

**Parte I**

**Manual de usuario**



# Capítulo 1

## Manual de usuario

### 1.1. Descripción de la aplicación

Esta aplicación se compone de un conjunto de juegos para la educación primaria. Estos juegos tendrán en en el reconocimiento de objetos de la realidad su base pedagógica, además de en la interacción con los personajes animados.

A parte de los juegos tendremos presentaciones de los personajes y de sus gestos para demostrar al usuario sus habilidades.

Este programa le permitirá llevar a cabo las siguiente opciones:

1. Jugar Imágenes
2. Jugar Inglés
3. Jugar Cuento
4. Demostración Personajes
5. Demostración Gestos

En las siguientes páginas se detalla el uso y funcionamiento de la aplicación para un eficaz manejo.

### 1.2. Guía de instalación

A continuación se detalla cómo instalar el software necesario para el funcionamiento del Ms Agent y la instalación aplicación elaborada para el proyecto.

Todo el software necesario para la instalación de la aplicación en un PC de sobremesa se proporciona en el CD-ROM que se adjunta con la memoria, no obstante puede obtenerse también en <http://msagentring.org/setup.aspx>.

A continuación detallamos los pasos requeridos para la instalación de los requisitos software previos y de la aplicación:

1. Instalación del Ms Agent
2. Instalación de la aplicación Veo y escucho

### 1.2.1. Instalación del Ms Agent

Esta instalación comporta varios pasos:

#### Instalación de los componentes del núcleo

Los usuarios de Windows XP/2000/Me pueden saltarse este paso, ya que este núcleo ya viene instalado en estos sistemas operativos.

En otro caso ejecute MSAgent.exe y el programa de setup hará el resto.

#### Instalación de los motores de TTS

Podemos instalar todos los motores de TTS(Text-to-Speech) que queramos. Estos serán los encargados de proveer las capacidades de salida de audio de los personajes.

Para el idioma inglés utilizaremos el Lernout & Hauspie TruVoice American English TTS Engine, fácilmente instalable por el programa de setup tv\_enua.exe.

Para el idioma español hemos de instalar el motor de voz y el diccionario (en inglés no fue necesario pues ya venía instalado). El primer programa de instalación lo encontraremos en lhttspe.exe y el segundo en agtx0C0A.exe.

#### Instalación del panel de control

Este panel nos permitirá cambiar las características de nuestros personajes en tiempo de ejecución. El programa de instalación viene en SpchCpl.exe.

#### Instalar nuevos personajes

El núcleo del MS Agent solo trae cuatro personajes instalados: Peedy the parrot, Genie, Merlin the Wizard, Robby the Robot.

Si se quieren añadir personajes lo único que habrá que hacer es bajarse personajes con la extensión .acs de por ejemplo <http://msagentring.org/chars.htm> y copiarlos en ...

En esta aplicación tendremos más personajes disponibles de los predefinidos.

### 1.2.2. Instalación de la aplicación Veo y escucho

En el CDROM adyacente a esta memoria encontraremos una carpeta llamada Veo\_y\_escucho en la que encontraremos un subdirectorio llamado Debug. Dentro de él tendremos un setup.exe. Al ejecutar dicho fichero tendremos un fácil asistente que instalará la aplicación.

## 1.3. Manual de usuario de la aplicación

### 1.3.1. Bienvenida

Es la pantalla inicial y se muestra nada más arrancar la aplicación. Esta pantalla contiene el título de la aplicación y el nombre del autor.

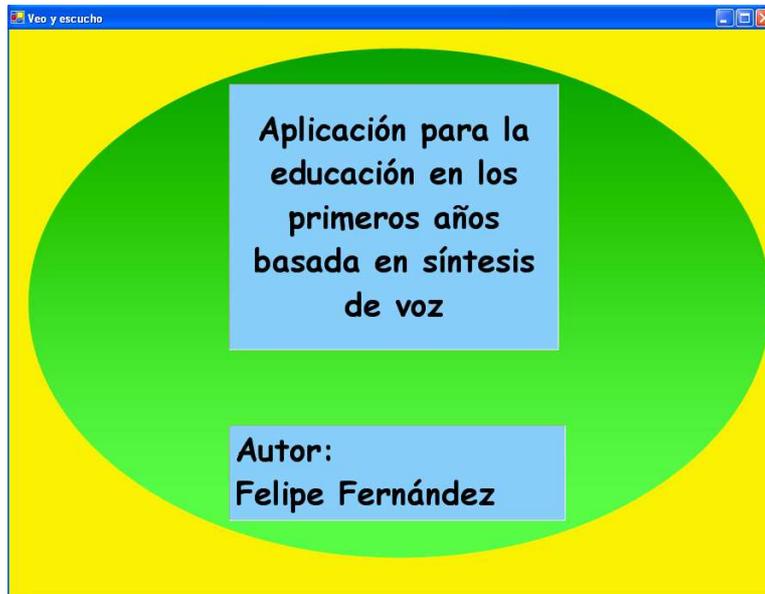


Figura 1.1: Pantalla inicial

Al pulsar sobre el título aparece la pantalla del menú.

Podemos hacer uso de sus opciones en cualquier pantalla, y se accede a ella pulsando el botón menú que se encuentra en el menú superior.



Figura 1.2: Pantalla del menu

A continuación se describe cada una de las opciones que ofrece esta pantalla.

### 1.3.2. Imágenes

Nada más seleccionar esta opción un personaje por defecto será cargado. Si deseáramos cambiarlo a lo largo del juego tendríamos una opción en el menú superior llamada Cambiar personaje.

La primera pantalla que nos aparecerá tendrá una lista con los temas que podemos elegir:

- Animales
  
- Deportes
  
- Cosas de casa



Figura 1.3: Pantalla para elegir temática

Lo único que cambia entre esas tres opciones serán las imágenes. El fundamento del juego será el mismo.

La idea es que el usuario introduzca en la caja de texto correspondiente al nombre de la imagen de arriba. Para validar la entrada puede pulsar enter en el teclado o un botón de aceptación que estará situado en la parte inferior-derecha.

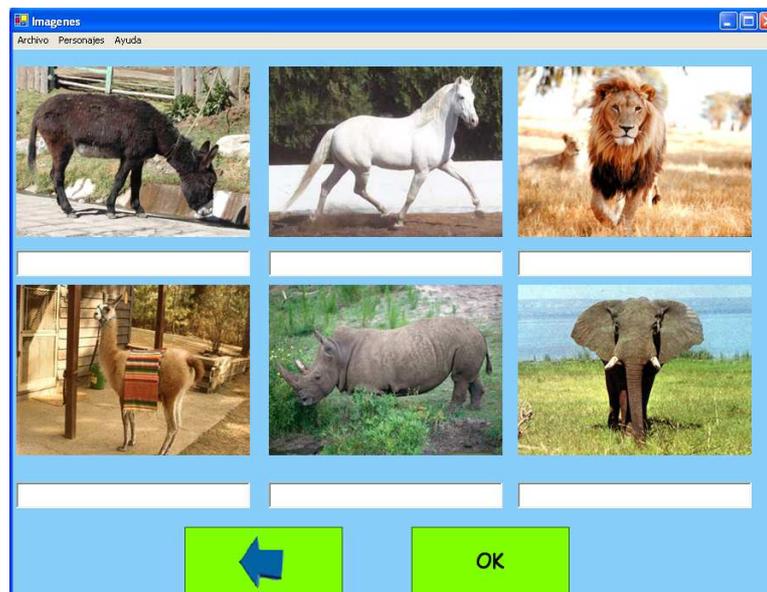


Figura 1.4: Pantalla del juego Imágenes

Si el nombre es correcto el personaje animado leerá una definición sobre esa imagen. Si no es correcto el personaje comunicará el error y animará al usuario a que vuelva a intentarlo.

En ambas pantallas dispondremos de un botón que nos permita volver al menú y de un menú superior que nos ofrece todas las opciones de la aplicación.

### 1.3.3. Inglés

Al igual que en el juego de imágenes al seleccionar esta opción el personaje será cargado por defecto. En este caso antes de empezar a jugar ya se mostrará informándonos en inglés del objetivo del juego: Ordenar las letras que nos muestran.

Sólo se mostrará una imagen y unas letras desordenadas de cada vez así que cada vez que queramos volver a jugar pulsaremos el botón Jugar.



Figura 1.5: Pantalla del juego Inglés

Este juego aparte de fomentar el aprendizaje del idioma inglés, cuida la parte musical pues todas las imágenes serán de instrumento.

El fundamento del juego es el mismo que en el de imágenes: introducir el nombre de la imagen correspondiente en la caja de texto y validarla ya sea con la tecla enter o el botón puesto ex profeso.

En este juego se introducen las letras desordenadas ya que el nivel de inglés de un niño es mucho más bajo que el de su lengua materna.

El personaje animado leerá un mensaje de aceptación o de error según lo introducido.

Dispondremos de un botón que nos permita volver al menú y de un menú superior que nos ofrece todas las opciones de la aplicación.

### 1.3.4. Cuento

Nada más seleccionar esta opción un personaje por defecto sera cargado. Si deseáramos cambiarlo a lo largo del juego tendríamos una opción en el menú superior llamada Cambiar personaje.

La primera pantalla sera una lista con todos los cuentos disponibles. El niño solo tendrá que seleccionar el que quiera y pulsar el botón Escuchar. En el caso de que no seleccionara ninguno se leería el cuento por defecto Los tres cerditos.

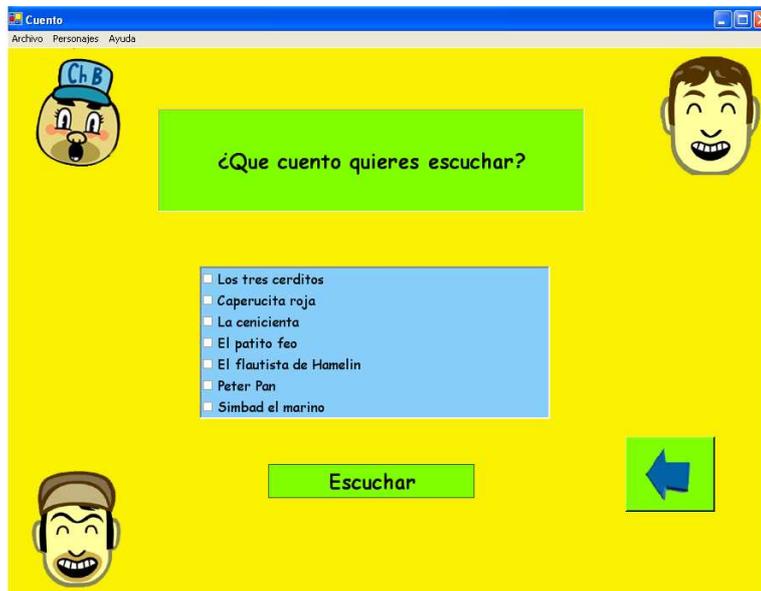


Figura 1.6: Pantalla de elección del cuento

El personaje animado leerá el cuento en una nueva pantalla. Se mostrara una imagen relacionada con el cuento.



Figura 1.7: Lectura del cuento Los tres cerditos

Dispondremos de un botón que nos permita volver al menú y de un menú superior que nos ofrece todas las opciones de la aplicación.

### 1.3.5. Presentación

Esta opción tiene una intención mas lúdica que pedagógica ya que mostrara una demostración de las habilidades de los personajes.

Los personajes que aparecen ya están seleccionados e irán realizando la mayoría de sus funcionalidades de manera ordenada para el deleite del usuario.

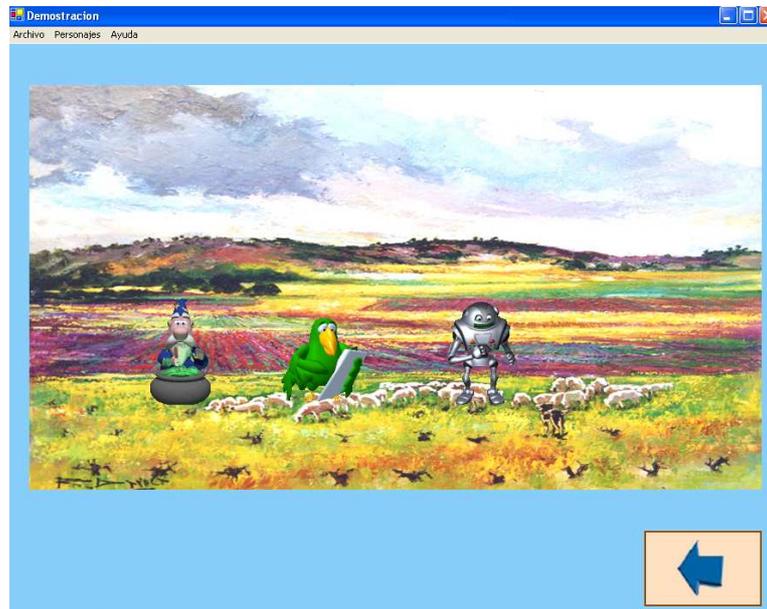


Figura 1.8: Pantalla donde se realizara la presentación

Dispondremos de un botón que nos permita volver al menu y de un menu superior que nos ofrece todas las opciones de la aplicación.

### 1.3.6. Gestos

En este apartado el usuario conocerá en profundidad las posibilidades de todos los personajes que no aparecen aquí por lo limitado de la aplicación.

Al igual que en los otros juegos el personaje inicial que se cargara será por defecto aunque el botón Cambiar personaje, que en esta ocasión estará situado también en la pantalla por ser mucho mas habitual su uso en esta sección, permitirá elegir cualquiera de los otros personajes.

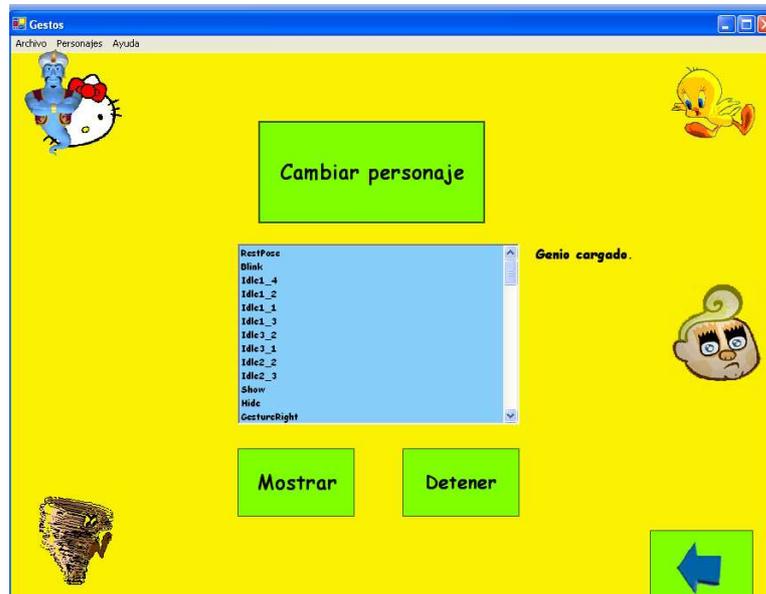


Figura 1.9: Pantalla donde se realizaran los gestos

Para cada personaje surgirá una lista de todos los gestos disponibles. Una vez elegido pulsando el botón Mostrar el personaje realizará dicho gesto. En todo momento podremos abortarlo con el botón Detener.

Adyacente a la lista encontraremos una etiqueta informativa que nos comunicará que personaje está cargado.

Dispondremos de un botón que nos permita volver al menú y de un menú superior que nos ofrece todas las opciones de la aplicación.

### 1.3.7. Menu superior

Ese menú estará en la parte superior de la aplicación en todas las ventanas excepto en las de ayuda.

Desde ella se puede acceder al menú, al juego imágenes, inglés y cuento, a la presentación y a los gestos. También cambiar personaje, descripción de los personajes, opciones avanzadas del personaje, a la ayuda y al acerca de.

A continuación explicamos las pantallas que no han sido expuestas previamente.

### 1.3.8. Cambiar personaje

Los juegos y la sección de gestos parten con un personaje predeterminado, pero si queremos podemos elegir otros caracteres que realicen las labores de asistente.

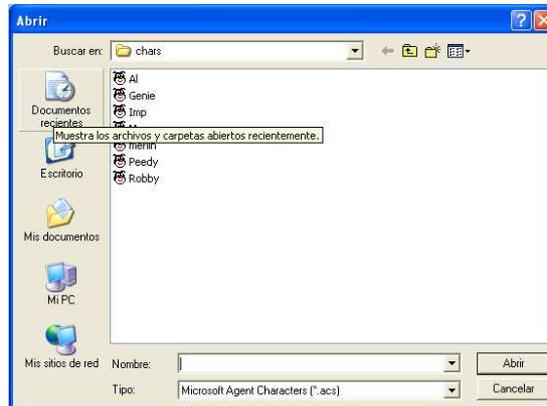


Figura 1.10: El dialogo se abre sobre la pantalla desde la que lo hayamos seleccionado

En el menu superior tendremos la opción de Cambiar personaje. Al pulsarla nos aparecerá un dialogo en el directorio donde se encuentren los .acs.

### 1.3.9. Descripción

La descripción que podamos encontrar sólo vendrá dada para los caracteres que al haber sido desarrollados hayan incluido esta opción.



Figura 1.11: Pantalla con la descripción del personaje

Junto a la breve descripción nos obsequiaran con un saludo.

### 1.3.10. Opciones avanzadas de los personajes

En este desplegable podremos seleccionar los valores mas importantes de nuestro personaje.

Algunos de ellos son:globo de texto y la fuente de letra,velocidad del habla y efectos de sonido.

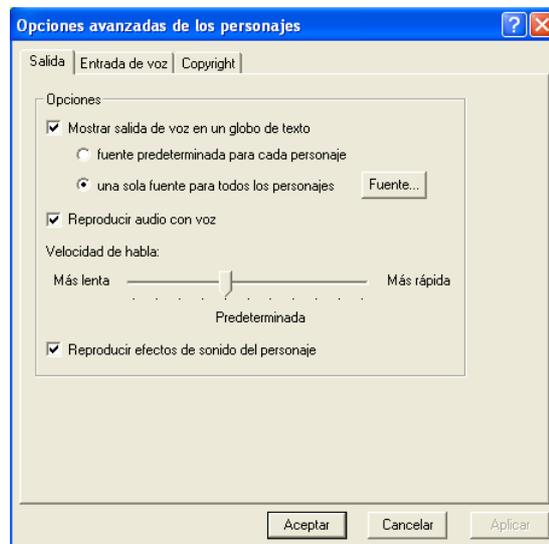


Figura 1.12: Pantalla con las opciones avanzadas del personaje

También encontraremos opciones de reconocimiento de habla pero al no ser utilizadas en esta aplicación no son operativas.

Estas opciones no se pierden,hasta que vuelvan a ser cambiadas permanecerán.

### 1.3.11. Consultar ayuda

El primer menu nos dará la opción de elegir que tipo de ayuda queremos:general,imágenes,inglés y cuento.



Figura 1.13: Pantalla con posibilidades de ayuda

Una vez seleccionada nos mostrará una pantalla con la ayuda deseada.

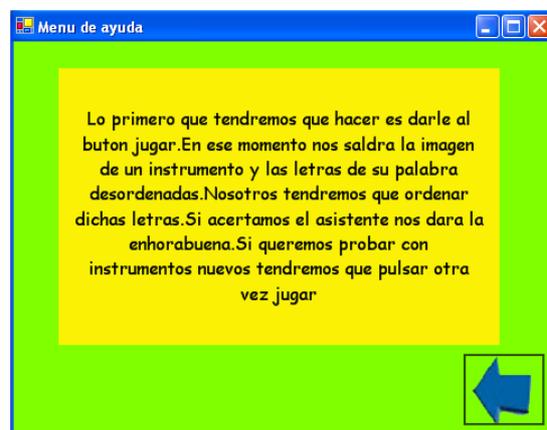


Figura 1.14: Pantalla con la ayuda seleccionada

### 1.3.12. Acerca de

Esta pantalla nos informa de quién y dónde ha sido desarrollada esta aplicación.



Figura 1.15: Pantalla de Acerca de