

Aplicações para a Mesa Tangível

Utilizando o Eduba Editor é possível criar atividades para a mesa tangível de forma interativa e intuitiva. O princípio básico de uma aplicação é que ela é formada por um conjunto de cenas. Em cada cena são definidos:

- a imagem ou vídeo de fundo da cena
- um áudio com as orientações e instruções da cena
- as demais imagens que farão parte da cena
- a demarcação de áreas de interação onde os objetos deverão ser posicionados
- os respectivos áudios e imagens de feedback (corretos e incorretos) para cada objeto e área definidos

Assista os seguintes vídeos para ter uma ideia como é uma aplicação para a mesa tangível. Na sequência, detalharemos como uma das aplicações foi desenvolvida.

- Escolher a letra adequada de cada figura:
<https://youtu.be/JDNYIFYWVKU>
- Separação do lixo e ecologia:
<https://youtu.be/9COvj8TZB0s>
- Frutas nativas do Brasil:
<https://youtu.be/xLfRurLbRSI>
- Protótipo de uma aplicação com animação e interação:
https://youtu.be/0k4HO_5lfzM

Vamos analisar as cenas e os elementos que compõem a aplicação de separação do lixo e ecologia. A aplicação é composta por 5 cenas.

A cena 1 (Entrada) apresenta uma imagem de fundo do Parque Estadual de Itapeva (Torres – RS), com um GIF animado de um sapinho no canto inferior esquerdo e um áudio explicando que ele é o sapinho Chokito, que mora no Parque Estadual de Itapeva.

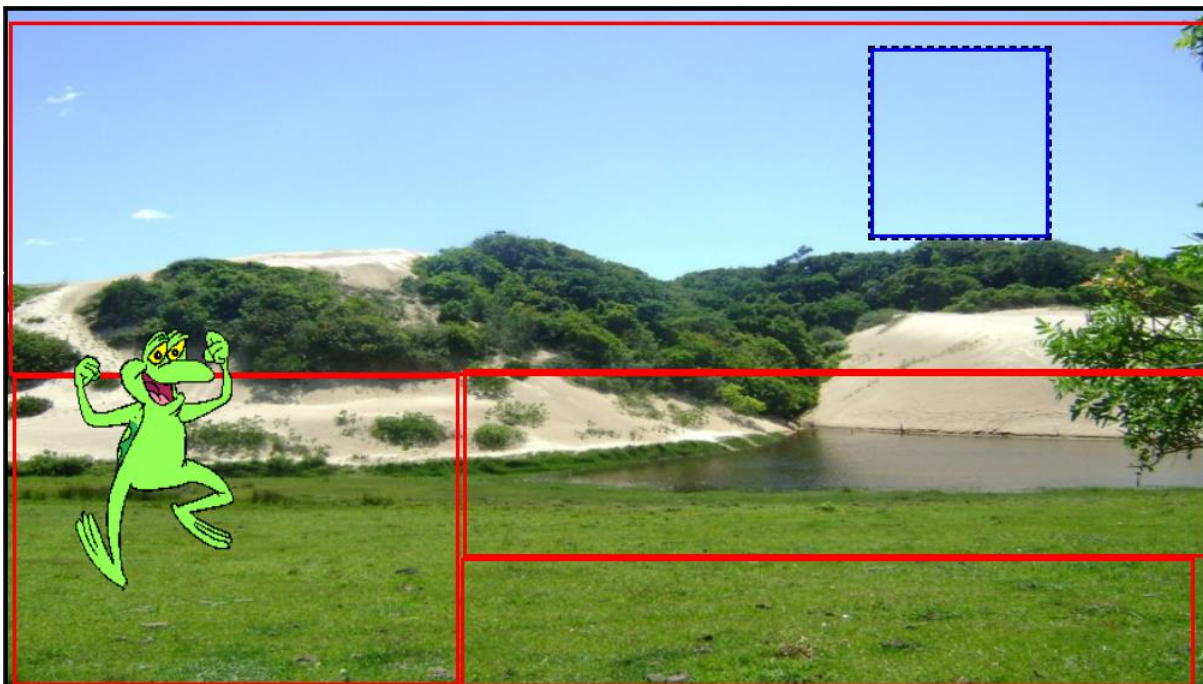
Cena 1 - Entrada



Após 7 segundos, a cena 2 (charco) é exibida. Nela aparece uma imagem de fundo de um charco (lagoa), do Parque de Itapeva, com uma imagem do sapinho na parte inferior esquerda. Um áudio pede para encontrar o local preferido do sapinho. Para a interação, 4 áreas (bordas vermelhas) foram demarcadas. Uma área sobre a lagoa é correta e três são incorretas: uma que ocupa a metade superior da tela, outra que ocupa o canto inferior esquerdo e outra que ocupa o canto inferior direito. Se o sapinho (com o marcador fiducial colado em sua base) for colocado numa das áreas que não é correta, um áudio informando que ele deve tentar outra vez será reproduzido. Se ele colocar na área correta um áudio informará que acertou e a próxima cena será exibida. Além do feedback auditivo, nesta cena foi inserida uma área de feedback (bordas azuis), onde são exibidas as seguintes imagens, quando ocorrer o acerto ou erro.



Cena 2 - Charco



A cena 3 – (excesso de lixo) apresenta uma imagem de fundo com lixo jogado e um áudio que pergunta se você gostaria de morar num ambiente assim? Nesta cena não há nenhuma área de interação e 5 segundos depois, a próxima cena é exibida.

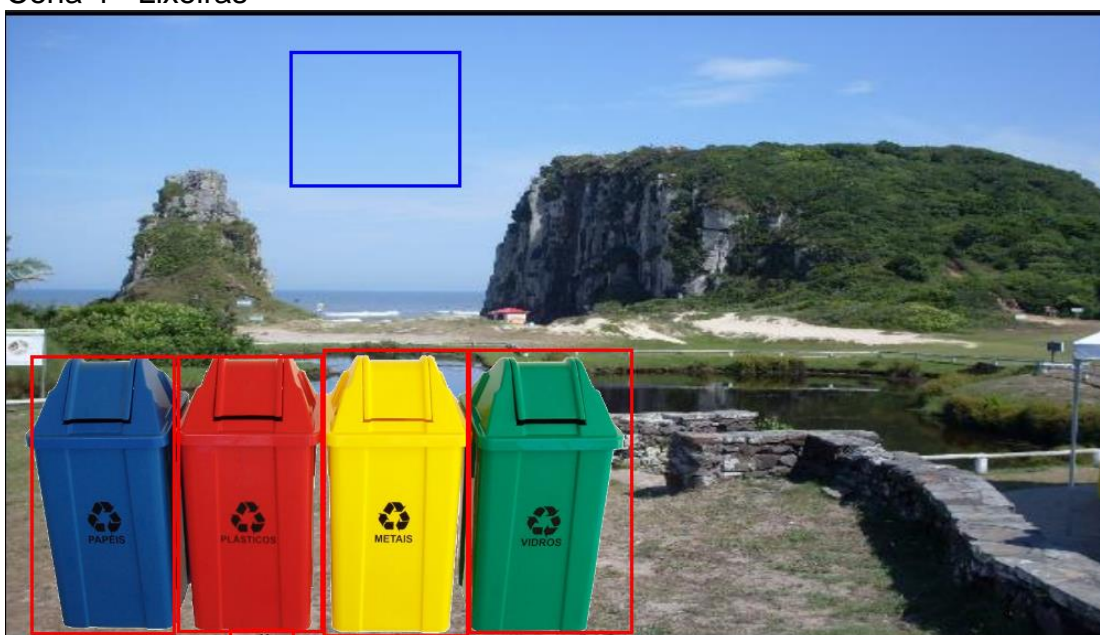
Cena 3 – Excesso de lixo



A cena 4 (Lixeiras) apresenta uma imagem de fundo da praia de Itapeva. Sobre a imagem de fundo foi inserida uma imagem de 4 lixeiras para coleta seletiva de lixo. Sobre cada lixeira foi definida uma área de interação (borda vermelha). Para cada área de interação foi definido qual o marcador fiducial (para a lata de refrigerante, o

vidro, o papel e o plástico) é correto e quais os incorretos e definidos os respectivos áudios de acerto e erro. Observe que se tentar colocar o sapinho na lixeira um áudio informará que ali não é o seu lugar. Também foi definida uma área de feedback onde aparecerá a imagem de acerto ou erro quando um objeto for colocado sobre uma área de interação sobre uma lixeira. Quando todos os objetos forem colocados sobre a respectiva área a próxima cena será exibida.

Cena 4 - Lixeiras



A cena 5 (agradecimento) apresenta uma imagem de fundo e uma imagem estática do sapinho, com um áudio agradecendo por colaborar e limpar o ambiente. A aplicação se encerra com a exibição desta cena.

Cena 5 - Agradecimento

