

# Anleitung

## Spiel

GEtiT ist sowohl für Windows als auch für OS X verfügbar und kann unter <https://www.hci.uni-wuerzburg.de/projects/getit.html> heruntergeladen werden. Zur Installation des Spiels brauchen Sie nur die heruntergeladene Zip-Datei zu entpacken. Um das Spiel zu starten, muss die „GEtiT.exe“ bzw. „GEtiT.app“ ausgeführt werden.

## Sprachen

Die Sprachen werden bei Windows im Ordner *GEtiT/GEtiT\_Data/Languages/* und bei Mac im Ordner *GEtiT.app/Contents/Languages/* verwaltet. Sprachen werden als txt-Datei gespeichert und können beliebig geändert oder als Vorlage für weitere Sprachpakete verwendet werden. Alle wichtigen Informationen zur Formatierung und Erstellung neuer Sprachdateien finden Sie in der *readme.txt* Datei im Languages-Ordner. Es können beliebig viele Sprachen hinzugefügt werden. Alle Sprachen sind anschließend über die Optionen im Spiel wählbar; zusätzlich kann die Start-Sprache in der Config-Datei festgelegt werden.

## Spielstände

Spielstände werden, sofern das Spiel im Offline-Modus ausgeführt wird, automatisch gespeichert; sie werden bei der PC-Version in *GEtiT/GEtiT\_Data/Savegames* und bei der Mac-Version in *GEtiT.app/Contents/Savegames* abgelegt. Der Name des Spielstandes entspricht dem eingegebenen Profil-Namen des Nutzers. Damit ist ein Austausch sowie eine Sicherung der Spielständen möglich. Ist der Online-Modus aktiv, so werden die Spielstände online gespeichert.

## Config

In der Config-Datei kann das Spiel konfiguriert und für den Einsatz als Lehrmedium vorbereitet werden. Die Config-Datei befindet sich beim PC im *GEtiT/GEtiT\_Data/config.txt* und beim Mac im *GEtiT.app/Contents/config.txt* Verzeichnis. Weitere Informationen werden in dem Abschnitt „Config-Parameter“ aufgeführt.

Das konfigurierte GEtiT (das komplette GEtiT-Verzeichnis / die GEtiT.app) bzw. die Config-Datei muss anschließend an alle Teilnehmer der Übung weitergegeben werden.

Änderungen in der Config-Datei treten erst nach einem Neustart des Spiels in Kraft.

## Offline-Modus

Ist der „online\_Mode“ in der Config auf „false“ gesetzt, so ist der Offline-Modus aktiv. Das bedeutet, dass Spielstände lokal abgespeichert werden und keine Online-Funktionen zur Verfügung stehen.

## Online Modus

Ist der „online\_Mode“ in der Config auf „true“ gesetzt, so ist der Online-Modus aktiv. In diesem Modus werden Spielstände und Login-Daten online gespeichert. Außerdem werden Spieler-Statistiken in einer SQL-Datenbank protokolliert, wodurch weitergehende Analysen der Spielleistung einzelner Spieler möglich werden. Diese Statistiken umfassen Fortschritt (gesamter Score), Spielzeit (insgesamt) und einzelne Playsessions (PlayerID, LevelID, Zeit, Score, Success, TimeStamp).

Damit die Online-Funktionalität gegeben werden kann, muss in der Config zusätzlich bei „server\_IP“ die IP-Adresse des verwendeten Servers angegeben werden. Details dazu werden im nächsten Kapitel beschrieben.

Ist der Online-Modus und die Online-Config aktiv, werden bis zum Login des Spielers die Optionen aus der lokalen Config-Datei geladen und anschließend mit durch die der Online-Config ausgetauscht.

## **Online-Funktionalität**

Um die Online Funktion von GEtiT zu verwenden, muss zusätzlich ein Spiel-Server vorbereitet werden.

### PHP-Skripte

Zunächst müssen sämtliche php Dateien, die unter <https://www.hci.uni-wuerzburg.de/projects/getit.html> verfügbar sind (GEtiT - Server), konfiguriert werden. Dazu müssen Zugangsinformationen zur verwendeten SQL-Datenbank in die erste Zeile aller php-Skripte eingetragen werden.

```
$db = mysqli_connect('localhost:3306', 'attg-admin', 'attg-mysql') or die('Could not connect: ' . mysqli_connect_error());  
mysqli_select_db($db, 'Studie') or die('Could not select database');
```

`mysqli_connect ( SQL-IP, Username, Passwort )`

`mysqli_select_db ( $db, Datenbankname )`

Anschließend müssen die php-Skripte auf einem php-fähigen Apache-Server abgelegt werden. Schließlich müssen Sie die Adresse der Dateien in der Config Datei unter „server\_IP“ angeben. Die Namen der PHP-Skripte dürfen nicht geändert werden!

### Datenbank

Legen Sie eine neue SQL-Datenbank an und importieren Sie anschließend die study\_sql.sql Datei, die ebenfalls in der Online-Skript Zip-Datei vorhanden ist. Die Datenbank wird zur Sicherung der Spielstände, Bereitstellung einer Online-Konfiguration, sowie Protokollierung der Spielleistung verwendet. Sie ist folgendermaßen aufgebaut:

studie data	
PlayerID	: char(250)
LevelID	: int(100)
Zeit	: int(100)
Score	: int(100)
Success	: tinyint(1)
Stamp	: timestamp

studie player	
PlayerID	: varchar(100)
Password	: varchar(100)
Config	: int(11)
Score	: int(100)
Time	: int(100)
Savegame	: mediumtext

studie configs	
ID	: int(11)
Text	: text

Nach dem Importieren der SQL Datei, müssen in die Datenbank noch die Zugänge für die einzelnen Spieler in die „studie-player“ Tabelle eingetragen werden. Zusätzlich können auch Spiel-Konfigurationen in der „studie-configs“ Tabelle konfiguriert werden.

- studie-player: „PlayerID“ mit „Password“ und „Config“ (Config nur relevant, wenn in der config.txt „online-Config“ auf true steht) für jeden Spieler erstellen.
- studie-configs: (nur relevant wenn in der config.txt „online-Config“ auf true steht) Configs erstellen.

### **Config-Parameter:**

*default\_mouse\_sensitivity = 3 // Mausempfindlichkeit Default-Wert. \**

*default\_language = German // Wenn eine Sprach-Datei mit dem angegebenen Namen vorhanden ist, wird diese Sprache als Default geladen. \**

*show\_tutorials = true // Gibt an, ob die Option „Zeige Tutorials“ in den Optionen angezeigt werden soll. Wenn False, werden Tutorials deaktiviert. \**

*show\_timer = true // Gibt an, ob ein großer Timer an die Wand des Levels projiziert werden soll.*

*sound\_walking = true // Deaktiviert bei False die Schritt-Geräusche. \**

*sound\_music = true // Schaltet bei False den gesamten Spiel-Sound stumm.*

*allow\_button\_help = true // False deaktiviert den Help-Button, der dem Spieler eine Vorschau der Karten gibt, wenn mit der Maus auf eine gezeigt wird. (Wenn aktiv und der Button aktiviert wird, werden 2 extra Züge auf das Endresultat hinzugefügt. Das heißt: der Spieler kann maximal 1 Stern erreichen)*

*allow\_button\_undo = true // Bei False wird der Undo-Button deaktiviert.*

*allow\_random\_mode = true // Soll der Random Mode über das Hauptmenü erreichbar sein?*

*allow\_wiki = true // Deaktiviert bei False die Wiki-Seite.*

*multimodality\_colors = true // Gibt den Karten individuelle Farben abhängig von der Transformation.*

*multimodality\_color\_transform = #ffea1c // Farbe in Hex-Code*

*multimodality\_color\_rotation = #1cffe4 // Farbe in Hex-Color*

*multimodality\_color\_scale = #008fff // Farbe in Hex-Color*

*multimodality\_color\_mirror = #31ff1c // Farbe in Hex-Color*

*multimodality\_color\_share = #ff1c31Te // Farbe in Hex-Color*

*multimodality\_video = true // Zeigt in einem kleinen Fenster (links unten) kleine Beispielanimationen für die verschiedenen Transformationen.*

*multimodality\_sounds = true // Abhängig von der Transformation werden unterschiedliche Sounds abgespielt.*

*server\_IP = Server-Adresse für Online-Funktionen*

*online\_Mode = false // True = Spieler muss sich online Anmelden, Savegame und Daten werden Online in die Datenbank gespeichert; False = Savegame wird lokal gespeichert*

*online\_Config = false // Wenn online\_Mode = true kann eine spezielle Config aus der Datenbank anstelle von der lokalen geladen werden*

*online\_Leaderboard = false // Zeigt bei True eine Übersicht über die aktuelle Studie mit allen Spielern und Scores*

\* kann danach in den Optionen geändert werden und wird, wenn einmal geändert, aus dem Savegame geladen