

Apokalipsa bez-koda na Landbot.io

Opis ideje

Ova Escape Room igra je u potpunosti napravljena na chatbot platformi pod nazivom Landbot.io. Priča počinje tako što je koder slučajno kreirao AI sa misijom da izbriše sve druge alate bez koda. Dizajner, Fer Guirao, napravio je ovu Escape Room igru za tri vikenda, počevši od skripte, zatim stekavši iskustvo koristeći blokove na platformi Landbot, i završivši sa testovima i modifikacijama.

Koristio je različite karakteristike platforme da stekne iskustvo:

- **Korišćenje mimova:**

Jedan zadatak koji se zove „mim bitka“ traži od igrača da pronađe pravi mim koji odgovara tragovima chatbota. Funkcija koja se koristi za prepoznavanje mimova je softver za prepoznavanje slika koji koristi API veb-huk, koji je integrisan na Landbot-u i čini ovo mogućim čak i bez veština kodiranja.

- **Pitanja višestrukog izbora i prilagođavanje dizajna poruka:**

Platforma omogućava prilagođavanje dizajna poruke, ali ova funkcija zahteva određeni nivo kodiranja. Funkcija pitanja višestrukog izbora omogućava botu da pošalje poruku sa dugmadima u prilagodljivom formatu. Poruke omogućavaju integraciju različitih tipova sadržaja (slike, video snimci, itd.).

- **Rangiranje i praćenje igrača:**

Platforma omogućava prikupljanje korisničkih podataka, kao što su njihovo ime, broj pronađenih tragova i rangiranje u igri. Ovo omogućava igračima da pokaže koliko im je vremena trebalo da završe igru, koliko su nagoveštaja tražili i njihov konačni rezultat.

Zašto je ovo važno za učenje jezika?

Korišćenje chatbota u obrazovanju



Apokalipsa bez-koda na Landbot.io

Moguću primenu korišćenja chatbota možete pronaći u Erasmus+ projektu Mr. Winston, iako on nije zamišljen kao igra, već više kao drugačiji pristup učenju jezika.

Različite vrste sadržaja

Predstavljena inspiracija ide dalje od toga, sugerišući da napravite Escape Room igru zasnovanu na chatbotu koja koristi dugmad ili specifične korisničke odgovore na tragove, zagonetke i mini-igre koje biste integrisali. Chatbot omogućava da se integrišu različite vrste sadržaja što ga čini zanimljivim alatom za uvežbavanje različitih veština igrača.

Pristupačnost kreiranja chatbota

Korišćenjem platforme za kreiranje chatbota kao što je [Landbot.io](https://landbot.io), [Chatfuel](https://chatfuel.com), ili [CocoHub](https://coco-hub.com), mogli biste da dođete do iskustva igre u kojoj bi učenici rešavali zagonetke jednostavnim ćaskanjem sa botom i klikom na njegove dugmad. Pošto je moguće integrisati tekst, dugmad, slike, zvukove, video zapise, spoljne veze, emodžije i GIF-ove, ova opcija je odličan način da stvorite veoma razigrano virtuelno iskustvo za svoje učenike!

Puna referenca

Jassova, B. (2020). Chatbot Escape Room Experience: How Did We Do it? | Landbot. [online] <https://landbot.io/>. Dostupno na: <https://landbot.io/blog/chatbot-escape-room/> [Preuzeto 23. 02. 2021].

