

Σενάριο χρήσης του Εικονικού Κόσμου OpenSim

Δημιουργός σεναρίου
Κωνσταντίνου Νίκος

1. Τίτλος σεναρίου

Εξοικείωση με τον Εικονικό Κόσμο OpenSimulator.

2. Στόχοι

Σκοπός του σεναρίου είναι οι επιμορφούμενοι να εξοικειωθούν με τα βασικά σημεία του 3D περιβάλλοντος Opensimulator.

Γνωστικοί στόχοι

- Να μπορούν να κινούνται στον Εικονικό Κόσμο
- Να μπορούν να διαμορφώνουν το avatar
- Να μπορούν να αλλάζουν οπτική γωνία με την κάμερα
- Να μπορούν να επικοινωνούν μέσα στο περιβάλλον
- Να συμμετέχουν σε ομάδες
- Να χειρίζονται τα αντικείμενα στο αποθετήριο
- Να μπορούν να εισάγουν στον Εικονικό Κόσμο έτοιμα 3D μοντέλα
- Να κατασκευάζουν 3D περιεχόμενο (prims)
- Να δημιουργούν παρουσιάσεις για το κοινό τους εντός του Εικονικού Κόσμου
- Να γνωρίσουν την έννοια των scripted αντικειμένων

3. Απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτείται η ύπαρξη ενός LAN όπως είναι το εργαστήριο πληροφορικής. Πιο συγκεκριμένα θα πρέπει σε έναν κεντρικό υπολογιστή (είτε τοπικά είτε απομακρυσμένα) να είναι εγκαταστημένα α) το λογισμικό Open Simulator server στην standalone εκδοχή του και β) AMP (Apache, Mysql, PHP). Στη συνέχεια απαιτείται στα τερματικά να είναι εγκατεστημένο πρόγραμμα OpenSim viewer (π.χ. Imprudence, Singularity, Kokua, Firestorm etc.)

4. Διάρκεια

Το σενάριο προβλέπεται να ολοκληρωθεί σε τέσσερις διδακτικές ώρες.

5. Φύλλο Εργασίας

1. Ανοίξτε το αρχείο «Οδηγίες Εικονικού Κόσμου» και το πρόγραμμα Singularity και συνδεθείτε στον κόσμο σύμφωνα με τις οδηγίες στην ενότητα 4.1.
2. Αφού εισέρθετε στο περιβάλλον κινηθείτε στο χώρο σύμφωνα με τις οδηγίες στην ενότητα 4.2. Στη συνέχεια θα παρακολουθήσετε μια μικρή επίδειξη για τα βασικά σημεία της λειτουργίας του περιβάλλοντος
3. Ακολουθείστε τις οδηγίες στην ενότητα 4.3 για να διορθώσετε το avatar.
4. Ακολουθώντας τις οδηγίες στην ενότητα 5.1 κάντε το γύρο του νησιού μόνο με την κάμερα σας, χωρίς να κινήσετε καθόλου το avatar.
5. Ακολουθώντας τις οδηγίες στην ενότητα 5.2 γράψτε ένα μήνυμα στο δημόσιο κανάλι επικοινωνίας. Στη συνέχεια προσθέστε τον/την διπλανό/ή σας ως φίλο (δεξί κλικ στο άλλο avatar, add friend) και επικοινωνήστε μαζί του ιδιωτικά.
6. Θα ενταχθείτε σε κάποια ομάδα με βάση ένα χρώμα (κόκκινο, πράσινο, κίτρινο, μπλε, πορτοκαλί), κάντε αποδοχή στο αντίστοιχο μήνυμα και αλλάξτε σχετικά την ενδυμασία σας έτσι ώστε να ταιριάζει με το χρώμα της ομάδας σας.
7. Ανοίξτε το inventory και κάντε αναζήτηση ένα λήμμα το οποίο θα αρχίζει με CL. Φτιάξτε ένα notecard (create new note) και δώστε το (drag & drop) σε κάποιο άλλο μέλος της ομάδας σας.
8. Φτιάξτε ένα landmark έξω από την αίθουσα προβολών (μενού world-create landmark here), δείτε το που αποθηκεύτηκε στο inventory-Landmarks.
9. Ανοίξτε το map κάτω δεξιά, στο search πατήστε gea2, μόλις εντοπιστεί στο χάρτη κάντε διπλό κλικ κάπου στην περιοχή gea2. Στη συνέχεια επιστρέψτε στην gea1, στην αίθουσα προβολών αξιοποιώντας το landmark που φτιάξατε πριν (Inventory-landmarks-διπλό κλικ στο landmark και teleport). Κάντε κλικ στην κίτρινη σφαίρα έξω από την αίθουσα προβολών. Ελάτε να ξεναγηθούμε στο χώρο του Νεκρομαντείου. Επιστρέψτε πίσω στη gea1. Κάντε το ίδιο με την κόκκινη σφαίρα. Κάντε μια μικρή επίσκεψη στον Άρη!. Τέλος κάντε το ίδιο με την πράσινη σφαίρα και περιμένετε εκεί για μια μικρή ξενάγηση.
10. Ακολουθείστε τις οδηγίες στην ενότητα 6.1 και εντοπίστε στο web, αρχεία iar, xml ή DAE που σας ενδιαφέρουν, κάντε τα εισαγωγή στο λογαριασμό σας και εμφανίστε τα στον κόσμο (drag & drop από το inventory κάπου σε κενό χώρο στη γη, ξαναπάρτε τα inventory σας με δεξί κλικ-take ή σβήστε τα δεξί κλικ-delete).
11. Ακολουθείστε τις οδηγίες στην ενότητα 6.2 και φτιάξτε κάπου σε μια ελεύθερη περιοχή ένα σπιτάκι (ή ακόμα και πολυκατοικία) ως εξής:
 - i. Φτιάξτε ένα κύβο.

- ii. Μεγαλώστε το (με Ctrl+Shift) σε μέγεθος μικρού σπιτιού
 - iii. Μικρύνετε τη μια ακμή του κύβου ώστε να γίνει σαν τοίχος.
 - iv. Βάλτε υφή από τούβλα στον τοίχο σας
 - v. Διπλασιάστε (με Shift) το σχήμα σας.
 - vi. Περιστρέψτε(με Ctrl) τον ένα από τους δύο τοίχους ώστε να κάνουν ορθή γωνία μεταξύ τους.
 - vii. Συνδέστε τα δυο αντικείμενα(object-link) ώστε να αποτελέσουν ένα ενιαίο και μετακινήστε λίγο το νέο σχήμα.
 - viii. Κάντε τις απαραίτητες ενέργειες ώστε να κλείσουν οι τοίχοι και να θυμίζουν ένα μικρό σπιτάκι.
12. Δημιουργήστε ένα media on a prim όπως περιγράφεται στην ενότητα 7.1. και συνδέστε το με την προσωπική σας σελίδα ή με κάποια παρουσίαση σας στο google drive.
13. Δημιουργήστε μια παρουσίαση με 2-3 διαφάνειες αξιοποιώντας τον Slide share presenter που περιγράφεται στην ενότητα 7.2 (χρησιμοποιείστε την advanced έκδοση presenter που θα βρείτε μέσα στο iar αρχείο)
14. Φτιάξτε ένα script σε ένα **σύνθετο** αντικείμενο (π.χ. το σπιτάκι που φτιάξατε πριν), το οποίο όταν το αγγίζουμε να λει ένα μήνυμα:
- i. Ανοίξτε τη σελίδα <http://www.3greeneggs.com/autoscript/>
 - ii. Φτιάξτε ένα αντικείμενο που θα γίνει σκεπή για το σπιτάκι που φτιάξατε πριν.
 - iii. Φτιάξτε ένα πρόγραμμα στο autoscript που όταν θα κάνετε κλικ στο σπιτάκι θα λέει «Sweet Home!». Για να εισάγετε το πρόγραμμα στο σχήμα της σκεπής, κάντε δεξί κλικ στο σχήμα-content-new script. Πηγαίνετε στην autoscript web page, δημιουργήστε το script, κάντε το copy, ανοίξτε το script στο αντικείμενό σας και κάντε paste.