

# Hangman Activity for One Laptop Per Child(OLPC)



Προπτυχιακός Φοιτητής  
Μηχανικών Η/Υ κ' Πληροφορικής  
Πανεπιστημίου Πατρών  
mariolis@ceid.upatras.gr

# Πώς ξεκίνησε το OLPC

- Πρωτοπαρουσιάστηκε τον Νοέμβριο του 2005 με την ονομασία HDL (Hundred Dollar Laptop)
- Τον Δεκέμβριο του 2005 εγκρίθηκε
- Σχεδιάστηκε στο Media Lab του MIT
- Μέχρι το 2008 χρησιμοποιεί αποκλειστικά Fedora Linux
- Το 2008 έρχεται σε συμφωνία με Microsoft και πλέον το XO θα περιλαμβάνει και μια απλουστευμένη έκδοση των Windows XP

# Τι είναι το OLPC

Είναι ένα laptop με

- Οθόνη υψηλής ανάλυσης
- Δικτύωση (mesh και ad-hoc)
- Χαμηλή κατανάλωση ενέργειας
- Μεγάλη αυτονομία
- Περιβάλλον συνεργασίας (collaboration)
- Χρήση ελεύθερου λογισμικού
- Χαμηλό κόστος ( \$135)

Βασικές Αρχές

1. Τα παιδιά είναι ο πιο πολύτιμος φυσικός πόρος
2. Η λύση σε φτώχεια, ειρήνη, περιβάλλον είναι η εκπαίδευση
3. Η διδασκαλία δεν είναι ο μοναδικός τρόπος μάθησης

# Σκοπός OLPC

- Να αποτελέσει ένα ισχυρό μαθησιακό εργαλείο για τα παιδιά αναπτυσσόμενων χωρών
- Να αναπτύξει τις έννοιες της
  - συνεργατικότητας
  - συμμετοχής
- Να προσφέρει εξοικείωση των παιδιών με νέες τεχνολογίες
- Να βελτιώσει την εκπαιδευτική διαδικασία
- Να προσφέρει κυρίως το μέσο στα παιδιά για την ανάπτυξη των χωρών τους

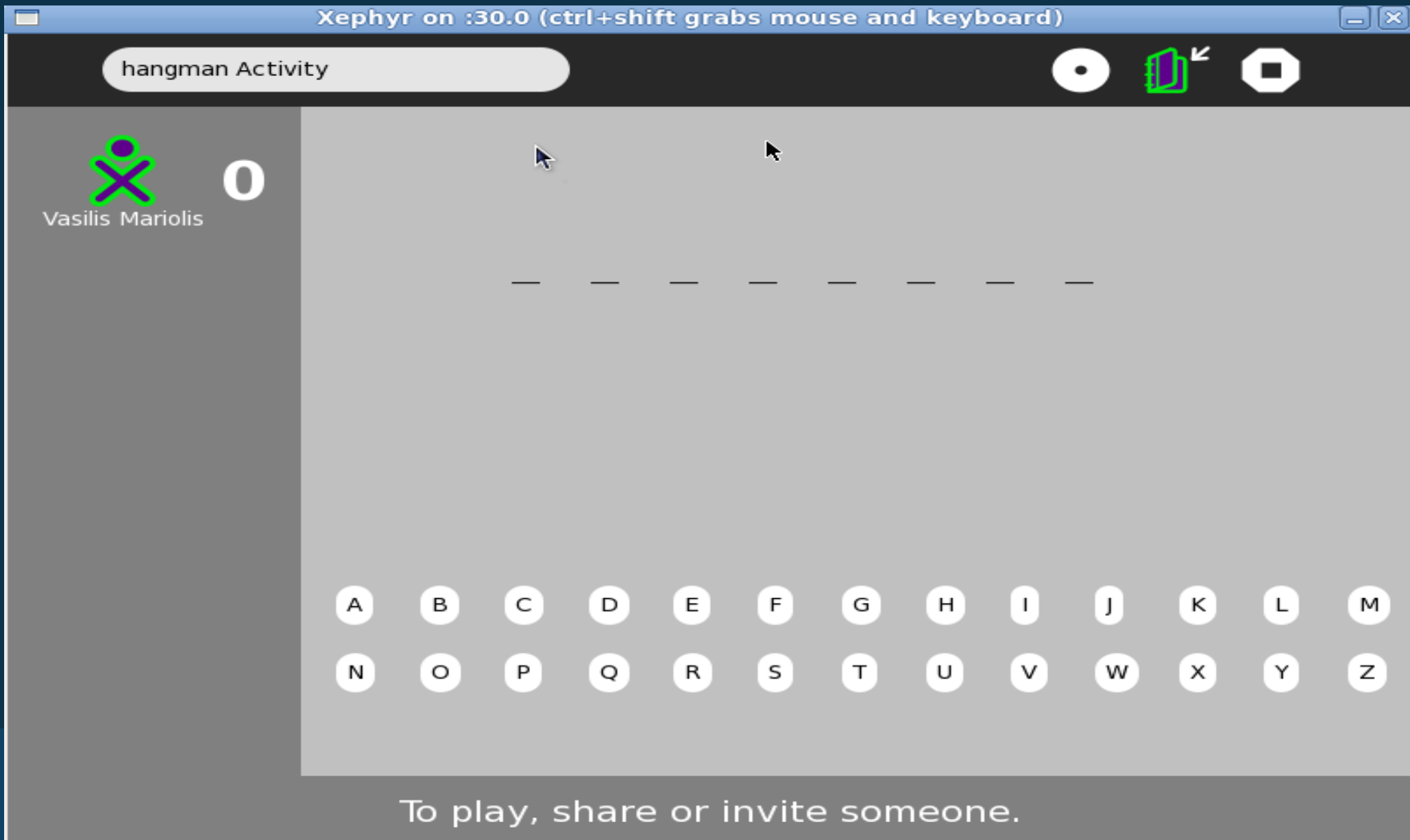
"Δώσε στον άνθρωπο ένα ψάρι κ τον ταΐζεις για μια μέρα,

Δώσε στον άνθρωπο τη γνώση να ψαρεύει κ τον ταΐζεις για μια ζωή"

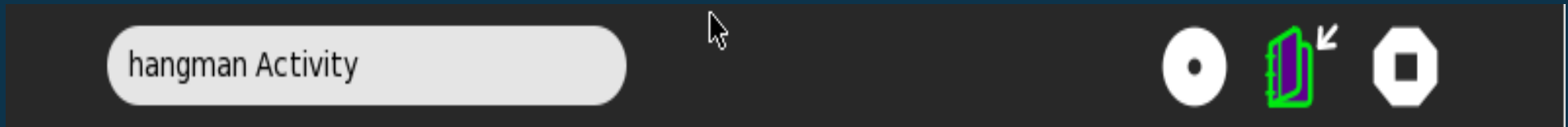
# Hangman Activity

- Δημιουργήθηκε στα πλαίσια διπλωματικής εργασίας για το τμήμα Μηχ. Η/Υ κ' Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πατρών
- Βασίστηκε στην πραγμάτωση βασικών εννοιών του OLPC
- Συμβάλλει στον εκπαιδευτικό ρόλο του OLPC
- Αποτελεί βάση για τη δημιουργία πιο σύνθετων εφαρμογών

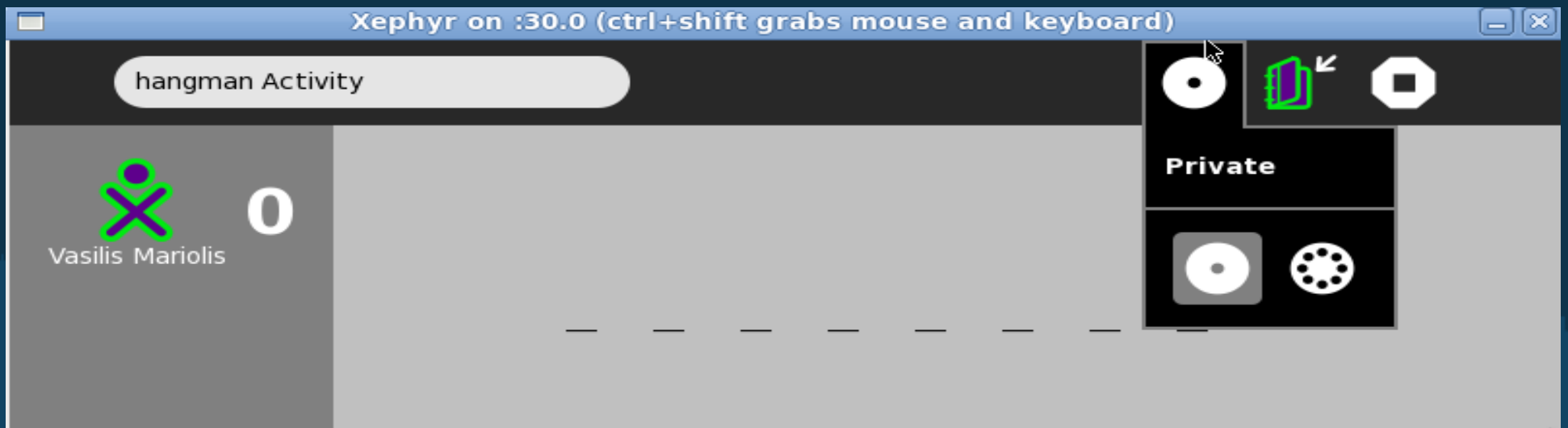
# Γραφικά Hangman



# Hangman Tool bar



- Χρήση του κλασσικού, διατηρώντας ομοιογένεια του Hangman με τις υπόλοιπες εφαρμογές σε περιβάλλον Sugar
- Είναι ο χώρος στον οποίο επιλέγεται μία εφαρμογή ως Shared ή Private
- Γίνεται τερματισμός της εφαρμογής



# Buddies Panel



Vasilis Mariolis

0

- Buddies Panel (ονόματα παικτών)
- Κάθε φορά που μπαίνει ένας καινούριος παίκτης ενημερώνεται η λίστα με το ονομά του
- Κάθε φορά που βγαίνει ένας παίκτης τότε διαγράφεται το ονομά του από τη λίστα



# Info Panel

To play, share or invite someone.

- Εμφανίζονται τα μηνύματα του παιχνιδιού
- Επαρκής ενημέρωση για το στάδιο στο οποίο βρίσκεται το παιχνίδι

# Hangman Alphabet



- Τμήμα του καμβά στον οποίο εισάγεται η λέξη που επιλέχθηκε αυτόματα μέσα απο το λεξιλόγιο που έχουμε ορίσει



- Τμήμα του καμβά όπου υπάρχει το αλφάβητο που έχουμε ορίσει (κάθε γράμμα μπορεί να επιλεγθεί μόνο μία φορά)

# Hangman Activity

hangmanActivity



0

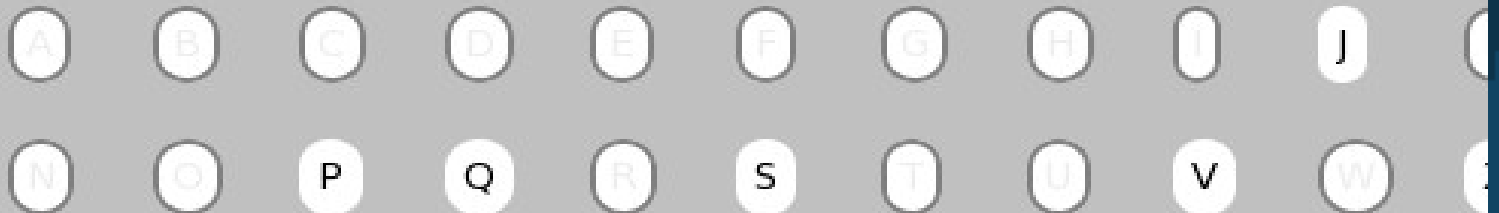
Vasilis Mariolis



0

George

G Y R A T I N G



# Μέσο δικτύωσης

- Για το μέσο δικτύωσης της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν
  - τα services που τρέχουν στα ίδια τα Laptop
  - βιβλιοθήκες του Sugar που χρησιμοποιούνται ως hooks
    - για τη χρήση αυτών των services
- Τα κυρίως services που χρησιμοποιήθηκαν είναι
  - Telepathy Connection Managers (χρησιμοποιεί broadcast messages)
  - Presence service
- Τα broadcast messages χρησιμοποιούν για τη μεταφορά τους D-Bus Tubes
- Τα γραφικά που χρησιμοποιήθηκαν είναι αυτά που προσφέρει το Sugar

# Ανάπτυξη Hangman Activity

- Στην ανάπτυξη της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν open source μέσα και εργαλεία που χρησιμοποιούνται καθολικά από όλες τις εφαρμογές του Sugar διατηρώντας έτσι την ομοιομορφία όσον αφορά την δομή των υπόλοιπων εφαρμογών
- Σημαντική ήταν κ' η βοήθεια του community του OLPC για την επίλυση προβλημάτων κατά τη δημιουργία της εφαρμογής Hangman

# Χρήσιμα Links

- Για όποιον ενδιαφέρεται να ενημερωθεί περαιτέρω με το OLPC μπορεί να επισκεφθεί τις ακόλουθες ιστοσελίδες
- [wiki.laptop.org](http://wiki.laptop.org)
- [olpc.cti.gr](http://olpc.cti.gr)

# Ευχαριστώ

Μαριόλης Βασίλειος  
Προπτυχιακός Φοιτητής  
Τμήματος  
Μηχανικών Η/Υ κ' Πληροφορικής  
Πανεπιστημίου Πατρών  
[mariolis@ceid.upatras.gr](mailto:mariolis@ceid.upatras.gr)