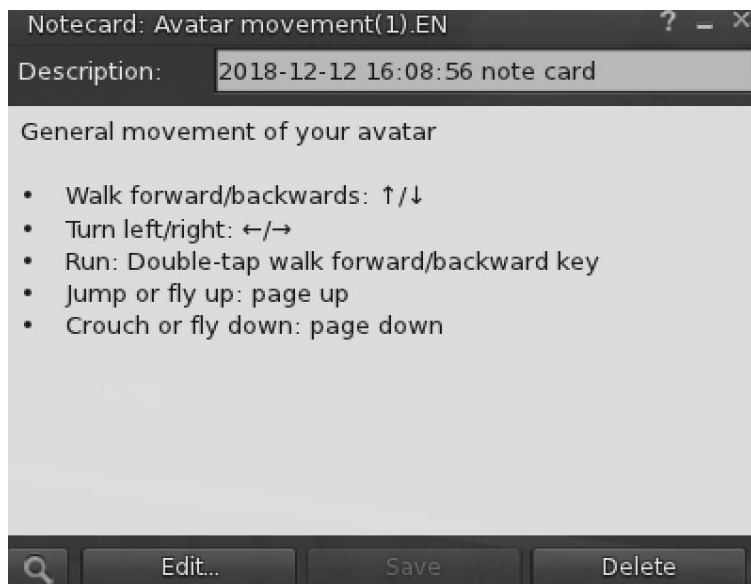
Στην κάτω αριστερή γωνία σας (Εικόνα 8), υπάρχει ένα παράθυρο συνομιλίας. Ανοίξτε το πατώντας το κουμπί συνομιλίας ή τη συντόμευση πληκτρολογίου Ctrl + H. Κάντε κύλιση προς τα επάνω για να δείτε το ιστορικό συνομιλιών.



Εικόνα 8: Παράθυρο συνομιλίας

3.1.2 Κάρτες σημειώσεων

Οι κάρτες σημειώσεων είναι απλά έγγραφα κειμένου που περιέχουν οδηγίες ή άλλες χρήσιμες πληροφορίες (Εικόνα 9). Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε μια κάρτα σημειώσεων που λάβατε, εντοπίστε την στο «Αποθετήριο» σας (Inventory) κάτω από το φάκελο «Κάρτες Σημειώσεων» (Notecards) και κάνετε διπλό κλικ.

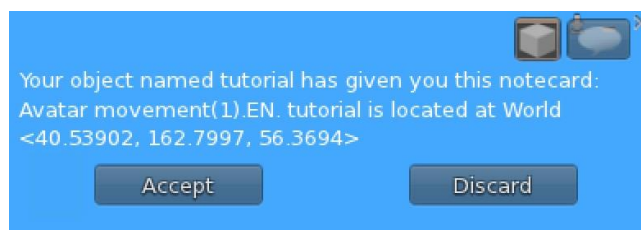


Εικόνα 9: Κάρτα Σημειώσεων

3.1.3 Ειδοποιήσεις

Οι ειδοποιήσεις είναι μικρά μηνύματα που εμφανίζονται στην επάνω δεξιά γωνία (Εικόνα 10). Είναι η μόνη μορφή επικοινωνίας με την οποία μπορεί να αλληλοεπιδράσει ο χρήστης πατώντας ένα κουμπί το οποίο δίνει ανατροφοδότηση στο παιχνίδι. Προτείνεται πάντα να δέχεστε αντικείμενα που δίνονται από το παιχνίδι. Δεν συνιστάται να πατήσετε σίγαση, επειδή δεν θα μπορείτε να λαμβάνετε ξανά μηνύματα / κάρτες σημειώσεων από αυτό το αντικείμενο ή έναν χαρακτήρα που δεν είναι παίκτης. Γενικά, πρέπει να

διαβάσετε προσεκτικά τα μηνύματα. Οι συνομιλίες και οι κάρτες σημειώσεων μπορούν να διαβαστούν ξανά, σε περίπτωση που χάσετε κάποιον υπαινιγμό (hint) κ.λπ.



Εικόνα 10: Ειδοποίηση

3.2 Λειτουργίες του Viewer

Ο χρήστης μπορεί να έχει πρόσβαση στις λειτουργίες του viewer, είτε από το μενού ενεργειών, που μπορεί να εμφανιστεί κάνοντας δεξί κλικ οπουδήποτε (ήτοι πάνω σε αντικείμενα, ή στον εικονικό κόσμο γενικότερα), ή χρησιμοποιώντας την κάτω μπάρα του viewer (Εικόνα 11, επισημαίνεται με κόκκινο χρώμα). Μπορείτε να βρείτε διαφορετικές ενέργειες σε κάθε μενού. Η κάτω μπάρα παρέχει πρόσβαση στην συνομιλία (κοντινή συνομιλία), στα χειριστήρια κάμερα, στα χειριστήρια χάρτη, στα χειριστήρια εμφάνισης κ.λπ. Ενώ, κάνοντας δεξί κλικ οπουδήποτε, μπορείτε να έχετε πρόσβαση στην καθιστή/όρθια θέση, να μεταβείτε σε επιλεγμένη τοποθεσία, να επεξεργαστείτε και να λάβετε περισσότερες πληροφορίες για ένα επιλεγμένο αντικείμενο.



Εικόνα 11:Κάτω μπάρα

3.3 Έλεγχος του Avatar

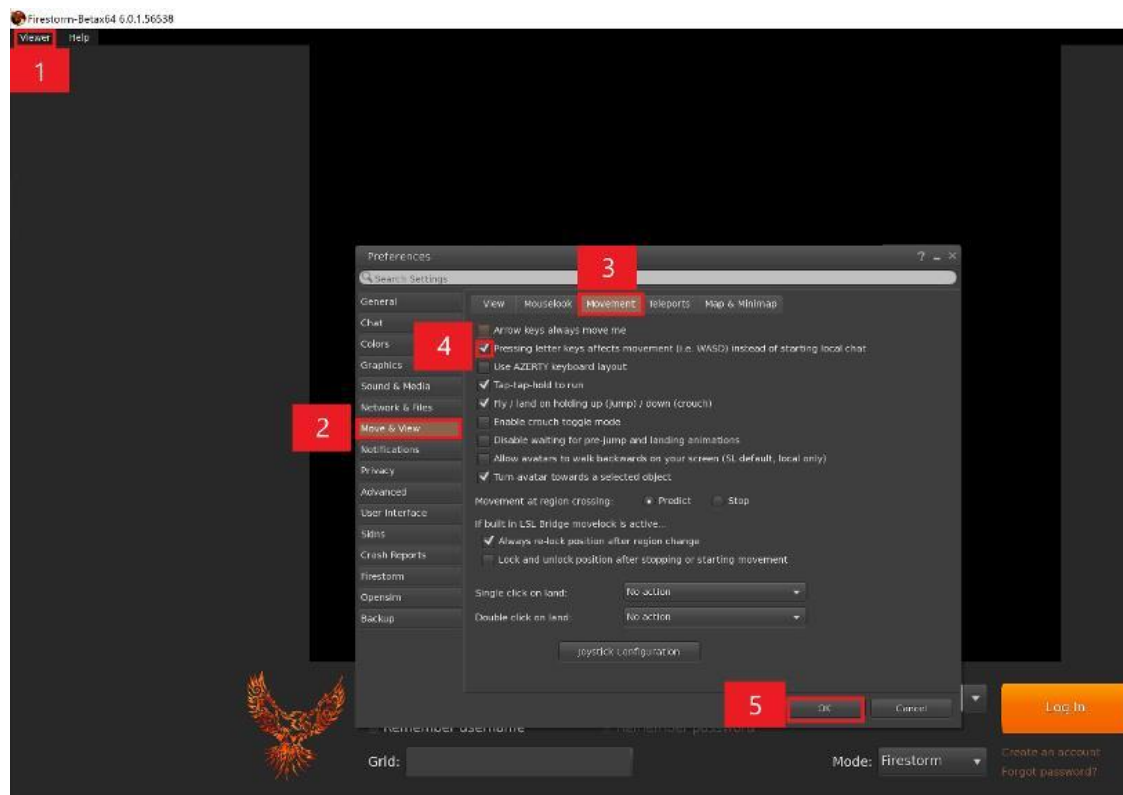
3.3.1 Γενικές Κινήσεις

- Περπάτημα προς τα εμπρός/προς τα πίσω: ↑/↓
- Στροφή αριστερά/δεξιά: ←/→
- Τρέξιμο: Διπλό πάτημα πλήκτρων για προς τα εμπρός/προς τα πίσω (σε ορισμένους viewers: ctrl-R για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση της λειτουργίας)
- Άλμα ή Πτήση προς τα επάνω: Κουμπί Page up
- Σκύψιμο ή Πτήση προς τα κάτω: Κουμπί Page down
- Κάθισμα: Κάνετε δεξί κλικ στον εαυτό σας/στο αντικείμενο/στο έδαφος και επιλέξτε «Sit» (σε ορισμένους viewers: ctrl-S για να καθίσετε/σηκωθείτε)
- Όρθια στάση: Κάνετε δεξί κλικ στον εαυτό σας και επιλέξτε «Stand»

3.3.2 Χειρισμός με τα κουμπιά WASD

- Περπάτημα προς τα εμπρός/προς τα πίσω: W/S
- Στροφή αριστερά/δεξιά: A/D
- Εναλλαγή πτήσης ενεργοποίηση/απενεργοποίηση: F
- Άλμα ή Πτήση προς τα επάνω: E
- Σκύψιμο ή Πτήση προς τα κάτω: C

Οι παίκτες που είναι εξοικειωμένοι με το χειρισμό μέσω των κουμπιών WASD μπορούν να ενεργοποιήσουν αυτή την εναλλακτική λειτουργικότητα ακολουθώντας τα 5 βήματα της Εικόνας 12.



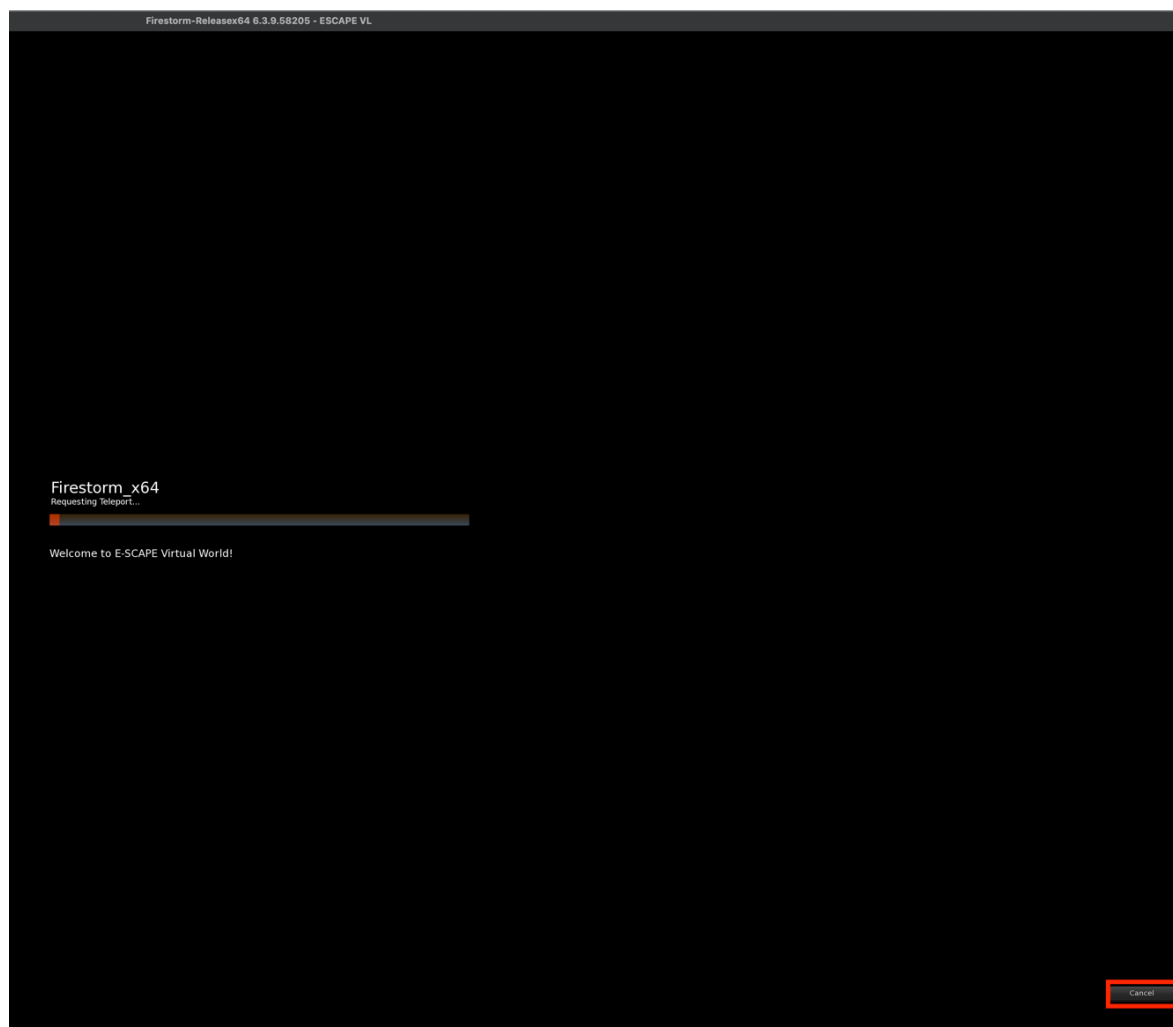
Εικόνα 12: Ρυθμίσεις για την ενεργοποίηση του χειρισμού μέσω των κουμπιών WASD

4 Επίλυση κοινών προβλημάτων

Αυτή η ενότητα στοχεύει να βοηθήσει τους χρήστες να ξεπεράσουν προβλήματα που αντιμετωπίζουν συχνά κατά τη χρήση της πλατφόρμας. Σε αυτήν την ενότητα, θα βρείτε μια ολοκληρωμένη συλλογή γνωστών προβλημάτων μαζί με αποτελεσματικές λύσεις και λύσεις. Παρέχοντας σαφείς και συνοπτικές οδηγίες, στοχεύουμε να δώσουμε τη δυνατότητα στους χρήστες να αντιμετωπίζουν και να επιλύουν αυτές τις προκλήσεις ανεξάρτητα.

4.1 Η τηλεμεταφορά «κολλάει» στην οθόνη

Ένα κοινό πρόβλημα σχετικά με την τηλεμεταφορά είναι ότι η οθόνη τηλεμεταφοράς μπορεί να κολλήσει και η διαδικασία τηλεμεταφοράς σταματά. Εάν έχετε κολλήσει σε αυτήν την οθόνη (Εικόνα 13), απλώς κάντε κλικ στο κουμπί ακύρωσης στην κάτω δεξιά γωνία και η τηλεμεταφορά θα συνεχιστεί.



Εικόνα 13: Οθόνη φόρτωσης τηλεμεταφοράς