

Apocalipsa fără cod pe Landbot.io

Descrierea enigmei

Acest joc a fost creat în totalitate pe o platforma de creație de conversații numită [Landbot.io](https://landbot.io). Acțiunea începe cu un codificator care întâmplător creează o entitate care posedă inteligență artificială având misiunea de a anula toate celelalte mecanisme fără coduri. Creatorul, Fer Guirao, a creat acaastă cameră de evadare pe parcursul a trei finaluri de săptămână, începând cu scenariul, apoi dezvoltând acțiunea utilizând blocuri de pe platforma Landbot, finalizând cu teste și modificări aduse jocului.

El s-a folosit de diferite proprietăți ale platformei pentru a avansa:

Utilizarea memelor:

Una dintre sarcini numită “bătălia memelor” solicită jucătorului să găsească mema corespunzătoare care să se potrivească cu indiciile din caseta de chat. Funcția menită să recunoască memele este un program de recunoaștere al imaginilor utilizând o webhook IAP, **care este integrată pe platforma Landbot și face acest lucru posibil chiar și fără aptitudini de** codificare.

• MCQ și personalizarea mesajelor:

Platforma permite personalizarea mesajelor, dar această funcție necesită un anumit nivel de codificare. Funcția MCQ permite trimiterea automată a unui mesaj prin intermediul butoanelor într-un format personalizat. Mesajele permit inserarea oricaror tipuri de conținuturi (imagini, video-uri, etc.).

• Urmărirea și clasificarea jucătorului:

Platforma permite adunarea de informații despre utilizator, cum ar fi de exemplu, numele jucătorilor, numărul de indicii găsite și poziția jucătorilor în clasament. Acest lucru acordă jucătorilor posibilitatea să verifice în cât timp au finalizat jocul, câte indicii au cerut pe parcursul jocului și totodată scorul final.

De ce este util în predarea limbilor străine?

Utilizarea casetelor de chat în educație



Apocalipsa fără cod pe Landbot.io

Se poate găsi o aplicație a folosirii casetelor de chat în Erasmus + proiect domnul Wilson, deși nu este destinată a fi un joc, ci mai mult o abordare diversă a învățării unei limbi străine.

Diferite tipuri de conținut

Această circumstanță inspirațională poate fi dezvoltată și mai mult, oferindu-le jucătorilor posibilitatea de a crea o cameră de evadare a unei casete de chat care utilizează butoane sau anumite răspunsuri ale utilizatorului în detrimentul indiciilor, cuvintelor încrucișate și a jocurilor mici pe care le-ar putea folosi în mod normal. O casetă de chat permite inserarea variatelor tipuri de conținuturi, ceea ce o transformă într-o unealtă interesantă pentru a exersa diferitele aptitudini ale jucătorilor.

Accesibilitatea creării unei casete de chat

Prin utilizarea unei platforme care permite crearea unei casete de chat cum este [Landbot.io](https://landbot.io), [Chatfuel](https://chatfuel.com), sau [CocoHub](https://coco-hub.com), s-ar putea ajunge la o experiență de joc în care elevii să rezolve enigme prin simpla conversație cu robotul și apăsându-i butoanele. Pe cât posibil trebuie să fie integrat textul, butoanele, imaginile, sunetele, videourile, linkurile externe, emoji-urile și GIF-urile, această opțiune fiind o modalitate excelentă de a crea o experiență virtuală optimă de joc pentru elevi.

