

ФОРМУВАННЯ ДЕРЕВА ДІАЛОГІВ В АПАРАТНО-ПРОГРАМНОМУ КОМПЛЕКСІ НАВЧАННЯ ІНВАЛІДІВ ЗОРУ

Для створення пристрою інтерактивного навчання шрифту Брайля необхідно реалізувати аудіо викладення навчального матеріалу для людей з вадами зору. Ігровий простір складається з шестіточія на горизонтальній поверхні і 4 керуючих клавiш з боків. Шестикрапка нумерується за правилами шрифту Брайля: верхня ліва точка – номер один, нижче її – номер 2, нижня ліва точка – номер 3, верхня права точка – номер 4, нижче її точка п'ять, нижня права – точка 6. Точки піднімаються і опускаються шляхом натискання на них до клацання. Нижнє положення означає, що точка відсутня, верхнє – що точка наявна.

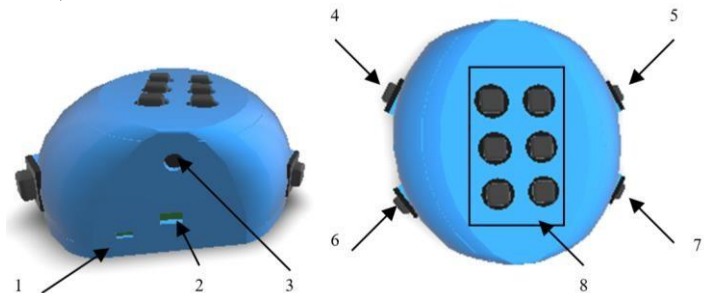


Рис. 3D модель пристрою: 1) кнопка ввімкнення, 2) роз'єм miniUSB, 3) роз'єм для підключення живлення, 4) кнопка введення, 5) кнопка скасування, 6) кнопка ліво, 7) кнопка право, 8) шестикрапка

Опис меню:

- рівень 0: Привітання;
- рівень 1: прочитаю букву, вгадай букву, навчися набирати букву, вгадай букви за час, прочитаю цифру або знак, вгадай цифру або знак, навчися набирати цифри і знаки, вгадай цифру або знак за час, налаштування
- рівень 2. ігри, установки мови, коротка інструкція, про іграшку.

Все меню зберігається у вигляді файлу з деревом керування, що дозволяє розробляти меню будь-якої складності без зміни вихідних кодів.