



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ**  
**ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ**  
**ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ**  
**ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**  
**ΜΕΛΕΤΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΗΣ**  
**ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ**  
**ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΣΕ ΜΟΝΑΔΕΣ**  
**ΦΙΛΟΞΕΝΙΑΣ**

**ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΑ: ΔΑΣΚΑΛΑΚΗ ΣΟΦΙΑ**

**ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:**  
**ΖΑΦΕΙΡΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**

**ΠΥΡΓΟΣ - 2018**



**TECHNOLOGICAL EDUCATIONAL INSTITUTE OF WESTERN GREECE**  
**FACULTY OF MANAGEMENT AND ECONOMY**  
**DEPARTMENT OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND COMMUNICATION IN CULTURAL**  
**AND HOSPITALITY UNITS**

**BACHELOR'S THESIS**

**STUDY AND CONSTRUCTION OF AN**  
**INTERACTIVE DIGITAL APPLICATION FOR**  
**THE ENTERTAINMENT OF KIDS IN**  
**HOSPITALITY UNITS**

**DASKALAKI SOFIA**

**SUPERVISING PROFESSOR:**  
**ZAFEIRAKIS PANAGIOTIS**

**PYRGOS - 2018**

## Πρόλογος

Η παρούσα πτυχιακή εργασία με τίτλο «Μελέτη και κατασκευή διαδραστικής ψηφιακής εφαρμογής για την ψυχαγωγία των παιδιών σε μονάδες φιλοξενίας» πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια ολοκλήρωσης του πτυχίου μου.

Η ιδέα αυτής προήλθε από την αγάπη μου για τα παιδιά. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείτε μια εφαρμογή με περιεχόμενο που είναι κοντά στην ηλικία τους. Επιπρόσθετα, δίνετε σε αυτά μία παραπάνω γνώση για τον τόπο προορισμού των διακοπών τους. Έτσι μένουν χαραγμένες εμπειρίες και γνώσεις στις αναμνήσεις τους και είναι πιθανόν να επισκεφθούν την χώρα μας ξανά στο μέλλον.

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή μου κ. Ζαφειράκη Παναγιώτη ο οποίος ήταν πάντα δίπλα μου σε όλη την διαδικασία και με την σωστή του καθοδήγηση με βοήθησε να την ολοκληρώσω. Ακόμα, θα ήθελα να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένεια μου και στα άτομα που αγαπώ που με στήριξαν, για να φτάσω σε αυτό το σημείο, όλα αυτά τα χρόνια.

## Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να αναδείξει τη χρησιμότητα των τεχνολογιών στο κομμάτι της ψυχαγωγίας στις τουριστικές επιχειρήσεις. Επιπρόσθετα, έχει στόχο να παρουσιάσει μία προσπάθεια δημιουργίας μίας διαδραστικής ψηφιακής εφαρμογής για την ψυχαγωγία των παιδιών στις μονάδες φιλοξενίας. Ο σύγχρονος άνθρωπος κατακεραυνωμένος με υποχρεώσεις χρειάζεται χρόνο να ξεφεύγει από όλα αυτά και να δημιουργεί νέες χαρούμενες εμπειρίες που του δίνουν την αναγκαία δύναμη να ανταπεξέλθει στις υποχρεώσεις του.

Ένας τρόπος να το καταφέρει αυτό είναι το να πραγματοποιεί ταξίδια. Στις επόμενες σελίδες αναπτύσσονται θέματα όπως οι νέες τεχνολογίες και η χρήση τους στον τομέα της ψυχαγωγίας, τα πολυμέσα με τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους, η ψυχαγωγία στις ξενοδοχειακές μονάδες και η απασχόληση των παιδιών με στόχο την διασκέδαση κατά την διάρκεια των διακοπών τους.

Το πρόγραμμα στο οποίο πραγματοποιήθηκε η παρούσα εργασία είναι το Adobe Director, ένα πρόγραμμα κοντά στον χρήστη με τρόπο λειτουργίας κατανοητό ακόμα και από άτομα που δεν έχουν μεγάλη εξοικείωση με το κομμάτι των υπολογιστών. Επίσης, υπάρχει ανάλυση του τρόπου και των μέσων που χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη του παιχνιδιού και τέλος, παρουσιάζονται συμπεράσματα και προτάσεις.

## ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Τουριστικές επιχειρήσεις, ψυχαγωγία, παιδιά, διακοπές, ελεύθερος χρόνος, animation, παιχνίδι, και πολυμεσική εφαρμογή

## **Abstract**

The main point of this thesis is to highlight the usefulness of technology, regarding the entertainment on tourist industry. Moreover it aims to present the attempt to create an interactive and digital application, directed to the entertainment of the younger customers - kids-, who occupy hotels and apartments. The modern man, filled with responsibilities, has the immediate need to escape them and fill his time with new, delightful experiences, which provide him the much-needed energy, in order to fulfill his liabilities.

A common medium the modern man uses to “escape” his daily routine, is traveling. On the next pages, you can see subjects, such as the advantages and disadvantages of media, the entertainment in accommodation units and the pastime of kids during their vacation, focusing on their entertainment.

The program used for the current thesis is “Adobe Director”, a user-friendly program that can be easily understandable, from users who are not fully experienced with computers. Furthermore, the way the game was developed, is analyzed and lastly conclusion and suggestions are presented.

## **KEYWORDS**

Accommodation units, entertainment, kids, vacation, free time, animation, game, and multimedia application

## Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	i
Περίληψη.....	ii
Λέξεις Κλειδιά.....	ii
Abstract .....	iii
Keywords.....	iii
Εισαγωγή.....	1
1. Η χρήση νέων τεχνολογιών στην υπηρεσία της ψυχαγωγίας των πελατών επιχειρήσεων φιλοξενίας.....	3
1.1 Οφέλη των νέων τεχνολογιών .....	5
1.2 Η χρήση των νέων τεχνολογιών στην ψυχαγωγία.....	5
1.3 Ανιμασιόν .....	8
1.3.1 Ιστορική εξέλιξη.....	8
1.3.2 Ανιμασιόν και παιδιά .....	10
2. Το πρόγραμμα ADOBEDIRECTOR .....	11
2.1 Ο τρόπος λειτουργίας .....	11
2.2 Οι κατάλογοι εντολών .....	19
2.3 Άλλα προγράμματα .....	25
3. Κατασκευή των παιχνιδιών .....	26
3.1 Παρουσίαση των παιχνιδιών .....	26
3.1.1 Το παιχνίδι “Animals” .....	26
3.1.2 Το παιχνίδι “Greece” .....	28
3.2 Η διαδικασία δημιουργίας των παιχνιδιών .....	32
Συμπεράσματα - Προτάσεις .....	37
Βιβλιογραφία.....	41

## Εισαγωγή

Σύμφωνα με τον Maslow, κρίνεται απαραίτητη η ξεκούραση και η ψυχαγωγία του ανθρώπου. Στις μέρες μας, ένα ακόμα παραπάνω, η συνεχής πίεση, η οικονομική κρίση, το άγχος και οι οφειλές φέρνουν τον σύγχρονο άνθρωπο σε θέση να είναι κλεισμένος στον εαυτό του, χωρίς διάθεση να κυνηγήσει την ζωή του και πολλές φορές τον ωθεί στην κατάθλιψη. (Πασχαλούδης, 2009)

Κρίνεται αναγκαία λοιπόν, μία αλλαγή παραστάσεων ή ακόμα και μία εξερεύνηση ενός άλλου καινούργιου τύπου. Πραγματοποιούν ταξίδια σε τόπους προορισμού που ικανοποιούν τις επιθυμίες και τις ανάγκες τους. Στις τουριστικές επιχειρήσεις που θα βρεθούν για να έχουν χρόνο για τον εαυτό τους, στην περίπτωση που έχουν παιδιά, πέρα από την δική τους ψυχαγωγία, υπάρχει μέριμνα και για την ψυχαγωγία και διασκέδαση των παιδιών τους όσον αφορά τις οικογένειες.

Μία πληθώρα λοιπόν, δραστηριοτήτων αναπτύσσεται για να ικανοποιηθούν και οι ανάγκες των μικρών αλλά και πιο μεγάλων σε ηλικία παιδιών. Γενικότερα, στόχος των τουριστικών επιχειρήσεων είναι η ικανοποίηση των αναγκών όλων των πελατών τους χωρίς καμία διάκριση. Μπορεί να είναι δραστηριότητες ή ακόμα και εφαρμογές για παράδειγμα κάποια παιχνίδια. Για αυτούς τους λόγους, υπήρξε προσπάθεια για τη δημιουργία μίας εφαρμογής που θα ψυχαγωγεί και θα διασκεδάζει τα παιδιά που βρίσκονται σε τουριστικές επιχειρήσεις.

Αποτελείται από δυο παιχνίδια. Το «ANIMALS» απευθύνεται σε παιδιά μικρότερης ηλικίας για αυτό τον λόγο έχει περιεχόμενο με την φύση και τα ζώακια. Το «GREECE» απευθύνεται σε μεγαλύτερα παιδιά που μπορούν να κατανοήσουν την κουλτούρα της χώρας προορισμού τους που σε αυτή την περίπτωση είναι Ελλάδα. Από εκεί πήρε και το όνομα του. Παρουσιάζει μερικούς σημαντικούς πολιτιστικούς τόπους της χώρας μας και αναφέρει μία μικρή ιστορία τους, ολυμπιακά αγωνίσματα, δωδεκάθεο, και παραδοσιακά φαγητά που μυρίζουν Ελλάδα.

Στο πρώτο κεφάλαιο, αναπτύσσεται η χρήση των νέων τεχνολογιών για την ψυχαγωγία των πελατών στις επιχειρήσεις ψυχαγωγίας. Πιο αναλυτικά, αναφέρεται στις νέες τεχνολογίες, την ψυχαγωγία, την ψυχαγωγία των πελατών στις επιχειρήσεις φιλοξενίας και τέλος, για την χρήση των νέων τεχνολογιών στις επιχειρήσεις αυτές.

Το δεύτερο κεφάλαιο, αναφέρεται στην animation. Γίνεται μία γενική αναφορά για το τι είναι και ποια η σημασία της. Επιπρόσθετα, παρουσιάζεται ο τρόπος που οι νέες τεχνολογίες βοηθάνε σε αυτό τον τομέα.

Στο τρίτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται το πρόγραμμα με το οποίο δημιουργήθηκε η εφαρμογή που εξετάζει αυτή η εργασία. Δίνονται πληροφορίες για σημαντικά λειτουργικά του στοιχεία που κρίνονται απαραίτητα για την κατανόηση της δημιουργίας του παιχνιδιού.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται το παιχνίδι. Εκεί, αναλύεται ο τρόπος που φτιάχτηκε. Επίσης, εκεί παραθέτονται όλες οι ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν για την δημιουργία της εφαρμογής.

Τέλος, δίνονται συμπεράσματα από όλη την εργασία και κάποιες ενδεικτικές προτάσεις αναφερόμενες στις τουριστικές επιχειρήσεις αλλά και στους χρήστες της animation κατά την διάρκεια παραμονής τους σε αυτές.



# 1. Η χρήση νέων τεχνολογιών στην υπηρεσία της ψυχαγωγίας των πελατών επιχειρήσεων φιλοξενίας

Η ψηφιακή επανάσταση ξεκίνησε το 1980 και συνεχίζει μέχρι και σήμερα. Σηματοδότησε παράλληλα και την έναρξη της εποχής της πληροφορίας.

Κεντρικό ρόλο σε αυτήν αποτελεί η μαζική παραγωγή και η ευρεία χρήση των ψηφιακών λογικών κυκλωμάτων και οι τεχνολογίες που πηγάζουν από αυτήν, όπως ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, το κινητό τηλέφωνο και η συσκευή φαξ. Ειδικότερα, παράχθηκαν οι μικροεπεξεργαστές. Αυτοί με τη σειρά τους ενσωματώθηκαν σε μια πληθώρα συσκευών. Ανάλογης σημασίας ήταν και η ανάπτυξη των τηλεπικοινωνιακών τεχνολογιών όπως η δικτύωση υπολογιστών, το διαδίκτυο και η ψηφιακή αναμετάδοση. Ταυτόχρονα, τα κινητά τηλέφωνα τρίτης γενιάς (3G), όπου η διεύθυνσή τους στην κοινωνία αυξήθηκε τη δεκαετία του 2000 έπαιξε μεγάλο ρόλο στην ψηφιακή επανάσταση, καθώς παρέχουν ταυτόχρονα διασκέδαση, επικοινωνία και σύνδεση στο διαδίκτυο. (Εποχή, 2017)

Η ψηφιακή επανάσταση αντικατέστησε τη προϋπάρχουσα τεχνολογία και την μετέτρεψε από αναλογική σε ψηφιακή. Με αυτό τον τρόπο έγινε εφικτή η δημιουργία πολλαπλών αντιγράφων πανομοιότυπων με το αρχικό. Έτσι στις ψηφιακές επικοινωνίες μηδενίστηκαν οι απώλειες πληροφορίας κατά τη μετάδοση του σήματος. (Εποχή, 2017)

Στον τομέα των πολυμέσων, η ψηφιακή επανάσταση άλλαξε ριζικά την αποθήκευση των πληροφοριών. Έτσι αντί να χρησιμοποιούνται διαφορετικά μέσα για την αποθήκευση των δεδομένων όπως είναι για παράδειγμα, χαρτί για τις λέξεις, φωτογραφικές εγγραφές για τον ήχο, φιλμ για την εικόνα, τα δεδομένα αποθηκεύονται σε δυαδική ψηφιακή μορφή η οποία μπορεί άμεσα να αποθηκευτεί και εύκολα να μεταφερθεί σε διάφορα μέσα. Ισάξιας σημασίας είναι και το επίτευγμα της ασύρματης μεταφοράς, πρόσβασης και επεξεργασίας των πληροφοριών μεταξύ των μέσων. (Ρόκου Παντάνο, 2002)

Τα πολυμέσα (multimedia) είναι ένας τρόπος επικοινωνίας της πληροφορίας. Σε αυτά χρησιμοποιούνται διάφοροι τρόποι και μέσα ώστε να φτάσει η πληροφορία στον πιθανό δέκτη όσο το δυνατόν αποτελεσματικότερα. Η μορφή αυτών μπορεί να είναι απλή δηλαδή, να αποτελείται μόνο από κείμενο αλλά και με περισσότερες μορφές όπως είναι η εικόνα, ο ήχος, το κείμενο, και λοιπά. Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης έχει τη δυνατότητα, ανάλογα με την επιλογή του να επικοινωνήσει με το εκάστοτε πρόγραμμα και να δημιουργήσει ένα δικό τους διάλογο. Αυτός λέγεται αλληλεπιδραστικός (interactive) και είναι διπλής κατεύθυνσης δηλαδή, και οι δύο πλευρές, πρόγραμμα και χρήστης, μπορούν να επικοινωνήσουν ο ένας με τον άλλο. Αντίθετα, στην παθητική παρουσίαση της πληροφορίας, ο χρήστης είναι παθητικός της δέκτης καθώς η πορεία της είναι συγκεκριμένη και αυτός δεν μπορεί σε τίποτα να επέμβει και να την αλλάξει. (Ρόκου Παντάνο, 2002)

Τα προγράμματα λοιπόν που έχουν την δυνατότητα να αλληλεπιδρούν με τον χρήστη ονομάζονται αλληλεπιδραστικά πολυμέσα (interactive multimedia). Αυτά δίνουν στον χρήστη διάφορες πιθανές επιλογές που ανάλογα ποια χρησιμοποιεί ο δέκτης τον καθοδηγεί σε διαφορετικό αλληλεπιδραστικό περιβάλλον. Με αυτό τον τρόπο συνεχίζει μέχρι να καταφέρει το στόχο, τον τερματισμό του παιχνιδιού.

Τα πλεονεκτήματα αυτών των νέων τεχνολογιών είναι πολλά και στις παρακάτω σελίδες θα αναφερθούν μερικά από αυτά. Πρώτον, η δυνατότητα να υπάρχει προσαρμογή της παρουσίας στις ατομικές ανάγκες του κάθε χρήστη αποτελεί το πραγματικό στόχο της αλληλεπιδραστικότητας. Αυτό με τη σειρά του αυξάνει την αποδοτικότητα.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ο χρήστης έχει την δυνατότητα να λαμβάνει την πληροφορία με πολλά και διαφορετικά μέσα, να τα ελέγχει και να τα λαμβάνει όπως αυτός επιθυμεί. Επιπλέον όμως, έχει και τη δυνατότητα να τα σχολιάζει, να προσθέτει πληροφορίες σε αυτά αλλά και να μπορεί στο ίδιο το σύστημα να παρουσιάσει την άποψή του.

Ένα ακόμα πολύ θετικό χαρακτηριστικό είναι ότι λόγω των χαρακτηριστικών τους έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν από διάφορων ειδών χρήστες και από διαφορετικούς τομείς. Σε αυτή τη περίπτωση πάλι ο καθένας διαμορφώνει το περιβάλλον όπως εκείνος επιθυμεί ώστε να είναι ο ίδιος πιο αποτελεσματικός και να εργάζεται καλύτερα αλλά και να ανταποκρίνεται καλύτερα στις υποχρεώσεις του. (Ρόκου Παντάνο, 2002)

Απόρροια λοιπόν όλων αυτών είναι να υπάρξει στην εποχή μας η δυνατότητα δημιουργίας στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές μας πολυμεσικές εφαρμογές. Αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε από χρήστες που έχουν κάποια ειδίκευση στην τεχνολογία των υπολογιστών και της πληροφορικής αλλά και από χρήστες που θέλουν να τολμήσουν κάτι για τον εαυτό τους, να δοκιμάσουν, να ψάξουν και να δημιουργήσουν μία τέτοια εφαρμογή.

Όλα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε τομείς όπως είναι η εκπαίδευση, οι επιχειρήσεις, η ενημέρωση, η ψυχαγωγία και η διαφήμιση. Σε αυτή την εργασία θα επικεντρωθούμε στην ψυχαγωγία καθώς αυτός είναι ο σκοπός της δημιουργίας της. Αυτές οι δυνατότητες έχουν δώσει υλικό για να εργαστούν πάνω σε αυτό άνθρωποι με θέληση και φαντασία. Έχουν δημιουργηθεί λοιπόν παιχνίδια που είτε είναι για ψυχαγωγία είτε για εκπαίδευση.

Οι τύποι παιχνιδιών που μπορεί κάποιος να δημιουργήσει είναι πολλοί. Πρώτον, υπάρχουν τα παιχνίδια στρατηγικής. Δεύτερον, είναι τα παιχνίδια τύχης. Τρίτον, παιχνίδια προσομοίωσης τα οποία σε βάζουν να γευτείς εμπειρίες όπως είναι η πλοήγηση ενός αεροπλάνου ενώ ο χρήστης βρίσκεται στην πολυθρόνα του σπιτιού του.

Ανάλογα την υπόθεση, το σενάριο υπάρχουν διάφορα είδη παιχνιδιών. Με αυτό τον τρόπο πολλοί άνθρωποι που ο καθένας έχει διαφορετικές προτιμήσεις μπορεί να βρει το παιχνίδι που του αρέσει και να ασχολείται με αυτό περνώντας τις πίστες και τις δοκιμασίες για να φτάσει στη νίκη. Έτσι κρατάει το ενδιαφέρον του, ψυχαγωγείται, συμμετέχει σε αυτά και αποκτά γνώσεις για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές αλλά και για πιο εκπαιδευτικά θέματα, αν είναι αυτό το θέμα του παιχνιδιού.

Ο χρήστης όταν του αρέσει ένα παιχνίδι παίζει συχνά και ίσως πολλές ώρες αν του το επιτρέπει το καθημερινό του πρόγραμμα. Βέβαια σημαντική σημείωση κρίνεται η προσοχή να μην χαθεί η προσωπική μας ζωή. Παίζουμε με μέτρο, δεν κλινόμαστε στο σπίτι μας και αποκοβόμαστε από τους φίλους και τις οικογένειες μας.

Από την άλλη πλευρά, τα πολυμέσα έχουν πολλαπλά οφέλη και στο marketing. Όταν έχουμε δημιουργήσει μια πολυμεσική εφαρμογή που αφορά την παρουσίαση, την προβολή της Ελλάδας και είμαστε μια τουριστική επιχείρηση αυτό αυτόματα μας προσθέτει. Πιο

αναλυτικά, αποτελεί εργαλείο προώθησης , διαφήμισης, παρουσίασης και ίσως ακόμα και πώλησης προϊόντων ανάλογα το είδος της επιχείρησης. (Belch, 2014)

## **1.1 Οφέλη των νέων τεχνολογιών**

Ο ορισμός της τεχνολογίας αναφέρει ότι είναι ο τομέας της γνώσης που ασχολείται με την εφαρμοσμένη επιστήμη, τις εφευρέσεις, την ανάπτυξη και την πρακτική αξιοποίηση επιστημονικών γνώσεων και μεθόδων. (Μπαμπινιώτης, 2008)

Αρχικά, Η ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει επηρεάσει και θετικά και αρνητικά την ζωή των ανθρώπων παρόλα αυτά στην παρούσα εργασία θα σταθούμε στο κομμάτι των οφελών. Πρώτα - πρώτα, οι συνθήκες εργασίας έχουν βελτιωθεί πλέον, ο άνθρωπος σε μεγάλο βαθμό έχει αποφύγει την χειρονακτική εργασία σε σχέση με τα παλαιότερα χρόνια μιας και οι περισσότερες εργασίες έχουν αυτοματοποιηθεί ή οδεύουν προς την αυτοματοποίησή τους. Αποτέλεσμα όλων αυτών είναι η αύξηση της παραγωγικότητας, της οικονομικής ανάπτυξης και η βελτίωση του βιοτικού επιπέδου. (Μάντης, 2009)

Στη συνέχεια, στον τομέα της υγείας έχουν βελτιώσει τα μέσα που χρησιμοποιούνται, τις ίδιες δραστηριότητες και το πιο σημαντικό είναι ότι βοηθούν στην αναζήτηση θεραπειών για ασθένειες που μέχρι πριν τις θεωρούσαμε ανίατες. Με αυτό τον τρόπο, έχει αυξηθεί πολύ ο μέσος όρος ζωής.(Μαθητικοί-Παλμοί, 2009)

Σημαντική είναι ακόμα η συμβολή τους στην διάδοση του πολιτισμού κάθε χώρας και στην ενίσχυση του μορφωτικού επιπέδου της. Πιο αναλυτικά, υπάρχει εύκολη πρόσβαση σε έναν μεγάλο αριθμό πηγών και ερεθισμάτων που παρουσιάζουν άλλες χώρες και κράτη κάνοντας γνωστή την κουλτούρα και τα χαρακτηριστικά κάθε έθνους.(Μάντης, 2009)

Επιπλέον, ο άνθρωπος κατάφερε να απαλλαγθεί από δεισιδαιμονίες και προλήψεις. Έπειτα, πραγματοποίησε το όνειρό του, να εξερευνήσει το διάστημα. Έτσι ο άνθρωπος συνέχεια μαθαίνει καινούργια πράγματα και αναζητά νέες εμπειρίες ανάλογης ομορφιάς. (Μαθητικοί-Παλμοί, 2009)

## **1.2 Η χρήση των νέων τεχνολογιών στην ψυχαγωγία**

Ψυχαγωγία είναι η ικανοποίηση της ψυχής και του πνεύματος μέσα από δραστηριότητες που σχετίζονται κυρίως με τέχνη ή αθλητισμό.(Μπαμπινιώτης, 2008)

Διασκέδαση είναι η πρακτική, η πολύ αγαπητή και απαραίτητη στους ανθρώπους να διασκορπίζουν τις έγνοιες, τις σκοτούρες, τις δυσκολίες και άλλα σύγχρονα και μη προβλήματα και να ξεχνιούνται , να ευθυμούν, να ξεσκάνε και να χαίρονται.

Η ετυμολογία των παραπάνω λέξεων είναι αντίστοιχα, ψυχή και άγω που σημαίνει η αγωγή της ψυχής και δια και σκεδάννυμι που σημαίνει διασκορπίζω.

Η ψυχαγωγία για τον άνθρωπο είναι πολύ σημαντική και αυτό γιατί έχει πολλές λειτουργίες. Πρώτον, συντελεί στην πνευματική και σωματική ευεξία του. Δεύτερον, οξύνει την δημιουργική του φαντασία. Τρίτον, ο άνθρωπος γίνεται περισσότερο κοινωνικός καθώς

επικοινωνεί. Τέταρτον, αλλάζει παραστάσεις και ξεκουράζεται. Πέμπτον, αποκτά αισθητική, πνευματική και ψυχική καλλιέργεια.(Μάρας, 2004)

Οι τρόποι με τους οποίους μπορούν να ψυχαγωγηθούν οι άνθρωποι είναι πολλοί μερικοί από αυτούς είναι οι ακόλουθοι. Πρώτον, η επικοινωνία με φιλικά πρόσωπα. Δεύτερον, τα ταξίδια καθώς μέσα από αυτά γνωρίζουμε νέους για εμάς πολιτισμούς. Τρίτον, το καλό θέαμα και ακρόαμα όπως είναι για παράδειγμα μία νύχτα στο θέατρο ή στην όπερα δίνουν στην ψυχή του ανθρώπου την αγαλλίαση και την ευχαρίστηση που επιθυμεί.

Τέταρτον, η επαφή με τη φύση δηλαδή, οι εκδρομές σε αυτήν, η πραγματοποίηση εξορμήσεων στη φύση ή ακόμα και η απλή βόλτα με το αμάξι στα χωριά, στα παραδοσιακά σοκάκια μακριά από τους θορύβους και τις σκοτούρες της πόλης.

Πέμπτον, η άθληση και η επαφή με την τέχνη. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, οι ώρες αυτές που θα αφιερώσουμε στη μουσική, στο τραγούδι, να πάμε κινηματογράφο, θέατρο, χορό, να διαβάσουμε λογοτεχνία, να επισκεφθούμε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους και άλλα ανάλογα με τον χαρακτήρα του κάθε ανθρώπου και με τον τρόπο που εκείνος προτιμά να διαχειρίζεται τον ελεύθερο του χρόνο ώστε να χαλαρώνει και να διασκεδάσει.

Έκτον, η ανάγνωση βιβλίων, τα επιτραπέζια παιχνίδια, ο τουρισμός. Έβδομον, οι ερασιτεχνικές δημιουργικές ενασχολήσεις. Τέτοια παραδείγματα μπορεί να είναι κατασκευές, συλλογές, ανθοκομία, ψάρεμα, συγγραφή.(Βλιώρας, 2015)

Ανάλογα με τον τόπο διαβίωσης δηλαδή, πόλη, χωριό ή πρωτεύουσα, η ηλικία, η ψυχοσύνθεση, ο χαρακτήρας και η προσωπικότητα του κάθε ανθρώπου, οι συνήθειες, τα ενδιαφέροντά του, το μορφωτικό του επίπεδο, η οικονομική κατάσταση, ο τρόπος ζωής, η κοινωνική τάξη και η εργασία του καθενός είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν τον τρόπο ψυχαγωγίας που θα επιλέξει ο κάθε άνθρωπος.



**Εικόνα 1:** Τρόποι ψυχαγωγίας

Με το πέρασμα των δεκαετιών οι μορφές της ψυχαγωγίας έχουν αλλάξει. Πήρε διάφορες μορφές, όπως θυμόμαστε και εμείς από την παιδική μας ηλικία. Στις μέρες μας έχει ενσωματωθεί σε αυτήν η τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η χρήση του είναι

εύκολη για αυτό και παρατηρούμε στις μέρες μας ότι χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο από ανθρώπους όλων των ηλικιών.

Εκτός των άλλων λειτουργιών τους, έχουν την δυνατότητα να ενσωματώνουν παιχνίδια. Σε αυτά τα παιχνίδια ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ζωγραφίζει, να σώζει κάποιον ήρωα, να παλεύει με το χρόνο, να ακούει μουσική, να τραβήξει φωτογραφίες και να τις δει, να τραβήξει βίντεο και να το δει. Ακόμα, να δημιουργήσει μια ταινία ή αλλιώς να δει μία άλλη.

Επιπλέον, με την βοήθεια της τεχνολογίας και των οφελών του διαδικτύου (internet) παραχωρούνται δυνατότητες διασύνδεσης. Πρώτον, ενημερωνόμαστε μέσα από σελίδες ειδήσεων που αφορούν όλο τον κόσμο για παράδειγμα, CNN και ψυχαγωγούμαστε.

Δεύτερον, η ύπαρξη των δωματίων συνομιλίας(chatrooms) έχει μετατρέψει την επικοινωνία πιο γρήγορη και πιο σίγουρη. Για παράδειγμα, τέτοιες σελίδες μπορεί να είναι το Facebook, MSN, Messenger και άλλα.

Τρίτον, οι υπηρεσίες Skype, OVOδίνουν την δυνατότητα σε ανθρώπους να συνομιλούν σε πραγματικό χρόνο με καλή ποιότητα εικόνας και ήχου ακόμα και αν ο ένας από τους συνομιλητές βρίσκεται στην άλλη άκρη του κόσμου από τον άλλο. Βέβαια, βασική προϋπόθεση αποτελεί η παρουσία διαδικτύου (internet).

Τέταρτον, τα onlineπαιχνίδια αποτελούν ευκαιρία ψυχαγωγίας, ξεκούρασης αλλά και επικοινωνίας με άλλα άτομα που δεν τα γνωρίζουμε ή ακόμα και με φίλους καθώς ορισμένα είναι παιχνίδια συνεργασίας και ο καθένας ανήκει σε ομάδες για παράδειγμα League of Legends. Αυτά παρουσιάζουν έναν εικονικό κόσμο με τη βοήθεια των κατάλληλων γραφικών για την επίτευξη του καλύτερου, όσο επιτρέπει η τεχνολογία της κάθε δεδομένης στιγμής, αποτελέσματος.

Μία από τις πρώτες μορφές είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γνωστά και ως videogames που εμφανίστηκαν την δεκαετία του 1970 και από τότε η πλειονότητα των παιδιών έστω και μία φορά έχουν παίξει με αυτά.

Το πρώτο videogamedημιουργήθηκε το 1958 και ήταν ένα παιχνίδι τένις που το γήπεδο ήταν μια οριζόντια γραμμή και η μπάλα ένας μικρός κύκλος. Αργότερα, αναπτύχθηκαν και παιχνίδια άλλων μορφών που ανάλογα τις ενέργειες που κάνει ο χρήστης με το ποντίκι ή το χειριστήριο του εμφανίζει διαφορετικές επιλογές, κινήσεις και ενέργειες. (Beast, 2013)

Πολλοί τουρίστες πραγματοποιούν τις διακοπές τους στην χώρα μας καθώς επιζητούν την ικανοποίηση των παραπάνω αναγκών. Η χώρα μας γνωστή για την κουζίνα, το φυσικό της περιβάλλον, τις παραλίες, το κέφι, το χορό, το τραγούδι, τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις τις αποτελεί μεγάλο πόλο έλξης υποσχόμενο χαλάρωση και εμπειρίες ζωής.

Ο επισκέπτης μπορεί να βιώσει την φιλοξενία μας και να ζήσει μέσα σε ομάδες ανθρώπων με διαφορετικά χαρακτηριστικά από τον τόπο προέλευσής του που θα θέλει να εξερευνήσει και να γίνει γνώστης αυτών.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι εμπειρίες ζωής και οι όμορφες αναμνήσεις που φέρει μαζί του κάθε άνθρωπος από τα ταξίδια του και όχι μόνο αποτελούν κινητήρια δύναμη και ώθηση για να κατατροπώνουν προβλήματα που μπορεί να εμφανιστούν στο μέλλον, δύσκολες στιγμές και άλλα.

Για πολλούς θα μπορούσε να είναι ο στόχος τους. Ακόμα και η προσμονή τους και θα κάνουν τα πάντα για να την πραγματοποιήσουν και πάλι. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι τα χρήματα που από τον μισθό της εργασίας μας ένα ποσό μένει στην άκρη για την πραγματοποίηση ταξιδιών σε χώρες και μέρη που επιθυμούμε, την ικανοποίηση της αναψυχής, της ψυχαγωγίας, του ταξιδιού, των εμπειριών και της ξεγνοιασιάς.

Παρατηρεί λοιπόν κανείς ότι στη χώρα μας ότι οι τουριστικές επιχειρήσεις έχουν πολύ καλά οργανωμένες δραστηριότητες, πρόγραμμα με το οποίο φροντίζουν να κρατούν τους πελάτες και τα παιδιά τους ψυχαγωγημένους. Αυτό αποτελείται από μία ευρεία γκάμα μορφών αναψυχής για όλους τους χαρακτήρες και τις διαφορετικές ανάγκες του κάθε πελάτη. Οι υπεύθυνοι αναζητούν και παρακινούν την συμμετοχή μεγάλων αριθμών πελατών στις οργανωμένες δραστηριότητες. Το πρώτο club δημιουργήθηκε στην Κέρκυρα και ονομαζόταν Club Mediteranee ή Club Med. (Μάρας, 2004)

### **1.3 Ανιμασιόν**

Οι υπεύθυνοι αναζητούν και παρακινούν την συμμετοχή μεγάλων αριθμών πελατών στις οργανωμένες δραστηριότητες. Συμπερασματικά, αυτό το πρόγραμμα και αυτή η οργάνωση με μία λέξη ονομάζεται ανιμασιόν.

Η ανιμασιόν είναι γαλλική λέξη που σημαίνει μεταξύ άλλων οργανώνω, παροτρύνω, δίνω ζωή. Σκοπός της είναι να κάνει την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία ακόμα πιο ενδιαφέρουσα και αποτελεσματική δίνοντάς τους ζωή, κίνηση, χρώματα με διάφορα μέσα και τρόπους. (Μάρας, 2004)

Οι ανιματέρ εκπαιδεύονται μέσα από σχολές και μέσα από σεμινάρια που οργανώνονται.

#### **1.3.1 Ιστορική εξέλιξη**

Ξεκίνησε ως διδακτική μέθοδος τον 17<sup>ο</sup> αιώνα στη Γερμανία. Έπειτα ξεκίνησε να χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο και αντιπροσώπευε την κινούμενη εικόνα. Μιας και τότε πραγματοποιήθηκε η αλλαγή από μια στατική εικόνα σε μια κινούμενη εικόνα. Η Γαλλία πρωτοπόρησε παρόλα αυτά και χρησιμοποιεί πρώτη την λέξη αυτή με την έννοια της ψυχαγωγίας του τουρίστα στον ελεύθερο χρόνο. (Μάρας, 2004)

Ακόμα, παλαιότερα τα ταξίδια αφορούσαν τις κοινωνικές τάξεις που ήταν ευκατάστατες. Με το πέρασμα των χρόνων αυτό έχει αλλάξει καθώς έχει αυξηθεί το πολιτιστικό επίπεδο των ανθρώπων, έχει αυξηθεί ο διαθέσιμος ελεύθερος χρόνος για διακοπές, βελτιώθηκαν τα μέσα μεταφοράς και γενικότερα η τεχνολογία και πλέον τα ταξίδια είναι δυνατόν να πραγματοποιηθούν από όλους τους ανθρώπους. Απόρροια όλων αυτών είναι, το χαμηλό κόστος των αεροπορικών αλλά και άλλων μεταφορών που δίνουν την δυνατότητα σε όλους ανθρώπους ανεξάρτητα την κοινωνική τους τάξη να λαμβάνουν μέρος σε αυτά. (Lickorish J. Leonard, 2004)

Αποτελούν μία ευκαιρία διαλείμματος από την καθημερινότητα, ψυχαγωγίας, επίσκεψης νέων πολιτισμών, εκμάθηση ήθη, εθίμων και παραδόσεων άλλων λαών και άλλα πολλά

ανάλογα με τις ανάγκες που θέλει ο καθένας να καλύψει με την πραγματοποίηση ενός ταξιδιού.

Περνάει με αυτό τον τρόπο στα χέρια της ανιμασιόν η ευθύνη να κάνει τους επισκέπτες να προτιμήσουν την επιχείρηση και την επόμενη χρονιά, να συμβάλει στην αύξηση των κερδών, η επιχείρηση να γίνει πιο ανταγωνιστική και το πιο σημαντικό να αφήσει ευχαριστημένους και ικανοποιημένους τους επισκέπτες. Ακόμα, θα πρέπει να ικανοποιήσουν τα παιδιά τους για τα οποία προσπαθούν οι γονείς τους να έχουν όμορφες και ποιοτικές εμπειρίες στη ζωή τους. Καθώς βασικός στόχος για τις επιχειρήσεις αυτές είναι η επίτευξη ισότητας ανάμεσα στην ποσότητα και την ποιότητα. (Μάρας, 2004)

Μια ακόμα λειτουργία που υπάρχει είναι ότι αν κάποια στιγμή σε μία τουριστική μονάδα υπάρξει πρόβλημα σε κάποιον τομέα και υπάρξει κίνδυνος για μια κακή εμπειρία να αμαυρώσει το σύνολο των τομέων ένας υψηλός βαθμός ικανοποίησης από κάποιον άλλο τομέα ή και τομείς θα αποτελέσει αναβλητική δύναμη για να παρθούν πίσω και να ξεχαστούν οι κακές εντυπώσεις που άφησε ο άλλος τομέας.

Επιπλέον, η ανιμασιόν θα πρέπει να μεριμνά και για εκείνες τις μέρες, στην αρχή της σεζόν και στο τέλος της, που οι καιρικές συνθήκες δεν είναι καλές. Αυτές χαρακτηρίζονται από βροχή και αέρα. Τέτοιες μέρες λοιπόν θα πρέπει η ψυχαγωγία των πελατών να πραγματοποιείται στο εσωτερικό της τουριστικής επιχείρησης. Έτσι υπάρχει μια πληθώρα παιχνιδιών και ασχολιών που μπορούν να κρατήσουν ψυχαγωγημένους τους πελάτες ακόμα και εκείνες τις μέρες μέσα στο κτίριο της ξενοδοχειακής μονάδας. Για αυτό το λόγο δημιουργήθηκε το παιχνίδι που παρουσιάζεται σε αυτή την πτυχιακή εργασία.

Ένας βασικός παράγοντας για να γίνει γνωστή η εφαρμογή ως ρόλος ψυχαγωγίας είναι η προβολή της μέσω αφισών, η υποδοχή να ενημερώνει τους πελάτες ή σε περίπτωση τουριστικού γραφείου οι εργαζόμενοι της εκάστοτε επιχείρησης. Ένας άλλος έξυπνος τρόπος είναι ο ίδιος ο ανιματέρ με όπλο του τον προφορικό λόγο να προσπαθήσει να ενημερώσει και να εμψυχώσει τους πελάτες της επιχείρησης ώστε να επιτευχθεί η συμμετοχή τους στις διάφορες δράσεις. (Μάρας, 2004)

Στις μέρες μας, που η εξέλιξη της τεχνολογίας καλπάζει, οι επιχειρήσεις που έχουν κύρος και αναγνωρίζουν την δύναμή τους θεωρούν αναγκαία την προβολή τους μέσω ιστοσελίδων. Σε αυτές οι πιθανοί πελάτες έχουν άμεση επαφή, δυνατότητα άντλησης πληροφοριών όποτε αυτοί επιθυμούν και πολλές άλλες διευκολύνσεις.

Σε μία τέτοια σελίδα μπορούν να παρουσιαστούν εκπτώσεις, διαθεσιμότητα κρατήσεων και άλλα. Αποτελεί έξυπνη χρήση του η παρουσίαση των δραστηριοτήτων της ανιμασιόν από εκεί καθώς υπάρχει γρήγορη πρόσβαση στη πληροφορία και δυνατότητα ανταλλαγής μηνυμάτων μεταξύ δέκτη και χρήστη. Κι αυτό γιατί ο εκάστοτε πελάτης θα ενημερωθεί σε χρόνο που αυτός επιθυμεί χωρίς να νιώσει ότι ίσως τον κατακεραυνώνουμε με πληροφορίες τις οποίες υπάρχει και κίνδυνος να τις ξεχάσει ή μέσα στην κούρασή του να μην τις ακούσει ή να μην τις κατανοήσει.



### 1.3.2 Ανιμασιόν και παιδιά

Οι γονείς λατρεύουν τα παιδιά τους όμως έρχονται και κάποιες ώρες που προτιμούν να μείνουν μόνοι χωρίς το βλέμμα και την έγνοια των παιδιών τους. Με αυτό τον τρόπο να ικανοποιήσουν και αυτοί ανάγκες όπως είναι η επικοινωνία, η περιποίηση του εαυτού τους, ψώνια χωρίς παιδάκια να τους σέρνουν και να αποσπούν την προσοχή τους συνέχεια.

Παρόλα αυτά για να χαλαρώσουν χρειάζεται να γνωρίζουν ότι τα παιδιά τους για εκείνο το χρονικό διάστημα που δεν θα είναι μαζί τους θα είναι σε χέρια σοβαρών, αξιόπιστων και άρτια εκπαιδευμένων ανθρώπων στην διαχείριση των παιδιών που θα τα προσέχουν και θα τα διασκεδάσουν. Διότι είναι αναγκαίο για να ηρεμήσουν οι γονείς να μην τους αναζητά συνέχεια το παιδί τους αλλά να είναι απορροφημένο με τα άλλα παιδάκια της ξενοδοχειακής μονάδας που έχουν επισκεφθεί.



**Εικόνα 2:** Το κομμάτι της animation στις ξενοδοχειακές επιχειρήσεις για τα παιδιά (Μαρουλίτα, 2018), (TripAdvisor, 2000)

Για τους παραπάνω λόγους έχει δημιουργηθεί στις ξενοδοχειακές μονάδες το mini club ή αλλιώς ο παιδικός σταθμός. Πολλές μάλιστα οικογένειες για την επιλογή του κατάλληλου καταλύματος για αυτούς κύριο κριτήριο είναι τα παιδιά τους, η φύλαξη, η ασφάλεια, η ψυχαγωγία και άλλα. (Μάρας, 2004)

Ο χώρος αυτός αποτελεί ένα κέντρο παιχνιδιού και χαράς σε συνεργασία πολλών παιδιών μαζί από διαφορετικές χώρες προέλευσης για την επίτευξη της νίκης της ομάδας τους, ή την λύση του γρίφου, ή την νίκη του γρηγορότερου για παράδειγμα. Ακόμα, υπάρχουν πολλές άλλες δραστηριότητες και διαφορετικών ειδών για αυτά να ανακαλύψουν.

Παρέχει τη δυνατότητα στα παιδιά που συμμετέχουν ανεξάρτητα την ηλικία τους να αποκτήσουν εμπειρίες μέσα από την περιπέτεια και την διασκέδαση. Επίσης στόχος της αποτελεί το να προάγει την κοινωνική συναναστροφή, την ομαδική συνεργασία, την ανάπτυξη και την βελτίωση κάθε μικρούλας αλλά και μεγάλης, από την άποψη ηλικίας, προσωπικότητας. Για να πραγματοποιηθούν όλα τα παραπάνω, θα πρέπει να υπάρχει ένα πρόγραμμα που περιέχει πολιτιστικές, κοινωνικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες. (Μάρας, 2004)



## 2. Το πρόγραμμα ADOBE DIRECTOR

Στα πρώτα χρόνια που δημιουργούνταν τα πρώτα παιχνίδια στον υπολογιστή (videogames), το κάθε παιχνίδι έπρεπε να φτιάχγεται από την αρχή. Χωρίς να έχει κανένα παρόμοιο προγραμματισμό με κάποιο άλλο. Η ανάπτυξη videogame είναι μία πολύ δημιουργική απασχόληση σε ερασιτεχνικό επίπεδο. (Raph, 2013)

Στη συνέχεια για να γίνει πιο εύκολη η δημιουργία τέτοιων παιχνιδιών δημιουργήθηκαν οι μηχανές παιχνιδιών (game engines). Σε αυτές μπορεί να δημιουργήσει και να αναπτυχθεί ένα παιχνίδι ολοκληρωτικά. Αυτές διαθέτουν επιμέρους κατηγορίες επεξεργασίας για κάθε τμήμα της διαδικασίας δημιουργίας. Με αυτό τον τρόπο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την δημιουργία περισσότερων από ένα παιχνιδιών. (Raph, 2013)

Το μόνο αρνητικό κομμάτι είναι ότι η άδεια χρήσης αυτών δεν είναι δωρεάν και συγχρόνως δεν μπορούν όλοι οι άνθρωποι να έχουν πρόσβαση σε αυτήν και να δημιουργήσουν.

Πολλοί άνθρωποι θεωρούν πως για την δημιουργία τέτοιων εφαρμογών χρειάζονται χρόνια εμπειρίας, κατάρτισης, ενασχόλησης με τους υπολογιστές, ακριβά και καλά μηχανήματα με καλές αποδόσεις και το πιο βασικό από όλα αρκετά χρήματα να τα αγοράσεις. Βασικό συστατικό είναι να μας αρέσει αυτό που φτιάχνουμε ώστε να μπορούμε να αποδώσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα και να δημιουργηθεί ένα όμορφο αποτέλεσμα. Έχουμε την ιδέα, βρίσκουμε το πρόγραμμα και ξεκινάμε με μεράκι να δουλεύουμε. (Sheridan, 2012)

Στην παρούσα εργασία το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε είναι το Macromedia Adobe Director. Αυτό είναι ένα σύστημα συγγραφής που στηρίζεται στο χρόνο (timeline based). (Adobe, 1982)

Πιο αναλυτικά, το πρόγραμμα αυτό δημιουργήθηκε από την Macromedia και τώρα το διαχειρίζεται η Adobe Systems. Σε αυτό μπορούμε να δημιουργήσουμε διάφορα παιχνίδια ανάλογα με το τι επιθυμεί ο χρήστης. Ακόμα, δίνει τη δυνατότητα, σε περίπτωση που θέλει ο χρήστης να εμβαθύνει ακόμα περισσότερο στον προγραμματισμό του παιχνιδιού, να χρησιμοποιήσει τη γλώσσα Lingo και να ανοίξει έναν ακόμα μακρύτερο δρόμο επιλογών. (Adobe, 1982)

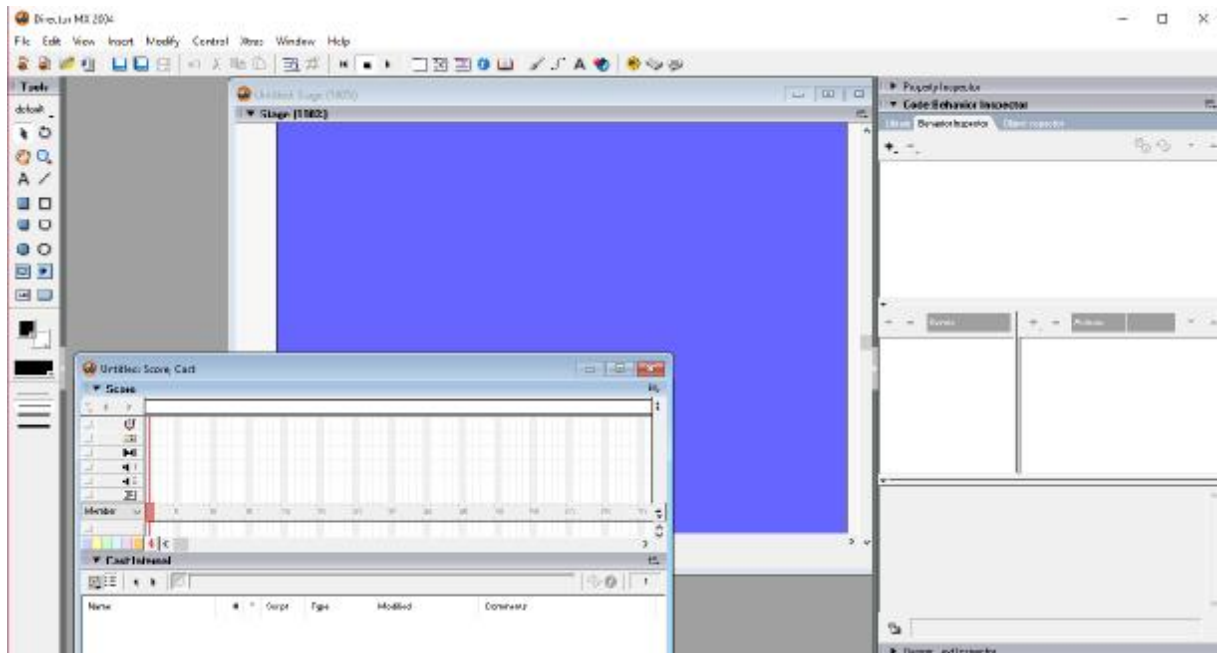
Ξεκίνησε δημιουργώντας ασπρόμαυρες κινούμενες εικόνες. Το 1987 πήρε το όνομα "Director". Ακόμα, το 1988 απέκτησε την δυνατότητα προγραμματισμού Scripting Lingo. Επίσης, το 1990 έγινε διαθέσιμο στα Windows και μέχρι τότε ήταν διαθέσιμο για το Apple Macintosh. (Adobe, 1982)

### 2.1 Ο τρόπος λειτουργίας

Ακόμα πιο αναλυτικά, ο χρήστης τοποθετεί τους χαρακτήρες που επιθυμεί και τις συμπεριφορές τους πάνω σε μία γραμμή χρόνου. Επίσης, θυμίζει βίντεο καθώς έχει ως βάση τον κινηματογράφο και δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να δημιουργήσει αλληλεπιδραστικές εφαρμογές.

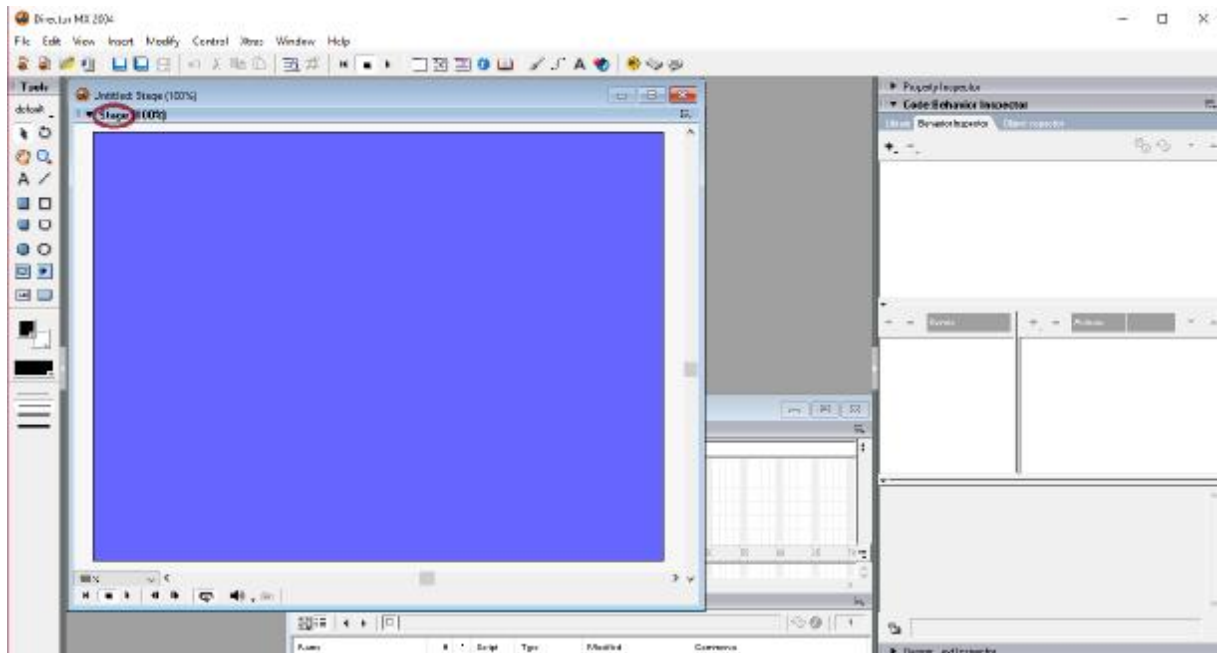
Σε αυτό το πρόγραμμα χρησιμοποιείται μια μεταφορά. Πιο αναλυτικά, η μεταφορά αυτή είναι το χρονοδιάγραμμα (timeline based). Η μεταφορά αυτή αναφέρεται σε σκηνές και σε ηθοποιούς που αποτελούν το υλικό της εφαρμογής. Αυτοί μπορεί να είναι για παράδειγμα, κείμενα, ήχοι, εικόνες και άλλα. Επιπλέον, η μεταφορά αναφέρεται και στον σκηνοθέτη (director) ο οποίος καθορίζει τον χρόνο και τον τρόπο εμφάνισης των ηθοποιών στις σκηνές.

Οι βασικές επιλογές του είναι το μενού, η μπάρα εικονιδίων, τα εργαλεία (tools), η σκηνή (stage), ο χρονοδιάδρομος (score), το παράθυρο που περιλαμβάνει το σύνολο των ηθοποιών (cast) και διάφορες παλέτες με πληροφορίες και κουμπιά ρυθμίσεων στη δεξιά πλευρά της οθόνης που εργαζόμαστε.



**Εικόνα 3:** Η επιφάνεια εργασίας

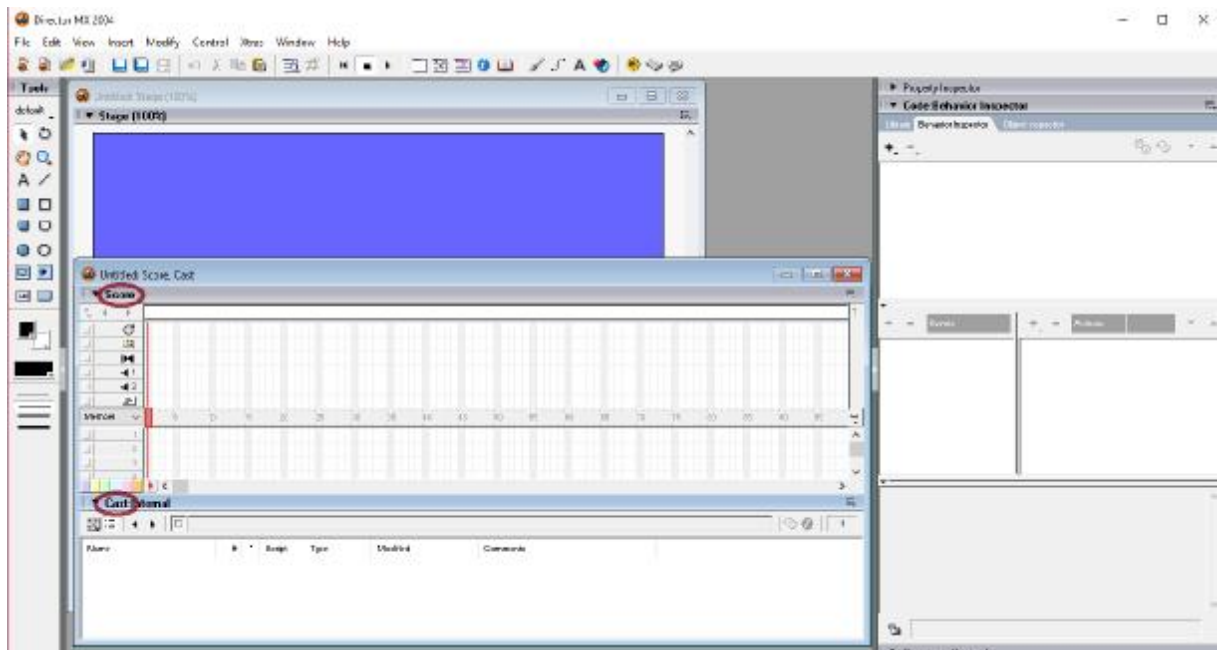
Πιο αναλυτικά, το stage είναι το παράθυρο της σκηνής στο οποίο τοποθετούνται οι ηθοποιοί. Επιπρόσθετα, σε αυτήν έχουμε την δυνατότητα να βλέπουμε την εκτέλεση της εφαρμογής κατά τη διάρκεια που τη δημιουργούμε αλλά και για να ελέγξουμε την πρόοδο της δημιουργίας της. Σε αυτήν μπορούμε εκτός τους ηθοποιούς να τοποθετήσουμε επιπλέον εικόνες, πλήκτρα, ήχους, βίντεο και άλλα πολλά τα οποία θα συμβάλλουν στην πραγματοποίηση αυτού που θέλουμε να φτιάξουμε και όλα μαζί αποτελούν την εφαρμογή μας. Εάν το Stage δεν είναι εμφανίσιμο ανοίγουμε το μενού Window και επιλέγουμε Stage.



**Εικόνα 4:** Το παράθυρο Stage

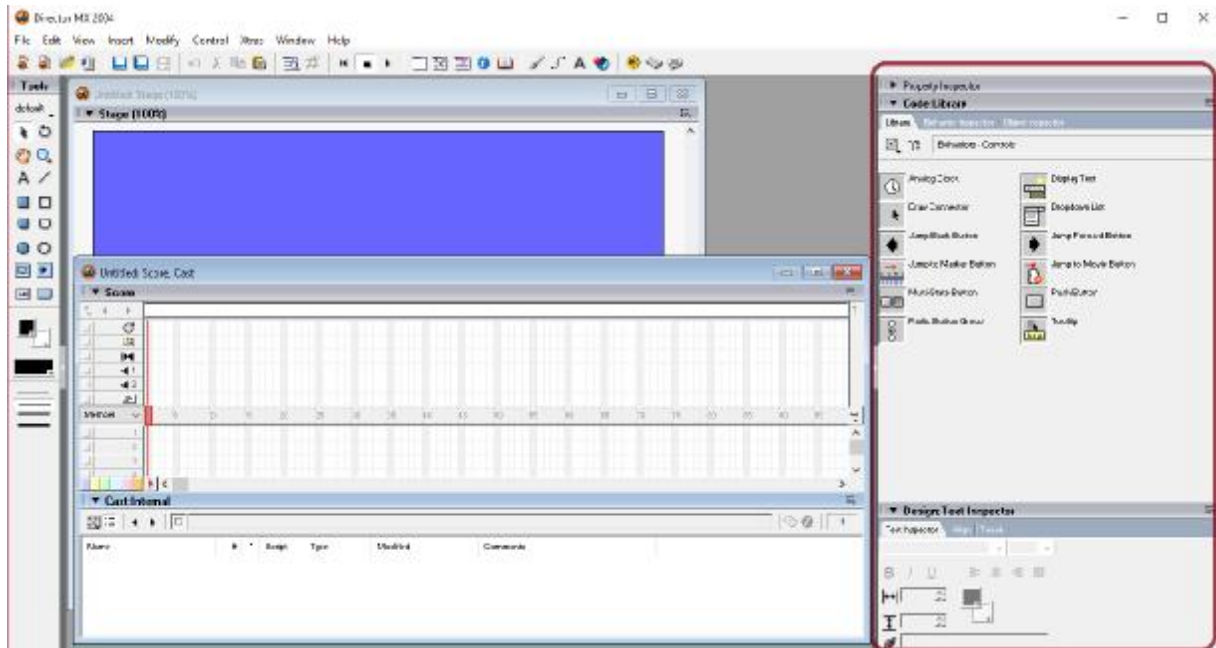
Ακόμα, στο score που είναι το παράθυρο του χρονοδιάδρομου καθορίζονται ο χρόνος και ο τρόπος εμφάνισης των ηθοποιών και σε αυτό αναπτύσσεται γενικότερα η εφαρμογή. Αυτό είναι χωρισμένο σε γραμμές και στήλες (frames) ώστε να ρυθμίζουμε κάθε χαρακτήρα που έχουμε τοποθετήσει στην εφαρμογή στον χώρο και στον χρόνο. Εάν το Score δεν είναι εμφανίσιμο ανοίγουμε το μενού Window και επιλέγουμε Score.

Επίσης, το cast είναι το παράθυρο που περιλαμβάνει το σύνολο των ηθοποιών που συμμετέχουν σε μια εφαρμογή. Σε αυτό μπορούμε να δούμε όλους τους χαρακτήρες που έχουμε τοποθετήσει στην εφαρμογή και επιθυμούμε να τους αλλάξουμε το όνομα. Εάν το Cast δεν είναι εμφανίσιμο ανοίγουμε το μενού Window και επιλέγουμε Cast.



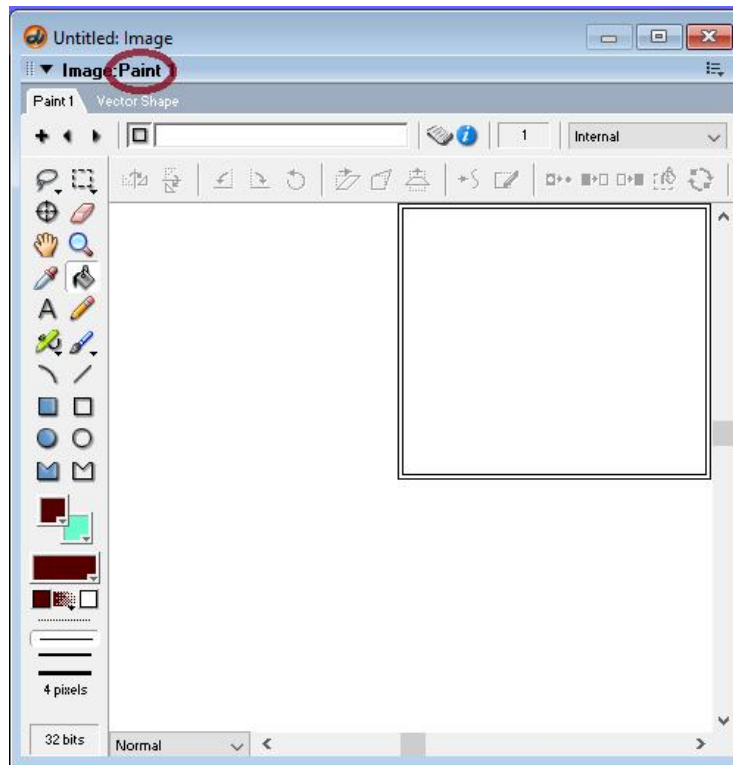
**Εικόνα 5:** Τα παράθυρα Score και Cast

Τέλος, οι διάφορες παλέτες με πληροφορίες και κουμπιά ρυθμίσεων στην δεξιά πλευρά της οθόνης που εργαζόμαστε κρίνονται απαραίτητες για την σωστή δημιουργία της εφαρμογής που επιθυμούμε. Τέτοιες παλέτες μπορεί να είναι: η βιβλιοθήκη (library), οι συμπεριφορές (behaviors), οι ρυθμίσεις γραμματοσειράς και άλλες.



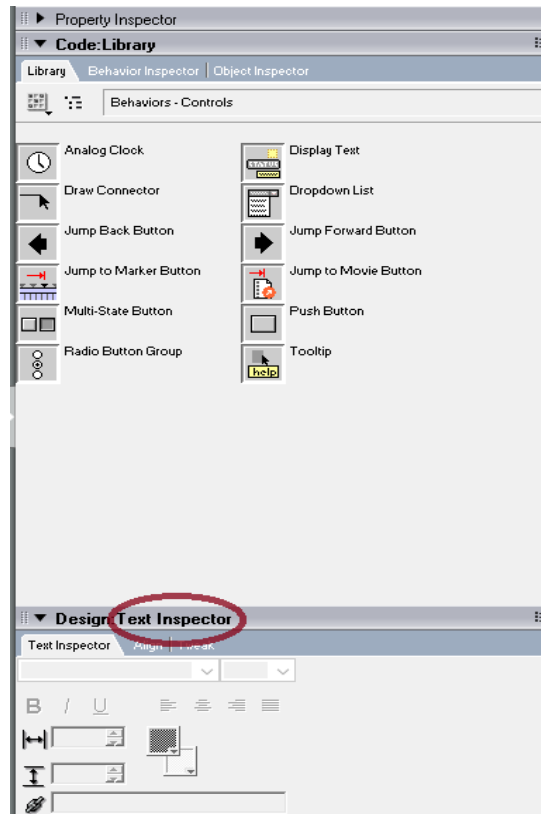
**Εικόνα 6:** Παλέτες με πληροφορίες και κουμπιά ρυθμίσεων

Επιπρόσθετα, έχουν την δυνατότητα αναπαραγωγής ήχου καθώς δίνει χώρο να προσθέσεις δύο διαφορετικούς ήχους που να ακούγονται την ίδια στιγμή. Ακόμα με την παλέτα Paint δηλαδή, την ζωγραφική μας βοηθά να επεξεργαστούμε εικόνες όποιες επιθυμούμε από αυτές που θέλουμε να συμπεριλάβουμε στην εφαρμογή. Εάν η παλέτα Paint δεν είναι εμφανίσιμη ανοίγουμε το μενού Window και επιλέγουμε Paint.



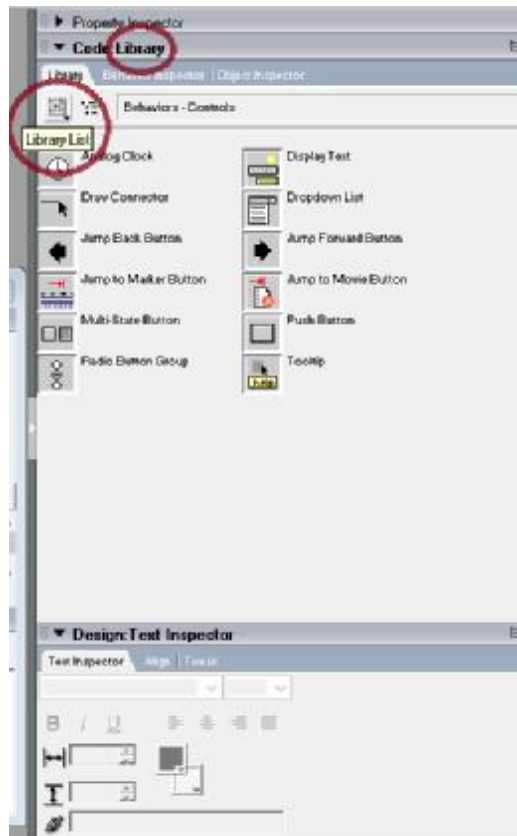
**Εικόνα 7:** Η παλέτα Paint

Για να προσθέσουμε κείμενο στην εφαρμογή μας χρησιμοποιούμε τον Text Inspector. Εάν δεν είναι εμφανίσιμος ανοίγουμε το μενού Window και επιλέγουμε Text Inspector. Όπως και σε άλλα προγράμματα επεξεργασίας και συγγραφής κειμένου για παράδειγμα το Word, δίνεται μπάρα με εργαλεία τα οποία αφορούν την επεξεργασία παραγράφου και γραμματοσειράς.



**Εικόνα 8:** Το παράθυρο Text Inspector

Μια άλλη επιλογή που μας δίνει το Director όπως αναφέρθηκαν και παραπάνω είναι οι συμπεριφορές (behaviors) τις οποίες βρίσκουμε στην βιβλιοθήκη (Library). Οι κατηγορίες για τις συμπεριφορές είναι πολλές. Ανάλογα ποια κατηγορία επιλέγουμε από το Library List μας εμφανίζεται ο ανάλογος κατάλογος. Ο χρήστης επιλέγει εκείνη που ταιριάζει στην εφαρμογή του καλύτερα.

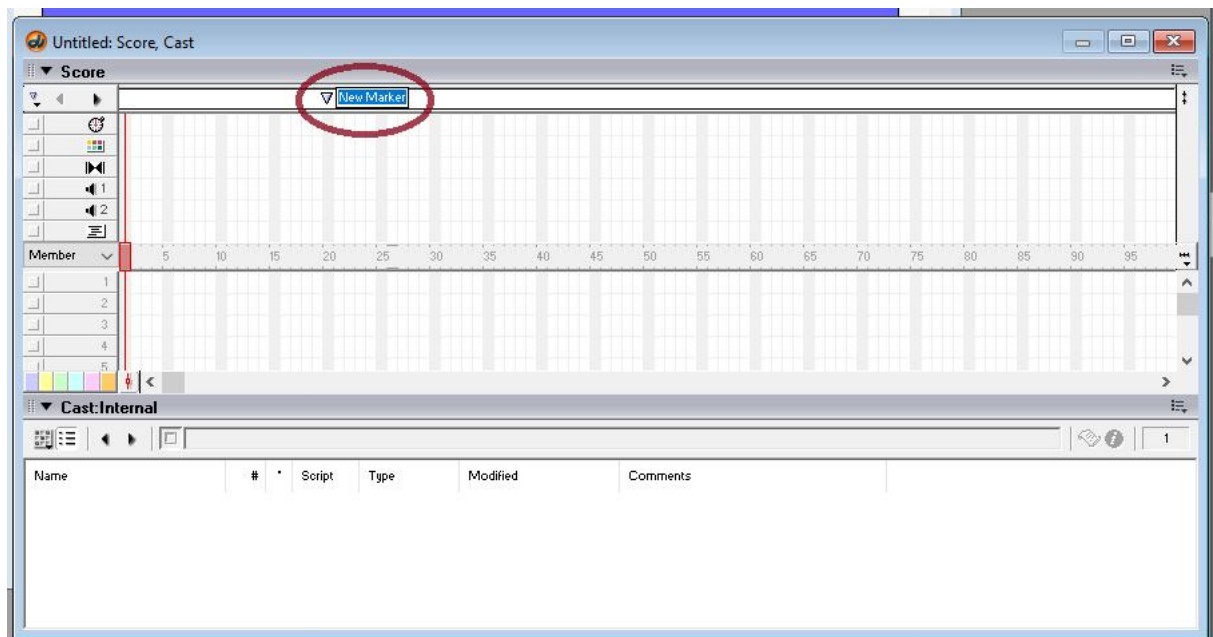


**Εικόνα 9:** Το παράθυρο Library

Όταν θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα behavior σε έναν χαρακτήρα επιλέγουμε αυτό που θέλουμε, το σύρουμε και το τοποθετούμε πάνω στον ηθοποιό που επιθυμούμε. Εάν η συμπεριφορά περιλαμβάνει παραμέτρους θα εμφανιστεί στην οθόνη μας ένα πλαίσιο διαλόγου που θα μας δίνει τη δυνατότητα να καθορίσουμε τις οδηγίες που εμείς επιθυμούμε. Μία συμπεριφορά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε περισσότερους από έναν ηθοποιούς ανάλογα με τις ανάγκες της εκάστοτε εφαρμογής.

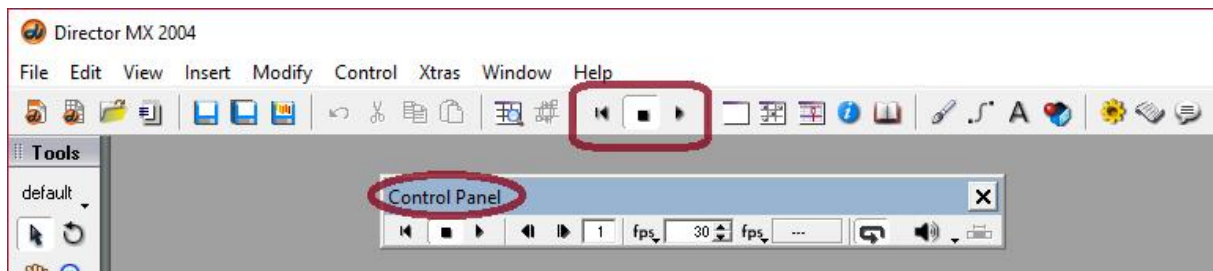
Μία ακόμα βοήθεια που μας δίνει το Director είναι τα Markers. Αυτά ο κάθε χρήστης που θέλει να δημιουργήσει μία εφαρμογή μπορεί να τα χρησιμοποιήσει τοποθετώντας τα στο κανάλι marker στο σημείο που επιθυμεί. Με αυτό τον τρόπο είτε μπορεί να συνδέσει τον χρόνο με κάποια συμπεριφορά είτε για να κάνει ξεκάθαρο το σημείο που ξεκινά ένας ηθοποιός (cast member) και μέχρι που τελειώνει.

Για την τοποθέτησή τους δεν χρειάζεται παρά ένα απλό κλικ στο πάνω μέρος του προγράμματος σε μία λευκή λωρίδα. Η εμφάνιση του είναι ένα κάθετο μικρό βέλος και δεξιά από αυτό έχει χώρο στον οποίο μπορεί ο χρήστης να το ονομάσει όπως επιθυμεί για να είναι πιο εύκολο και ξεκάθαρο στην χρήση του και στην αναζήτησή του.



**Εικόνα 10:** Τα Markers

Τέλος, σημαντικό κρίνεται κατά την δημιουργία και την ανάπτυξη της εφαρμογής, αποθηκεύουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει , το γυρνάμε από την αρχή (rewind) και πατάμε το play. Αυτά τα εργαλεία βρίσκονται στην γραμμή εργαλείων στο πάνω μέρος δηλαδή, της επιφάνειας εργασίας και στο Control Panel το οποίο μπορούμε να το εμφανίσουμε ανοίγοντας το μενού Window και πατάμε το Control Panel. Πριν την αναπαράγουμε για να δούμε τι έχουμε καταφέρει να δημιουργήσουμε και πιο αναλυτικά για να δούμε για παράδειγμα, πως μπαίνουν στην εφαρμογή οι χαρακτήρες που προσθέτουμε ή πως λειτουργεί μία συμπεριφορά που επίσης έχουμε τοποθετήσει.



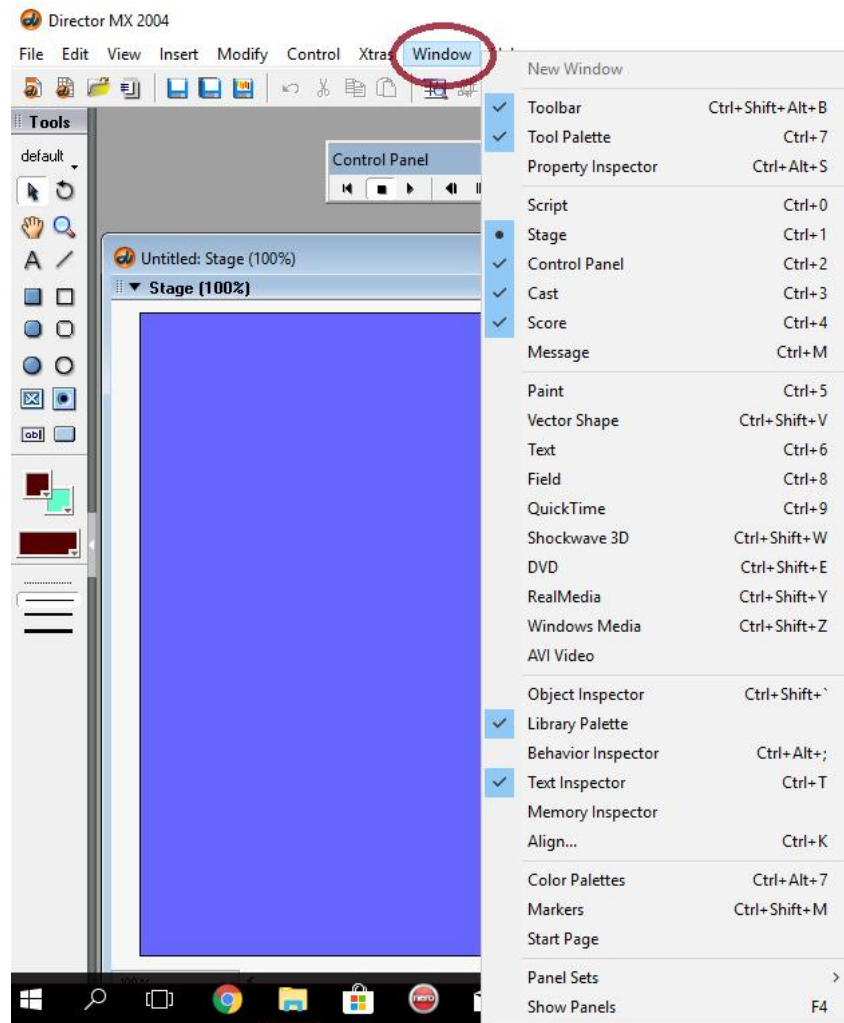
**Εικόνα 11:** Το Control Panel

Για να επεξεργαστούμε την εφαρμογή μας δουλεύουμε σε τέσσερα παράθυρα. Αυτά είναι το Stage, το Score, το Cast Window και το Property Inspector. Στο τελευταίο μπορούμε να επιλέγουμε τις ιδιότητες των ηθοποιών.

Μπορούμε να προσθέσουμε παράθυρα που χρειαζόμαστε και να κρύψουμε άλλα. Με αυτό τον τρόπο, δημιουργούμε την επιφάνεια εργασίας που εμείς επιθυμούμε και θα δουλέψουμε πιο αποτελεσματικά σε αυτή.

Για να εμφανίσουμε ή να κρύψουμε ένα παράθυρο ανοίγουμε το μενού Window και διαλέγουμε ένα από τα ονόματα των παραθύρων που βρίσκονται στη λίστα που μας εμφανίζεται.





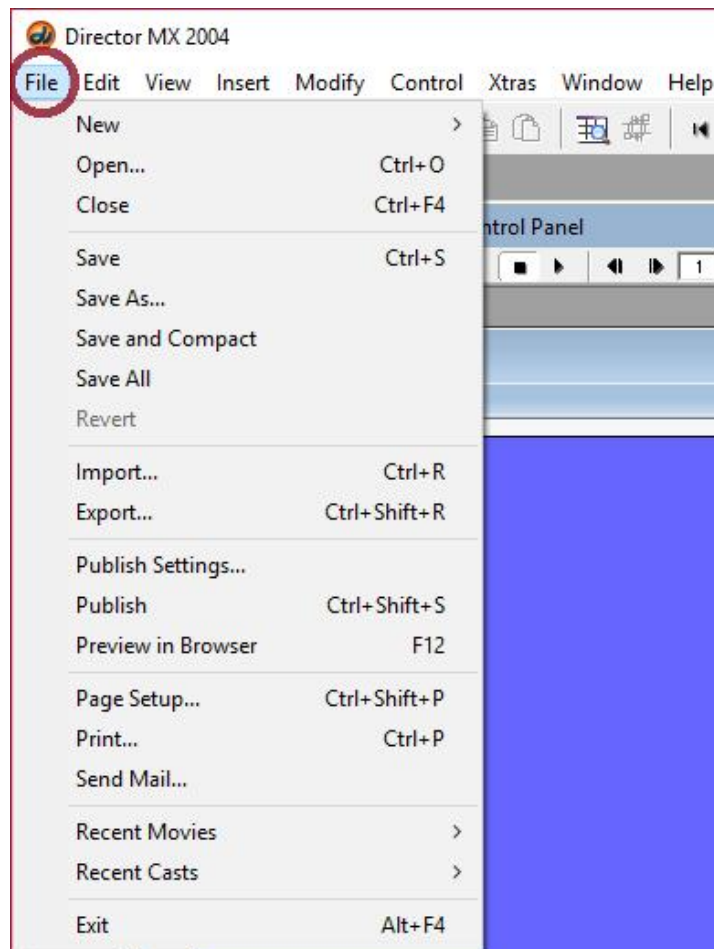
**Εικόνα 12:** Το μενού Window

Υπάρχουν δύο τύποι παραθύρων στο Director. Τα παράθυρα εγγράφου και τα παράθυρα εργαλείων. Από τη μία τα παράθυρα εγγράφων είναι αυτά που μας επιτρέπουν να δημιουργούμε και να επεξεργαζόμαστε ηθοποιούς. Από την άλλη, τα παράθυρα εργαλείων είναι αυτά που μας επιτρέπουν να αλλάξουμε τις ιδιότητές τους.

## 2.2 Οι κατάλογοι εντολών

Στο Director υπάρχουν εννέα κατάλογοι εντολών. Αυτοί είναι:

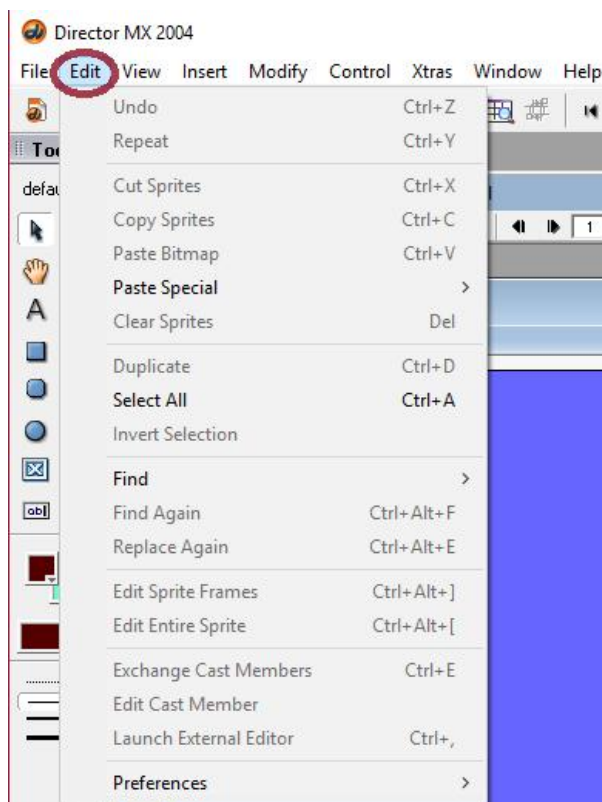
- ▼ File:



**Εικόνα 13:** Κατάλογος εντολών File

Εδώ υπάρχουν εντολές που έχουν σχέση με το άνοιγμα, το κλείσιμο και την αποθήκευση των αρχείων της εφαρμογής που δημιουργούμε. Μπορούμε επίσης από εκεί να εισάγουμε τους ηθοποιούς που επιθυμούμε και υπάρχει η εντολή εξόδου από το πρόγραμμα.

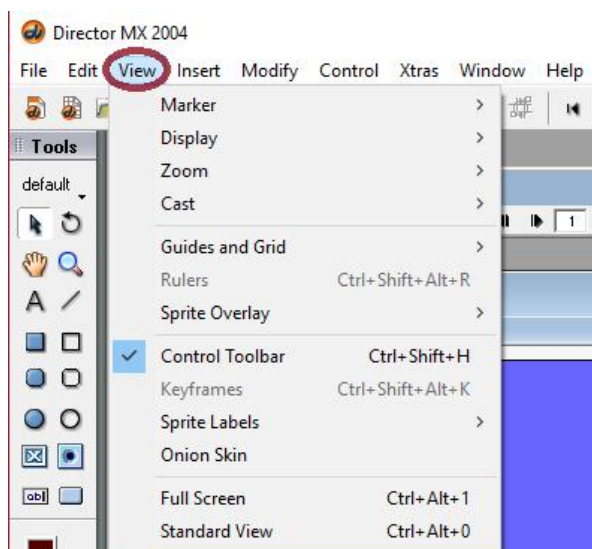
▼ Edit:



**Εικόνα 14:** Κατάλογος εντολών Edit

Εδώ υπάρχουν εντολές που έχουν σχέση με την αντιγραφή, επικόλληση, αποκοπή, την αναζήτηση και την επιλογή των δεδομένων.

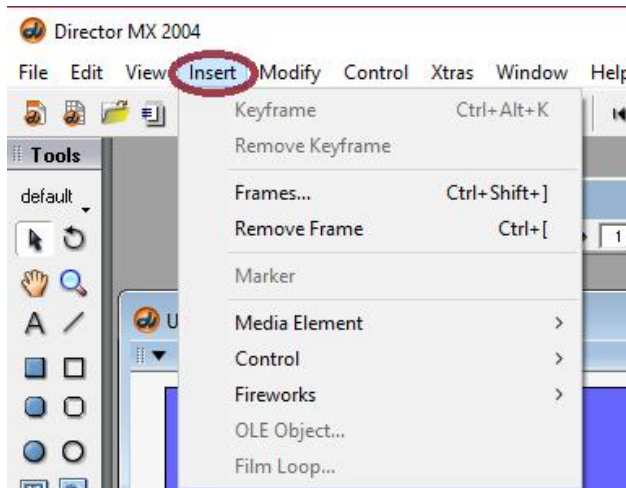
▼ View:



**Εικόνα 15:** Κατάλογος εντολών View

Σε αυτό το σημείο υπάρχουν εντολές για την εμφάνιση των κανόνων, των βοηθητικών γραμμών. Επίσης, μας δίνεται η δυνατότητα να κάνουμε zoom, η εναλλαγή σε πλήρη οθόνη ή σε τυπική προβολή.

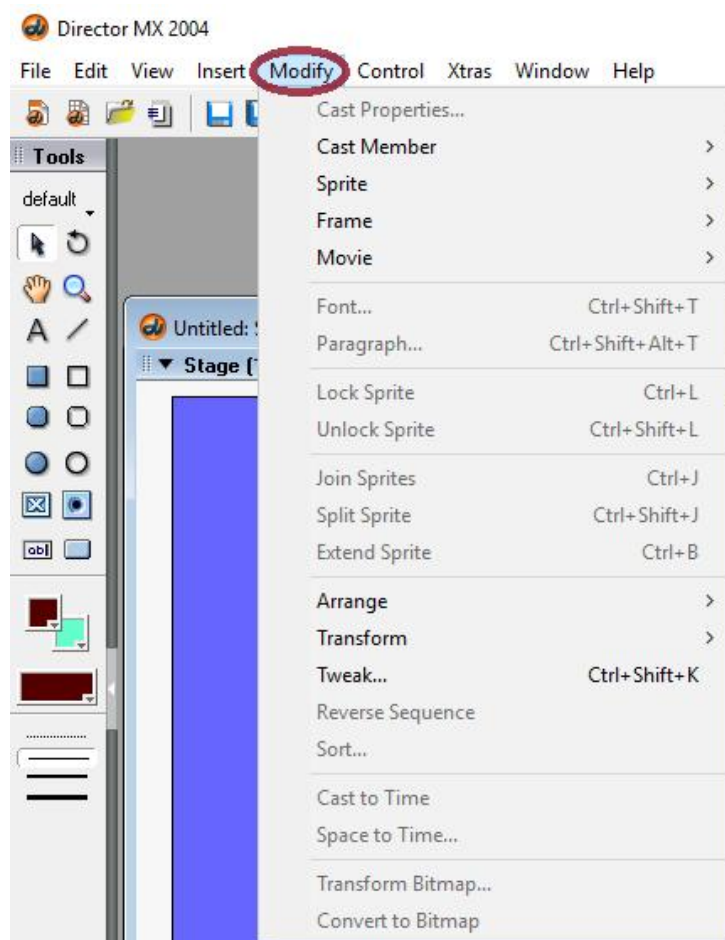
▼ Insert:



**Εικόνα 16:** Κατάλογος εντολών Insert

Από εδώ μπορούμε να εισάγουμε καρτέ (frame), καρτέ κλειδιών (key frame) και ετικέτες (markers).

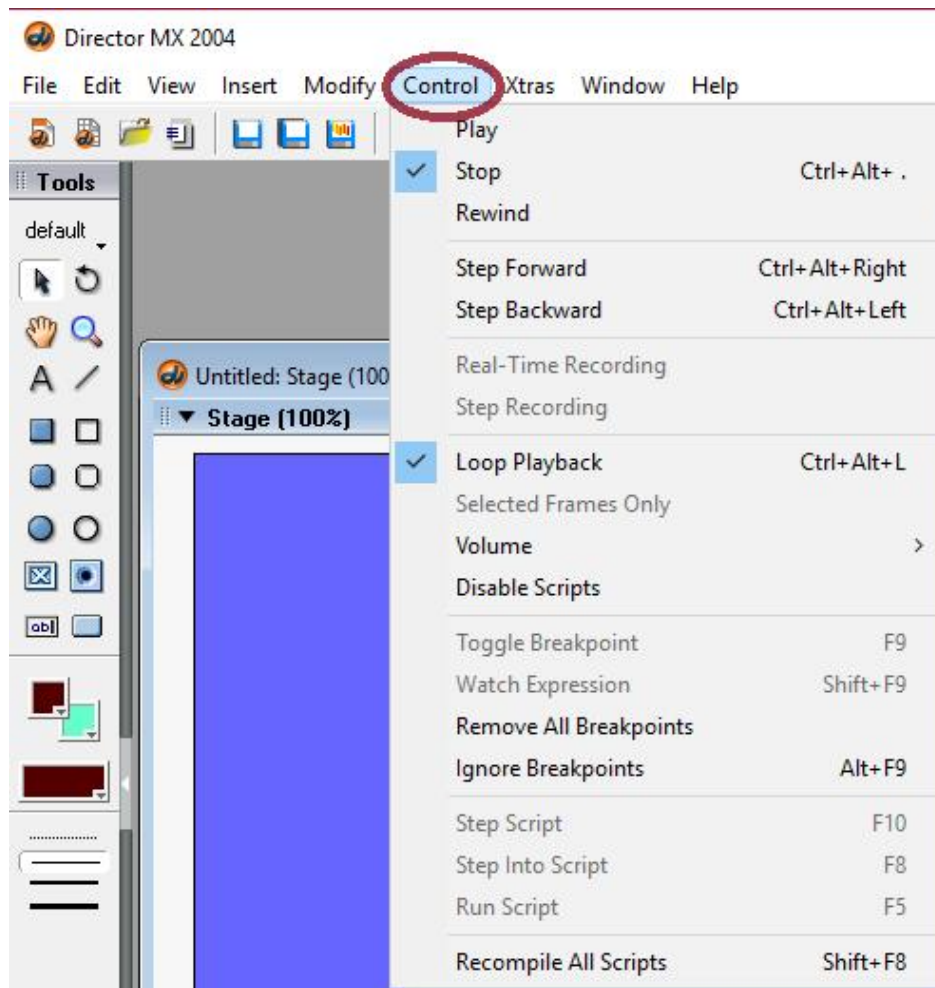
▼ Modify:



**Εικόνα 17:** Κατάλογος εντολών Modify

Εδώ βρίσκουμε εντολές για την μορφοποίηση και τροποποίηση των ιδιοτήτων και των ηθοποιών.

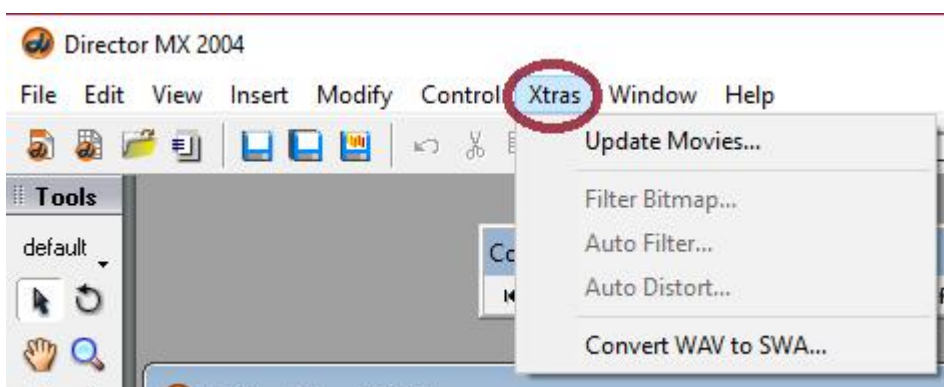
▼ Control:



**Εικόνα 18:** Κατάλογος εντολών Control

Εδώ υπάρχουν εντολές που έχουν να κάνουν με την αναπαραγωγή της ταινίας όπως είναι το παίξιμο (play), το τύλιγμα (rewind) και το σταμάτημα της ταινίας (stop).

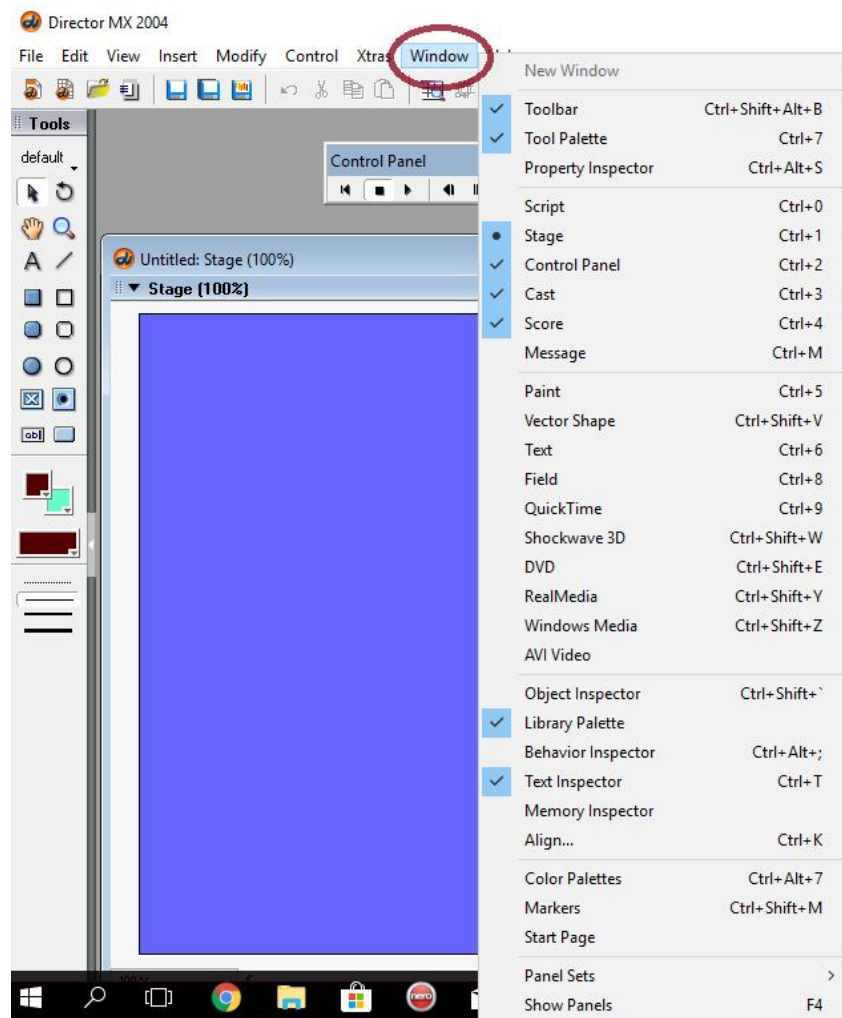
▼ Xtras:



**Εικόνα 19:** Κατάλογος εντολών Xtras

Υπάρχει η εντολή Update Movies με την οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε τα κατάλληλα αρχεία για την διακίνηση της εφαρμογής σε συμπιεσμένη μορφή.

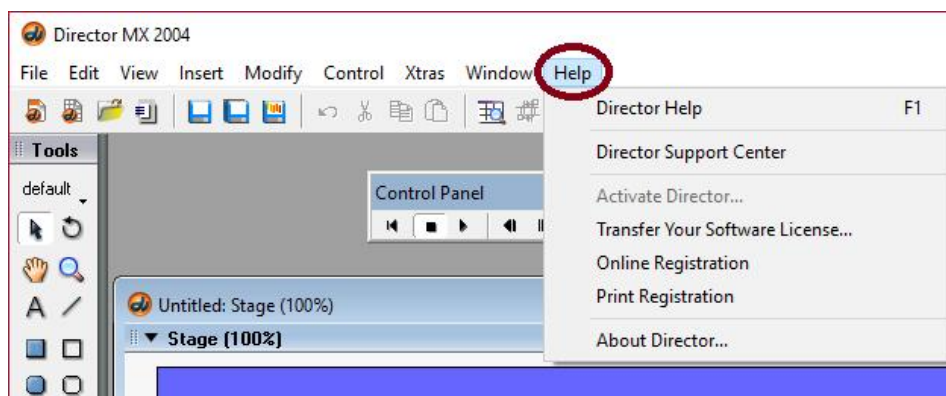
▼ Window:



Εικόνα 20: Κατάλογος εντολών Window

Σε αυτό τον κατάλογο εντολών θα βρούμε που έχουν να κάνουν με το άνοιγμα και το κλείσιμο διάφορων παραθύρων όπως αναφέρθηκε και παραπάνω. Τέτοια παραδείγματα είναι τα παράθυρα Score, Cast, Script, Stage, Paint, Text, Field και άλλα. Επίσης, από εδώ μπορούμε να ανοίξουμε και Panel όπως είναι τα Behavior Inspector, Library και άλλα.

▼ Help:



Εικόνα 21: Κατάλογος εντολών Help



Όπως και σε άλλα προγράμματα έτσι και σε αυτό το πρόγραμμα μπορούμε να βρούμε τον οδηγό βοήθεια και να πάρουμε πληροφορίες για το πρόγραμμα.

## 2.3 Άλλα προγράμματα

Στην συγκεκριμένη εργασία, στο κομμάτι δημιουργία των παιχνιδιών υπήρχε η θέληση στο παιχνίδι με την παρουσίαση της Ελλάδας και πιο συγκεκριμένα στο κομμάτι με την παρουσίαση των αθλημάτων που συμπεριλαμβάνονταν στους Ολυμπιακούς αγώνες τα αρχαία χρόνια, να τοποθετηθεί βίντεο με την αναπαράσταση αυτών ώστε να γίνεται ακόμα πιο κατανοητή και πιο ελκυστική η παρουσίασή τους.

Για την πραγματοποίηση αυτής της επιθυμίας ήταν αναγκαία για την παραγωγή του βίντεο από το πρόγραμμα, η εγκατάσταση ενός άλλου προγράμματος. Το πρόγραμμα που εγκαταστάθηκε ήταν το Quick Time. Παρατηρήθηκε ότι είναι ένα πολύ εύκολο πρόγραμμα, εύκολο στην εκμάθησή του και στον χειρισμό του το οποίο βοηθά το Director να διαβάζει το αρχείο βίντεο που θέλουμε εμείς να αναπαράγει.

Δεν υπάρχει όμως το κομμάτι που αναφέρθηκε στην προηγούμενη παράγραφο στην παρούσα εργασία, καθώς υπήρξε πρόβλημα με την σίγαση (mute) του βίντεο, που ήταν να προστεθεί, με το πρόγραμμα αναπαραγωγής βίντεο VLC ώστε να μην καλύπτει την μουσική του παιχνιδιού.

Ένα ακόμα πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για την καλύτερη δημιουργία των παιχνιδιών που παρουσιάζονται στην παρούσα εργασία είναι η Ζωγραφική. Σε αυτήν έχουν δημιουργηθεί το συννεφάκι σκέψης το οποίο βρίσκεται στην αρχή του πρώτου παιχνιδιού. Αυτό καλωσορίζει με τα λόγια που κλείνει μέσα του τους παίκτες και τους παρουσιάζει το παιχνίδι. Τέλος, με το ίδιο πάλι πρόγραμμα έχουν δημιουργηθεί βέλη τα οποία χρησιμοποιούνται στην υπόδειξη κάποιον υλικών στο δεύτερο παιχνίδι και συγκεκριμένα στο τέταρτο κομμάτι που αφορά τις συνταγές των πιο γνωστών πιάτων από όλη την Ελλάδα σε όλο τον κόσμο.

Επιπρόσθετα, συμπληρώνεται ότι τα κολάζ των φωτογραφιών που βλέπουμε κατά την διάρκεια ανάγνωσης της παρούσας εργασίας έχουν δημιουργηθεί στο πρόγραμμα No Crop και οι φωτογραφίες που έχουν χρησιμοποιηθεί έχουν αντληθεί με τη σειρά τους από το ίντερνετ. Οι εικόνες στο πρώτο κολάζ έχουν παρθεί από τις ακόλουθες σελίδες με όνομα in2life, wattpad, timejust.es, blog.public.gr, zdjencia.biz.pl και 2dim-myk.blogspot. Στη συνέχεια, στο δεύτερο κολάζ οι εικόνες είναι από τις σελίδες με όνομα group.nichetravelgroup.ca, newmoney.gr, ria.ru, mousikotropo.gr και lemonade.edu.gr.

## 3. Κατασκευή των παιχνιδιών

### 3.1 Παρουσίαση των παιχνιδιών

Για την παρούσα εργασία δημιουργήθηκαν δύο παιχνίδια. Το πρώτο αφορά παιδιά μικρότερης ηλικίας και το δεύτερο αναφέρεται σε παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας.

#### 3.1.1 Το παιχνίδι “Animals”

Ας αναλύσουμε το πρώτο παιχνίδι. Ονομάστηκε “Animals” καθώς το περιεχόμενό του αναφέρεται στο ζωικό βασίλειο και χωρίζεται σε δύο μέρη. Καθώς οι παίκτες ψυχαγωγούνται σε αυτό μπορούν να ακούν συγχρόνως και την μουσική που αυτό διαθέτει. Το πρώτο πράγμα που αντικρίζει κανείς όταν ξεκινά είναι δύο μικρά παιδάκια εξερευνητές που ζητούν την βοήθεια των παικτών να βρουν τα ζώα. Πατώντας το κουμπί start ξεκινά το παιχνίδι.



**Εικόνα 22:** Το παιχνίδι “Animals”

Οι παίκτες μεταφέρονται σε ένα δάσος γεμάτο ζώα. Τα ζώα που περιλαμβάνει είναι: ποντίκι, λαγός, σαλιγκάρι, κοάλα, σκίουρος, ελάφι, πεταλούδες, σκαντζόχοιρος, ελέφαντας, αλεπού, γάιδαρος, ζέβρα, κουκουβάγια, πάντα, μαϊμού, αρκούδα, σπουργίτη, παπαγάλος και αετός.

Από αυτό το σημείο ξεκινάνε οι ερωτήσεις με στόχο να βρεθούν όλα τα ζώακια. Κάθε ερώτηση αφορά ένα ξεχωριστό ζώο. Αν ο παίκτης βρει το ζώο ακούγεται ο ήχος της σωστής απάντησης και προχωρά στην επόμενη ερώτηση. Αν δεν το βρει του εμφανίζεται εικόνα που του εξηγεί ότι έχει κάνει λάθος και αυτόματα τον οδηγεί να ξεκινήσει και να προσπαθήσει πάλι.





**Εικόνα 23:** Οι ερωτήσεις στο κομμάτι του δάσους

Στα μισά περίπου του παιχνιδιού και αφού βρεθούν όλα τα ζώα του δάσους το σκηνικό αλλάζει και μεταφερόμαστε σε μία λίμνη. Εκεί βρίσκουμε ζώα της λίμνης. Πιο αναλυτικά, τα ζώα που περιλαμβάνει είναι: πελαργοί, καβούρια, πάπιες, χήνες, σολομός, βάτραχος, χέλι, κροκόδειλος, κύκνοι και φλαμίνγκο.

Και σε αυτό το κομμάτι του παιχνιδιού πάλι γίνονται ερωτήσεις για να βρεθούν τα ζωάκια που αφορούν το κάθε ένα χωριστά. Ακολουθείται και σε αυτό το κομμάτι το ότι αν δεν βρουν οι παίκτες το σωστό ζωάκι ξανά προσπαθούν.



**Εικόνα 24:** Οι ερωτήσεις στο κομμάτι της λίμνης

Στο τέλος και αφού έχουν βρεθεί όλα τα ζωάκια το παιχνίδι ολοκληρώνεται. Παιδιάκια που χαίρονται και φωνάζουν ακούγονται και αν είναι επιθυμητό υπάρχει κουμπί, η επιλογή για να ξανά παίξουν.



**Εικόνα 25:** Το τέλος του παιχνιδιού “Animals”

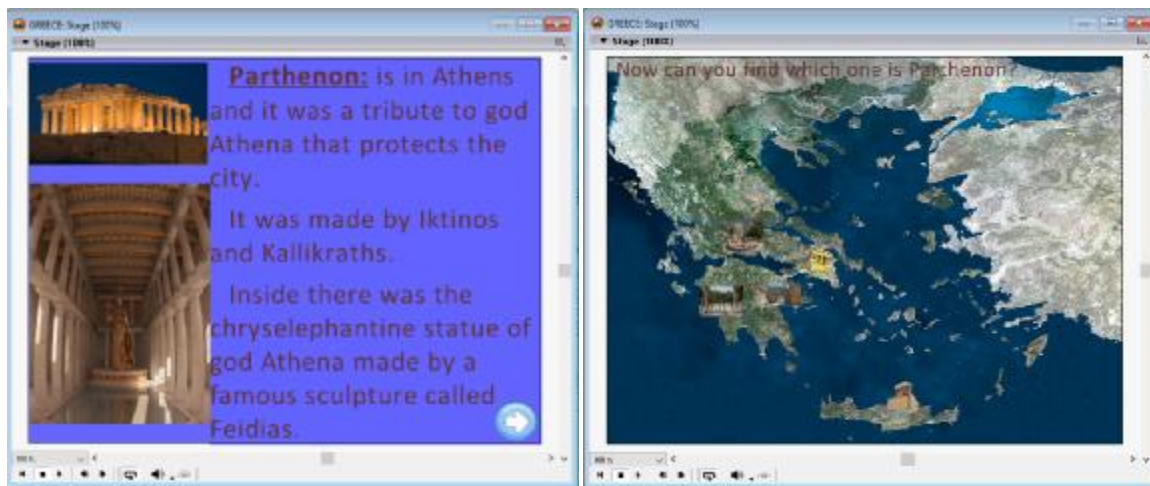
### 3.1.2 Το παιχνίδι “Greece”

Το δεύτερο παιχνίδι ονομάζεται “Greece” και παρουσιάζει την Ελλάδα. Πάλι και σε αυτό το παιχνίδι υπάρχουν δύο παιδάκια που θα συνοδέψουν τους παίκτες στην εξερεύνηση της Ελλάδας και των πιο σημαντικών και ευρέως γνωστών χαρακτηριστικών της. Χωρίζεται σε τέσσερα κομμάτια και κάθε κομμάτι έχει την δική του μουσική που επιλέχθηκε να είναι κατάλληλη για το περιεχόμενο του καθενός.



**Εικόνα 26:** Το παιχνίδι “Greece”

Το πρώτο κομμάτι αναφέρεται σε σημαντικούς πολιτιστικούς χώρους της χώρας. Με τη σειρά παρουσιάζονται ο Παρθενώνας, οι Δελφοί, η Κνωσός, οι Μυκήνες και η Αρχαία Ολυμπία. Παρουσιάζονται με μία συνοπτική περιγραφή των κύριων χαρακτηριστικών τους και μετά σε έναν χάρτη που απεικονίζει την Ελλάδα καλούνται οι παίκτες να βρουν σε ποια περιοχή βρίσκεται ο αρχαιολογικός χώρος που τους παρουσιάστηκε.



**Εικόνα 27:** Το πρώτο κομμάτι του παιχνιδιού

Το δεύτερο κομμάτι του παιχνιδιού συνδέεται με το τέλος του προηγούμενου για να υπάρχει μία συνέχεια και μία συνοχή. Το πρώτο κομμάτι ολοκληρώνεται με την Αρχαία Ολυμπία και το δεύτερο έχει να κάνει με αναφορά σε κάποια από τα αγωνίσματα των Ολυμπιακών αγώνων την αρχαιότητα. (Γιαννούλας, 2007)

Τα αγωνίσματα που παρουσιάζονται είναι το πένταθλο, το στάδιο, ο δίαυλος, το παγκράτιο, οι αρματοδρομίες, ο δόλιχος και ο σπλίτης. Σε αυτά υπάρχει περιγραφή για το τι είναι και τα συνοδεύουν εικόνες από μελανόμορφα αγγεία που αναπαριστούν τα αγωνίσματα αυτά.



**Εικόνα 28:** Το δεύτερο κομμάτι του παιχνιδιού

Για να μετακινούνται οι παίκτες από το ένα αγώνισμα στο άλλο υπάρχει κουμπί στο κάτω μέρος δεξιά της οθόνης που τους οδηγεί στο επόμενο. Καθώς ολοκληρώνεται η παρουσίαση αυτών εμφανίζονται σε φωτογραφίες ο κότινος με τον οποίο επιβράβευαν τους ολυμπιονίκες, η θεά Νίκη, αναπαράσταση σε μελανόμορφο αγγείο απονομής ολυμπιονίκη με στεφάνι ελιάς, η αφή της Ολυμπιακής φλόγας από ιέρεια στον αρχαιολογικό χώρο της Αρχαίας Ολυμπίας και μία φωτογραφία των Ολυμπιακών κύκλων στο κέντρο του σταδίου από όπου διεξάχθηκαν οι Ολυμπιακοί αγώνες στην Αθήνα το 2004.



**Εικόνα 29:** Το τέλος από το δεύτερο κομμάτι του παιχνιδιού

Στο τρίτο κομμάτι του παιχνιδιού μεταφερόμαστε στον Όλυμπο στο βουνό που κατοικούσαν οι δώδεκα θεοί της αρχαίας Ελλάδας. Με φόντο ένα βουνό παρουσιάζονται οι θεοί. Το βουνό που χρησιμοποιείται σηματοδοτεί τον Όλυμπο, δεν είναι ο ίδιος, καθώς είναι ψηλό και βρίσκεται ανάμεσα σε σύννεφα, κάτι που παραπέμπει το μυαλό μας στο θείο.

Κάθε θεός έχει μία χαρακτηριστική εικόνα που τον αντιπροσωπεύει ανάλογα με το σε τι είναι θεός. Γίνεται περιγραφή του καθενός και ζητείται από τους παίκτες να βρεθεί αυτός που ζητείται. Αν τον βρουν ο ήχος της σωστής απάντησης ακούγεται και πάλι και προχωρούν στην επόμενη ερώτηση. Αν όχι ξεκινούν από την αρχή και προσπαθούν ξανά.



**Εικόνα 30:** Το τρίτο κομμάτι του παιχνιδιού

Ολοκληρώνονται οι θεοί με τον Διόνυσο που είναι ο θεός των σταφυλιών, της σοδειάς, της δημιουργίας του κρασιού, του κρασιού και του θεάτρου. Έτσι ενώνεται το τρίτο κομμάτι με το τέταρτο και τελευταίο.

Στην Ελλάδα κύριά μας χαρακτηριστικά είναι ότι στην πλειοψηφία μας λατρεύουμε να περνάμε χρόνο με φίλους, ή την οικογένεια μας γύρω από ένα τραπέζι και όχι μόνο,



τρώγοντας, πίνοντας, χορεύοντας, τραγουδώντας και γενικότερα να γλεντάμε όλοι μαζί. Λέξη που δεν υπάρχει σε μετάφραση σε καμία άλλη γλώσσα μόνο στην ελληνική.

Στη συνέχεια λοιπόν, παρουσιάζεται η μεσογειακή διατροφή που επίσης αποτελεί χαρακτηριστικό γνώρισμα της χώρας μας που το προωθούμε σε πιθανούς πελάτες και ευελπιστούμε να τους ελκύσουμε και να πραγματοποιήσουν μία πιθανή επίσκεψη στην χώρα μας ώστε να ανακαλύψουν όλα αυτά που τους υποσχέθηκε (πολιτισμό, θάλασσα, ήλιο, γλέντια, χαρούμενους και φιλόξενους ανθρώπους, μεσογειακή διατροφή και απίστευτα μέρη και τοπία για να ανακαλύψει).

Παρουσιάζεται λοιπόν ένας χάρτης της Ελλάδας που παρουσιάζει τα προϊόντα που παράγει η κάθε περιοχή και αμέσως μετά ένα κολάζ φωτογραφιών με τροφές και ποτά που έχει ο Έλληνας στην διατροφή του.

Στη συνέχεια παρουσιάζονται εννιά εικόνες με τα πιο γνωστά και χαρακτηριστικά πιάτα της Ελλάδας διεθνώς. Αυτά είναι: τα γεμιστά, η φασολάδα, η χωριάτικη σαλάτα, ο ντάκος, τα ντολμαδάκια, τα σουβλάκια, τα ψάρια, ο μουσακάς και ο γύρος από τα οποία τα επτά παρουσιάζονται αναλυτικά με το όνομά τους και τα υλικά που χρειάζονται για να δημιουργηθούν.



**Εικόνα 31:** Το τέταρτο κομμάτι του παιχνιδιού

Για να μεταφερθούν οι παίκτες από την μία συνταγή στην επόμενη υπάρχει κουμπί στο κάτω μέρος δεξιά της οθόνης που τους οδηγεί στην επόμενη. Με αυτό τον τρόπο φτάνουμε στο τέλος και αυτού του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο υπάρχει πάλι η επιλογή να παίξουν ξανά οι παίκτες αν το επιθυμούν.



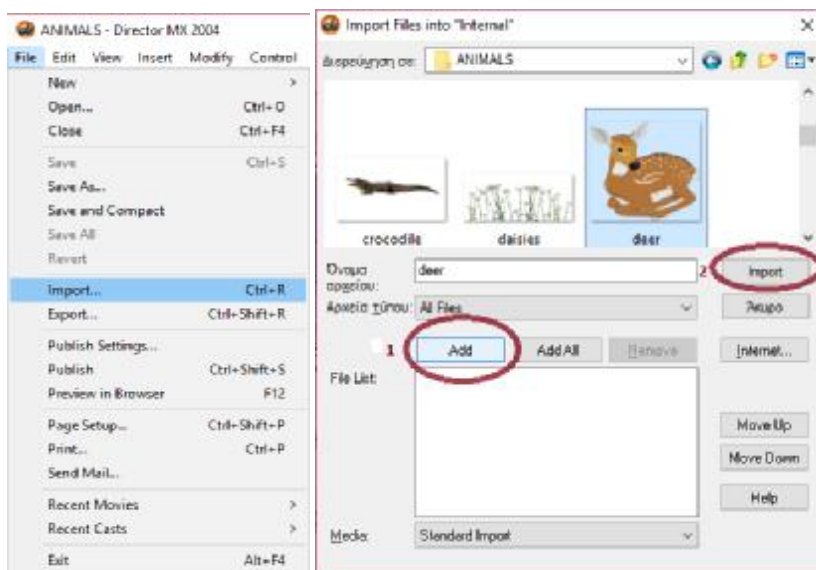
Εικόνα 32: Το τέλος του παιχνιδιού “Greece”

### 3.2 Η διαδικασία δημιουργίας των παιχνιδιών

Σε αυτό το υποκεφάλαιο θα υπάρξει αναφορά στο πιο πρακτικό κομμάτι της εργασίας. Πιο αναλυτικά, εδώ θα δοθούν οι βασικές ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν για να δημιουργηθούν τα παιχνίδια που παρουσιάζει η παρούσα εργασία.

Για να προσθέσουμε εικόνες και χαρακτήρες στην εφαρμογή ακολουθούμε τις εντολές File>Import και από τον φάκελο που επιθυμούμε επιλέγουμε τις εικόνες που θέλουμε μία τη φορά και τις κάνουμε “Add” πάλι μία τη φορά και μετά “Import”.

Έπειτα, στο παράθυρο Image Options που μας εμφανίζεται πατάμε “Ok” και ακολουθούμε την ίδια διαδικασία για όλους τους χαρακτήρες που θέλουμε να προσθέσουμε στην εφαρμογή που δημιουργούμε. Για παράδειγμα, όπως στα παιχνίδια προσθέσαμε ένα ζώο, έναν θεό και άλλα.

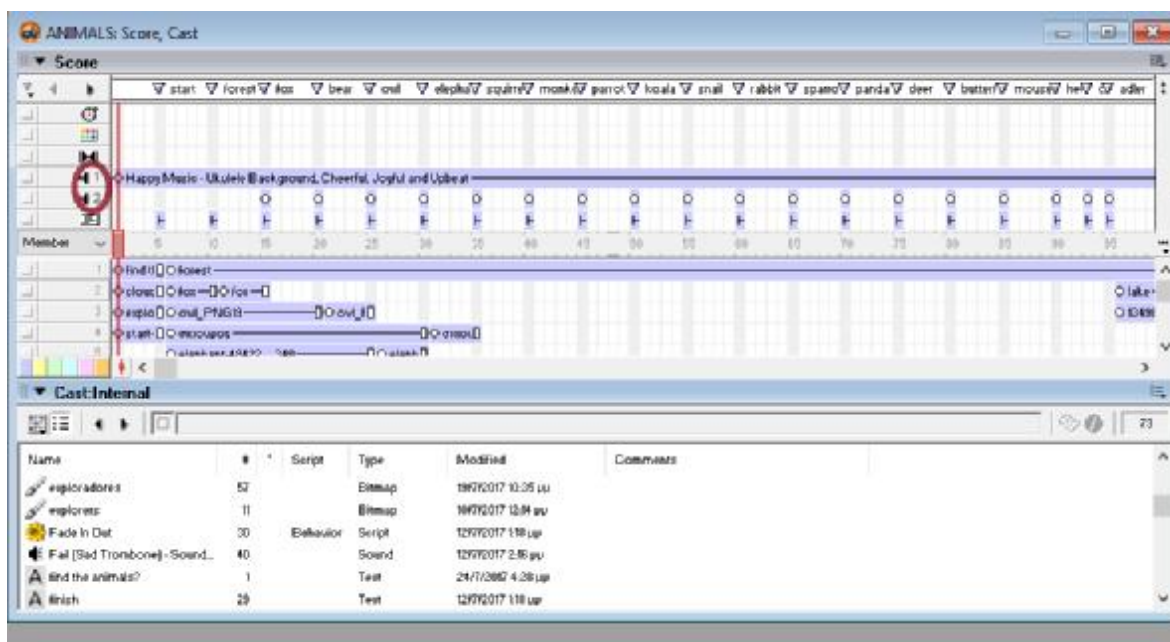


### Εικόνα 33: Προσθήκη ηθοποιών στην εφαρμογή

Αν θέλουμε να διαγράψουμε κάποιον χαρακτήρα στο παράθυρο Cast βρίσκουμε τον χαρακτήρα που θέλουμε τον επιλέγουμε και πατάμε “Delete”.

Η παραπάνω τεχνική ακολουθείτε και όταν θέλουμε να βάλουμε μέσα στην εφαρμογή κομμάτι ήχου. Η διαδικασία που ακολουθείται είναι File>Import και η συνέχειά της απλά αντί να επιλέξουμε εικόνα και να την κάνουμε “Add” και “Import” στον ήχο.

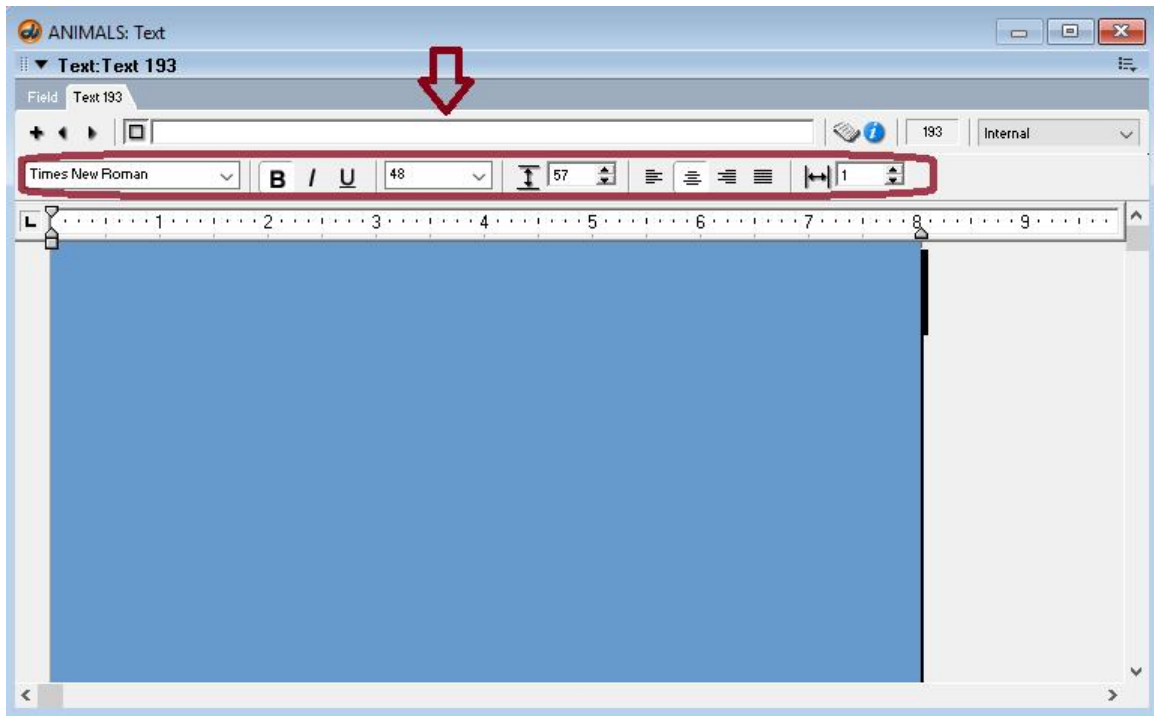
Ακόμα, για να τον βάλουμε στο χρόνο που επιθυμούμε, θα τον τοποθετήσουμε στη σειρά του ήχου στο παράθυρο Score. Μας δίνεται η δυνατότητα να υπάρχουν δύο ήχοι την ίδια στιγμή. Έτσι και στην εφαρμογή που δημιουργήθηκε για την παρούσα εργασία υπάρχουν δύο ήχοι, η μουσική του παιχνιδιού και ο ήχος της σωστής απάντησης. Το πρώτο στη σειρά ήχου 1 και το δεύτερο στη σειρά ήχου 2.



### Εικόνα 34: Θέση ήχου

Για να γράψουμε κείμενο θα πρέπει να ακολουθήσουμε τις παρακάτω εντολές. Πρώτα Window και μετά να επιλέξουμε Text. Από εκεί ανοίγει παράθυρο στο οποίο μπορούμε να γράψουμε το κείμενο που επιθυμούμε. Ακόμα, έχει σε αυτό όλα εκείνα τα εργαλεία που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να επεξεργαστούμε μία παράγραφο. Τέτοια εργαλεία μπορεί να είναι: τα μέγεθος, το στυλ της γραμματοσειράς, το διάστημα, το στυλ της παραγράφου και η απόσταση των χαρακτήρων μεταξύ τους.

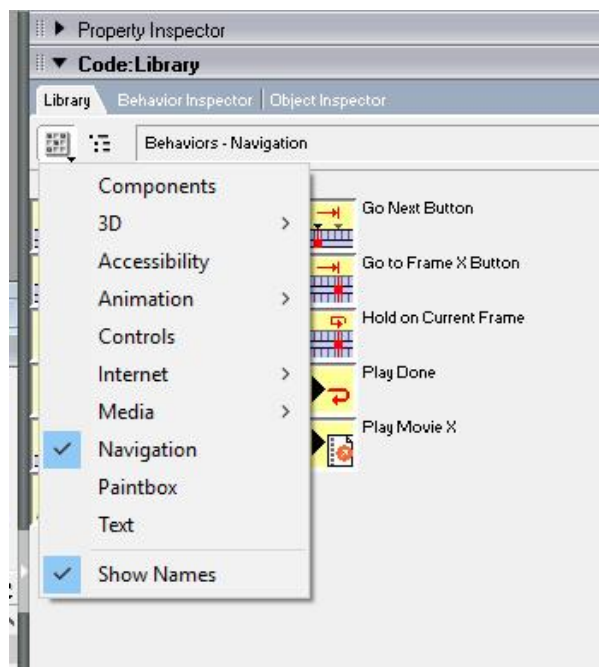
Επιπλέον, στο πάνω μέρος αυτού του παραθύρου υπάρχει μία άσπρη λωρίδα η οποία μας επιτρέπει να δώσουμε όνομα στο κείμενο που γράφουμε για να είναι πιο εύκολη η αναζήτησή του στο παράθυρο Cast. Αυτή ονομάζεται Cast Member Name.



**Εικόνα 35:** Το παράθυρο Text

Στο πρώτο παιχνίδι το συννεφάκι σκέψης που εμφανίζεται και με τα λόγια που κλείνει μέσα του καλωσορίζει τους παίκτες και τους παρουσιάζει το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί στην Ζωγραφική, Αυτό μπήκε μέσα στην εφαρμογή με τον ίδιο τρόπο όπως οι εικόνες και οι ήχοι.

Αφού τοποθετήσουμε τους χαρακτήρες χρειάζεται να τους δώσουμε και την κατάλληλη συμπεριφορά που θα πρέπει να έχουν. Για να το κάνουμε αυτό ανατρέχουμε στην παλέτα βιβλιοθήκη (Library). Από την Library List και ανάλογα με την κατηγορία συμπεριφοράς που επιθυμούμε να έχουν οι χαρακτήρες, από τον κατάλογο που μας δίνεται, επιλέγουμε.



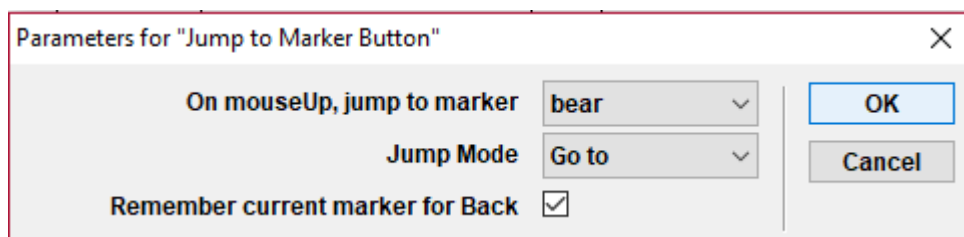
**Εικόνα 36:** Οι κατάλογοι συμπεριφορών



Αυτή τοποθετείται στη γραμμή συμπεριφοράς στο σημείο που επιθυμούμε. Για παράδειγμα, στα ζώα που χρησιμοποιούνται στο ένα από τα δύο παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί έχουν δοθεί δύο συμπεριφορές. Η πρώτη είναι το Rollover Cursor Change. Αυτή δίνει την ιδιότητα όταν το ποντίκι βρίσκεται πάνω από το χαρακτήρα που θέλει ο παίκτης να μπορεί να παίρνει τη μορφή ότι είναι επιλέξιμο. Αυτή τη συμπεριφορά την βρίσκουμε ακολουθώντας τις παρακάτω επιλογές στην Library List>Animation>Interactive.

Η δεύτερη είναι το Jump to Marker Button. Με την σειρά της αυτή βοηθά αν έχει απαντήσει σωστά ο παίκτης να μεταφερθεί στην επόμενη ερώτηση και αν δεν έχει επιλέξει σωστά να ενημερωθεί για το λάθος του και να προσπαθήσει πάλι. Η ίδια συμπεριφορά έχει δοθεί και στα βέλη που βρίσκονται στο κάτω μέρος δεξιά της οθόνης. Αυτή τη συμπεριφορά την βρίσκουμε ακολουθώντας τις παρακάτω επιλογές στην Library List>Controls.

Για παράδειγμα, αν πατήσουμε ένα ζώο, ή έναν θεό και άλλα ανάλογα με την συμπεριφορά και τις ρυθμίσεις που έχουμε δώσει στον κάθε ηθοποιό αυτό θα μας οδηγήσει κατάλληλα. Για να πραγματοποιήσουμε αυτές τις ρυθμίσεις στη συμπεριφορά Jump to Marker Button μας εμφανίζεται ένα παράθυρο παραμέτρων μόλις την δίνουμε σε κάποιον ηθοποιό. Σε αυτό ορίζουμε σε ποιο markerθέλουμε να μας πάει όταν πατήσουμε το σωστό ζώο και "Ok".



**Εικόνα 37:** Παράμετροι συμπεριφοράς

Γενικότερα και στα δύο παιχνίδια και σε όλη την διάρκεια τους έχει δοθεί η συμπεριφορά Hold on Current Frame. Μπορούμε να την βρούμε ακολουθώντας τις παρακάτω επιλογές στην Library List>Navigation. Αυτή έχει την δυνατότητα να σταματά τον χρόνο στο frameπου την τοποθετούμε.

Οι λόγοι που χρησιμοποιείται στα παιχνίδια για τα οποία γίνεται η παρούσα εργασία αλλά και γενικότερα είναι οι ακόλουθοι. Είτε για να προλάβουμε να διαβάσουμε αυτό που μας παρουσιάζεται, είτε για να επιλέξουμε κάτι που είναι απαραίτητο για την συνέχεια του παιχνιδιού. Ένας επιπλέον λόγος, είναι για να μην έχουμε το αίσθημα ότι βλέπουμε ταινία που είναι και η κύρια μεταφορά του προγράμματος που χρησιμοποιούμε αλλά ότι είναι ένα παιχνίδι στο οποίο μπορούμε και εμείς ως παίκτες να αλληλεπιδράσουμε.

Για να επεξεργαστούμε έναν χαρακτήρα θα πάμε στο παράθυρο Property Inspector και εκεί θα βρούμε ρυθμίσεις που αφορούν το Spriteκαι πιο συγκεκριμένα όνομα, μέγεθος, τρόπος εμφάνισης της εικόνας που μπορεί να είναι copy, matteκαι άλλα, χρόνος που προβάλλεται και περιστροφή. Επίσης, μπορούμε να επεξεργαστούμε τις συμπεριφορές, να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε κάποια. Ακόμα, από εκεί φτιάχνουμε τις ρυθμίσεις της ταινίας. Μπορούμε να ρυθμίσουμε το χρώμα που θα έχει, το μέγεθός της και άλλα.

Επίσης, στην αρχή του πρώτου παιχνιδιού στο σύννεφο σκέψης και στις λέξεις που έχει μέσα του, έχει προστεθεί η συμπεριφορά Color Cycling που την βρίσκουμε ακολουθώντας τις

παρακάτω επιλογές στην Library List>Animation>Automatic. Αυτή προστέθηκε για να γίνει το παιχνίδι πιο ελκυστικό στα μάτια των παιδιών και να τραβήξει την προσοχή τους.

Ακόμα, στο τέλος του παιχνιδιού πάλι χρησιμοποιείται κείμενο για να ενημερώσει ότι το παιχνίδι ολοκληρώθηκε και ότι οι παίκτες έχουν κερδίσει. Σε αυτό έχουν δοθεί δύο συμπεριφορές. Η πρώτη είναι το Fade In Out που την βρίσκουμε ακολουθώντας τις παρακάτω επιλογές στην Library List>animation>Automatic. Η δεύτερη όπως και παραπάνω είναι η Color Cycling. Αυτή χρησιμοποιείται και πάλι για να είναι το παιχνίδι ελκυστικό στα παιδιά ώστε να θέλουν να παίξουν πάλι. Επιπλέον, στο κείμενο που έχει εφαρμοστεί ενημερώνει ότι οι παίκτες κέρδισαν οπότε χρησιμοποιείται και για να κάνει χαρούμενο και πιο κοντά στα παιδιά, λόγω των χρωμάτων, το μήνυμα αυτό.

## Συμπεράσματα - Προτάσεις

Καθώς ολοκληρώνεται η παρούσα εργασία παραθέτονται κάποια συμπεράσματα που προήλθαν από την κατάληξη του θέματος και όλων των πλευρών του που αναλύθηκαν διεξοδικώς στις παραπάνω σελίδες.

Γενικότερα, για την δημιουργία του παρόντος παιχνιδιού χρειάστηκε από την αρχή να γίνονται πολλές αναζητήσεις. Αρχικά, για να βρεθεί το πρόγραμμα με το οποίο θα δημιουργούνταν η εφαρμογή. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφερθεί ότι υπάρχει μία πληθώρα προγραμμάτων ανάμεσα στα οποία μπορεί ο καθένας να κάνει την επιλογή του. Σε άλλα μπορεί να πληρώσει, άλλα μπορεί να τα εγκαταστήσει και υπάρχουν ακόμα άλλα που αναφέρονται σε διαφορετικό τύπο παιχνιδιών. Στο κάθε ένα που γινόταν εγκατάσταση υπήρχε προσπάθεια να περαστούν οι ιδέες που υπήρχαν από την αρχή και να δημιουργηθεί κάτι όμορφο. Στην περίπτωση που δεν κάλυπτε τους επιθυμητούς στόχους, συνεχιζόταν η προσπάθεια στο επόμενο πρόγραμμα που είχε αναζητηθεί. Μέχρι που έφτασε η στιγμή να πραγματοποιηθεί προσπάθεια με το Director.

Με τη βοήθεια σημειώσεων, οδηγιών και tutorial έγινε δυνατή η κατανόησή του. Ιδέες υπήρχαν διάφορες αλλά παρατηρήθηκε ότι την ώρα που δημιουργεί κάποιος την εφαρμογή έρχονται και νέες ιδέες που μπορεί να κουμπώνουν ακόμα καλύτερα με την υπόθεση. Ακόμα, τα tutorial που αναζητήθηκαν κάποια ήταν στα Αγγλικά αλλά υπήρχαν και άλλα που ήταν σε άλλες γλώσσες.

Σίγουρα υπάρχει άγχος διότι είναι κάτι καινούργιο που δεν το γνωρίζουμε. Απαιτεί πολύ ψάξιμο, φαντασία και γνώση αγγλικών ώστε να γίνονται κατανοητές οι εντολές και τα διάφορα εργαλεία που υπάρχουν.

Ένα θετικό ακόμα του προγράμματος αυτού, είναι πως η χρήση του δεν απαιτεί να υπάρχει σύνδεση στο ίντερνετ. Αυτό βοηθά στο να εργαστούμε σε αυτό και σε χώρους που δεν έχουν σύνδεση στο ίντερνετ και είναι εύκολο στη χρήση του, έστω μέχρι το σημείο που καταφέρθηκε να επιτευχθεί ώστε να δημιουργηθεί κάτι αξιόλογο. Είναι ένα πρόγραμμα που δίνει την δυνατότητα να δοκιμάζουμε διάφορους συνδυασμούς εργαλείων, και όχι μόνο, για να καταφέρουμε να φτάσουμε στο καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα όπως το έχουμε φανταστεί και το έχουμε σχεδιάσει.

Βέβαια, η ψηφιακή επανάσταση είναι αυτή που πυροδότησε τις εξελίξεις στην αποθήκευση και την επικοινωνία της πληροφορίας. Απόρροια όλων αυτών ήταν να δημιουργηθούν τα πολυμέσα.

Ακόμα, η σύνδεση των νέων τεχνολογιών με πολλούς τομείς αποτελεί εξέλιξη της επιστήμης και αναδεικνύει τις δυνατότητες και τις ευκολίες που παρέχονται στον σύγχρονο άνθρωπο για την βελτίωση της ποιότητας της ζωής και των συνθηκών διαβίωσης σε αυτή. Δίνεται βοήθεια και υπηρεσίες σε παραπάνω από έναν τομείς.

Με την βοήθεια όλων των παραπάνω δημιουργούνται διάφορα είδη παιχνιδιών. Με αυτό τον τρόπο κάθε άνθρωπος μπορεί να βρει αυτό που είναι κοντά στα δικά του γούστα, αυτό που του αρέσει. Πιο συγκεκριμένα, αυτό που θα τον βοηθήσει να χαλαρώσει από την πίεση της

καθημερινότητας του, να τον γεμίσει με θετική ενέργεια ή που θα τον ψυχαγωγήσει ώστε να μπορεί να ανταπεξέλθει στις ευθύνες του.

Επίσης, είναι εύκολα διαθέσιμο στον καθένα να δημιουργήσει τέτοιες εφαρμογές. Έχουν δημιουργηθεί πολλά προγράμματα με πολλές δυνατότητες και αν το αγαπάει κάποιος μπορεί να δημιουργήσει μία πληθώρα εφαρμογών. Ανάλογα με το τι θέλει ο καθένας να δημιουργήσει και τι μέσα διαθέτει κάνει την επιλογή του προγράμματος και ξεκινά.

Με αυτό τον τρόπο αιτιολογείται και η μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών που υπάρχουν στην διάθεσή μας. Το κάθε ένα με τον δικό του χαρακτήρα, τους δικούς του κανόνες και τον δικό του στόχο.

Η ψυχαγωγία καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην ζωή μας. Αποτελεί κίνητρο για διακοπές, ξεκούραση, χαλάρωση και εμπειρίες. Βασικό συστατικό όλων αυτών και σημαντικό συστατικό της είναι οι ανοιχτοί άνθρωποι που επιθυμούν να βιώσουν νέα πράγματα για αυτούς που οργανώνει η ξενοδοχειακή μονάδα στην οποία διαμένουν.

Η φροντίδα για το πρόγραμμα και το γεγονός ότι λαμβάνονται πολλοί παράμετροι για την δημιουργία ενός άρτιου και καλά δομημένου προγράμματος ανιμασιών, χρειάζεται την ύπαρξη εκπαιδευμένου προσωπικού και με χρόνια εμπειρίας. Είναι σημαντικό να λαμβάνεται υπόψη κάθε πελάτης και κάθε ιδιαιτερότητα που έχει ο κάθε χαρακτήρας.

Ακόμα περισσότερο όταν αναφερόμαστε σε παιδιά. Για τα παιδιά πιο συγκεκριμένα, έχουν δημιουργηθεί συγκεκριμένοι χώροι που αφορούν την ψυχαγωγία καθαρά και μόνο των παιδιών. Αυτά ονομάζονται mini club. Είναι με τέτοιο τρόπο σχεδιασμένα ώστε να προσελκύουν τα παιδιά. Το ειδικά εκπαιδευμένο προσωπικό τους είναι υπεύθυνο για την σωστή διεξαγωγή του προγράμματος και την σωστή δημιουργία του. (Μάρας, 2004)

Στόχος τους είναι οι μικροί μας φίλοι να περνάνε όμορφες στιγμές και να δημιουργούν φιλίες. Προάγει το ομαδικό παιχνίδι ανάμεσα σε παιδάκια διάφορων εθνικοτήτων. Με αυτό τον τρόπο, περνάει το αίσθημα ότι δεν υπάρχουν διακρίσεις κανενός είδους.

Απόρροια όλων αυτών, αποτελεί το να μεγαλώνουν με αυτές τις βασικές αναμνήσεις στη ζωή τους, είναι πλούσιοι σε όμορφα συναισθήματα και έχουν γερά θεμέλια. Απαραίτητο βέβαια κρίνεται να έχουν τεθεί από το ίδιο σπίτι οι απαραίτητες βασικές αρχές ώστε το παιδί να έχει μέσα του από μόνο του την επιθυμία να είναι ανοιχτό σε τέτοιες εμπειρίες.

Η διάθεση του ανθρώπου αλλάζει, γίνεται πιο ευδιάθετος και δημιουργεί εμπειρίες ζωής. Για τους παραπάνω λόγους παρατηρούμε ότι με το πέρασμα των χρόνων όλες αυτές οι δραστηριότητες αναπτύσσονται συνεχώς και πάντα θα έχουν προοπτικές ανάπτυξης και επέκτασης. Επιπλέον, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι δημιουργούνται θέσεις εργασίας εποχιακές και μη.

Κρίνεται σημαντικό στον κλάδο του τουρισμού να υπάρχει ως στόχος η ικανοποίηση των πελατών. Αυτή είναι αλληλένδετη με την αποδοτικότητα της εκάστοτε τουριστικής επιχείρησης. Πιο συγκεκριμένα, ο επισκέπτης στις μέρες μας πέρα από την ικανοποίηση των βασικών αναγκών όπως είναι η τροφή και η στέγαση επιθυμεί να έχει επιπλέον υπηρεσίες που να συνθέτουν ένα όμορφο κλίμα που θα συντελέσει στην δημιουργία αξέχαστων ημερών

χαλάρωσης και διακοπών. Θεωρείται αξιοσημείωτο ότι η τουριστική αγορά αναπτύσσεται με έντονους ρυθμούς και τα ξενοδοχεία που παρέχουν διαφοροποιημένες υπηρεσίες και προϊόντα θα είναι περισσότερο ανταγωνιστικά από άλλες ξενοδοχειακές μονάδες που έχουν ως όπλο τους τις τιμές. (Παντόπουλος, 2011)

Σημαντική σημείωση λοιπόν είναι η συνεχής έρευνα, αξιολόγηση και ενημέρωση των τουριστικών μονάδων με στόχο να βρίσκονται στις προτιμήσεις των πελατών για να έχουν μία συνεχή ανάπτυξη στο πέρασμα των χρόνων.

Οι προτάσεις που πραγματοποιούνται για τις παραπάνω τοποθετήσεις είναι οι ακόλουθες. Πρώτα από όλα, θεωρείται σημαντικό την σήμερα ημέρα όλες οι ξενοδοχειακές μονάδες, ανεξάρτητα από το μέγεθός τους, να έχει σε αυτές σημαντικό ρόλο η ανιμασιόν. Με αυτό τον τρόπο, ευχαριστεί τους πελάτες και δημιουργείται δεσμός μεταξύ των πελατών. Ακόμα πιο σημαντική κρίνεται η επίτευξη των επαναλαμβανόμενων πελατών.

Οι άνθρωποι έρχονται για να ξεκουραστούν, να δημιουργήσουν εμπειρίες, να γελάσουν και να ξεχάσουν τις σκοτούρες και τις υποχρεώσεις της καθημερινότητας που έχουν πίσω στη χώρα προέλευσής τους. Έτσι τα ξενοδοχεία που αναλαμβάνουν την διαμονή τους χρειάζεται να δημιουργήσουν το καλύτερο δυνατό κλίμα για ξεκούραση και χαλάρωση.

Άλλη μία πρόταση αφορά τα ίδια τα παιχνίδια. Βασική ιδέα για την δημιουργία της παρούσας εργασίας ήταν η ψυχαγωγία των παιδιών. Τα παιχνίδια λοιπόν, που δημιουργήθηκαν θα μπορούσαν να έχουν στηθεί και παρουσιαστεί με τους παρακάτω δύο τρόπους.

Ο πρώτος τρόπος είναι ως απλή εφαρμογή. Μία εφαρμογή στην οποία τα παιδιά θα μπορούν να μπουν και να ψυχαγωγηθούν. Ο δεύτερος τρόπος αποτελεί και τον βασικό λόγο δημιουργίας του παιχνιδιού. Αποτελεί πρόταση αποφυγής των μεμονωμένων παικτών, προάγει την ομαδικότητα και την συνεργασία μεταξύ όλων των παιδιών.

Πιο αναλυτικά, με τη βοήθεια ενός ανιματέρ τα παιδάκια χωρίζονται σε δύο ομάδες όπως κάναμε και στα αγωνίσματα στο σχολείο όταν ήμασταν μικροί. Αφού γίνει ο χωρισμός σειρά έχει η επιλογή του παιχνιδιού. Και ξεκινάμε. Όποιος απαντάει σωστά προχωρά στην επόμενη ερώτηση και με αυτό τον τρόπο είναι πιο κοντά στη νίκη σε σχέση με την άλλη ομάδα.

Χρειάζεται λοιπόν να υπάρχουν δύο οθόνες που χρησιμοποιεί μία η κάθε ομάδα. Αλλιώς, μπορεί να υπάρχει μία οθόνη με την εφαρμογή σε έναν κατάλληλα σχεδιασμένο χώρο που να συμβαδίζει με τα θέματα των παιχνιδιών και όποια ομάδα απαντά πρώτη να παίρνει πόντους για την σωστή απάντησή της. Στο τέλος του παιχνιδιού νικητής θα είναι αυτός που θα έχει ολοκληρώσει το παιχνίδι πρώτος ή αυτός που θα έχει τους πιο πολλούς πόντους αντίστοιχα.

Όλο αυτό λοιπόν, χρειάζεται καλή επικοινωνία μεταξύ των παιχτών των ομάδων, γρήγορες και σωστές απαντήσεις. Ο ρόλος του ανιματέρ θα είναι να καθορίσει τους πόντους, να κρατά τις ισορροπίες σε περίπτωση που τα πράγματα χάσουν τον ρυθμό τους λόγω της έντασης και του ανταγωνισμού που διακατέχει τους παίκτες εκείνη την ώρα. Τέλος, αυτός ανακοινώνει τους νικητές και τους στεφανώνει. Ακολουθεί την παράδοση των αρχαίων ολυμπιακών αγώνων όπου το στεφάνι φτιαγμένο από αγριελιά ονομάζεται κότινος και δίνεται στους ολυμπιονίκες.

Τα παιδιά με αυτό τον τρόπο γνωρίζουν τον πολιτισμό της χώρας μας και νιώθουν ότι γίνονται κομμάτι του. Επιπλέον, δημιουργείται σύνδεση με το παιχνίδι “GREECE”. Στόχος των παραπάνω παιχνιδιών η όσο το δυνατόν καλύτερη ψυχαγωγία των παιδιών και ίσως η γνώση θεμάτων πολιτισμού της χώρας μας για όσα το επιθυμούν και ενδιαφέρονται μέσω του παιχνιδιού.

## Βιβλιογραφία

- Adobe. (1982, Δεκέμβριος). *Adobe: Creative, marketing and document management solutions*. Ανάκτηση Ιούλιος 15, 2017, από <https://www.adobe.com>
- Beast, N. (2013, Νοέμβριος 11). *News Beast*. Ανάκτηση Δεκέμβριος 20, 2018, από <https://www.newsbeast.gr>
- Belch, G. E. (2014). *Διαφήμιση και προώθηση ολοκληρωμένη επικοινωνία μαρκετινγκ*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Τζιόλα.
- Lickorish J. Leonard, J. L. (2004). *Μια εισαγωγή στον τουρισμό τουρισμός & ανάπτυξη*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.
- Raph, K. (2013, Ιούνιος 6). *Quora*. Ανάκτηση Δεκέμβριος 27, 2018, από <https://www.quora.com>
- Sheridan, C. (2012, December 26). *GamesRadar+*. Retrieved Απρίλιος 5, 2018, from <https://www.gamesradar.com>
- TripAdvisor. (2000, Φεβρουάριος). *TripAdvisor*. Ανάκτηση Μάρτιος 10, 2018, από <https://www.tripadvisor.com.gr>
- Βλιώρας, Σ. (2015, Απρίλιος). *Σπυρίδων Βλιώρας*. Ανάκτηση ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1, 2018, από <http://www.vlioras.gr>
- Γιαννούλας, Γ. (2007). *Φυσική Αγωγή*. Ανάκτηση Αύγουστος 16, 2017, από <http://www.fa3.gr>
- Εποχή. (2017, Ιανουάριος 3). *Η Εποχή*. Ανάκτηση Νοέμβριος 26, 2017, από <http://epohi.gr>
- Μαθητικοί-Παλμοί. (2009, Μάρτιος 9). *Μαθητικοί Παλμοί*. Ανάκτηση Απρίλιος 20, 2018, από <http://mathitikoι-palmoi.blogspot.gr>
- Μάντης, Κ. (2009, Απρίλιος). *Σημειώσεις Νεοελληνικής Λογοτεχνίας του Κωνσταντίνου Μάντη*. Ανάκτηση Απρίλιος 20, 2018, από <https://latistor.blogspot.gr>
- Μάρας, Ε. Θ. (2004). *Ανιμασιόν ψυχαγωγία & άθληση στον τουρισμό*. Αθήνα: Εκδοτικός οίκος Interbooks.
- Μαρουλίτα. (2018). *Μαρουλίτα*. Ανάκτηση Απρίλιος 1, 2018, από <https://maroulita.gr>
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2008). *Λεξικό Της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα: Εκδόσεις Κέντρο Λεξικολογίας.
- Παντόπουλος, Φ. (2011, Φεβρουάριος 7). *TravelDailyNews*. Ανάκτηση Φεβρουάριος 10, 2018, από <http://traveldailynews.gr>
- Πασχαλούδης, Δ. (2009). *Μάρκετινγκ*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.
- Ρόκου Παντάνο, Φ. (2002). *Διαδραστικές εφαρμογές πολυμέσων τεχνολογία, σχεδιασμός και διαδικασίες υλοποίησης*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.



### ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω/ουμε ότι είμαι/είμαστε ο/οι συγγραφείς/εις αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα/είχαμε για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία.

Επίσης, έχω/έχουμε αναφέρει τις οποίες πηγές από τις οποίες έκανα /κόναμε χρήση δεδομένων, ιδεών η λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες.

Ακόμη δηλώνω/ουμε ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα/εμάς προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία ότι θα αναλάβω/ουμε πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχτεί ότι δεν μου/μας ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΔΑΣΚΑΛΑΚΗ ΣΟΦΙΑ

566



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ