

PRZYGOTOWANIE KOMPUTERÓW DLA UCZESTNIKÓW

- Wszystkie komputery, na których w trakcie warsztatu będą pracować uczestnicy muszą być przygotowane przez organizatora na **minimum 3 dni przed spotkaniem**, aby upewnić się, że nie wystąpią żadne problemy techniczne. **W szczególności niezbędne jest zainstalowanie programu Kodu Game Lab**. Prosimy zainstalować go według poniższych instrukcji na każdym komputerze, również na komputerze, z którego wyświetlana będzie prezentacja.
- Komputery powinny działać w oparciu o **system Windows**, w jednej ze wspieranych wersji systemu operacyjnego: Windows XP (z wszystkimi dostępnymi aktualizacjami), Windows Vista, Windows 7, Windows 8 lub 8.1 (tylko tryb Desktop), Windows 10.
- Sugeruje się korzystanie z KODU przy użyciu myszki z rolką (scrollem), także w przypadku laptopów z touch-padem (tzw. gładzik lub panel dotykowy).
- Komputery powinny być wyposażone w **karty graficzne**, wspierające bibliotekę DirectX 9.0c (lub nowszą) i technologię Shader Model 2.0 (lub nowszą).
- **Aby zapewnić poprawne działanie programu Kodu Game Lab** należy również zainstalować w systemie operacyjnym bibliotekę .NET Framework 4.0 (lub nowszą) oraz XNA Framework 4.0 Redistributable. Oba dodatki można pobrać oraz zainstalować automatycznie z poziomu kreatora instalacji programu Kodu Game Lab.
- **Jeżeli przy próbie instalacji oprogramowania wyświetla się komunikat z informacją, że wymagane są uprawnienia administratora, brak uprawnień itp.**, należy zwrócić się do osoby, która administruje komputerami z prośbą o instalację oprogramowania lub udostępnienie nazwy konta i hasła administratora Windows.
- **Do zainstalowania oprogramowania niezbędny jest dostęp do Internetu**. W czasie zajęć dostęp do Internetu jest potrzebny tylko przy sprawdzaniu aktualizacji programu, po jego uruchomieniu.

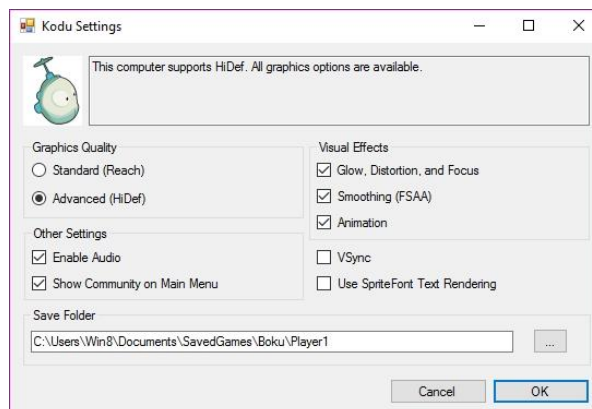
INSTALACJA OPROGRAMOWANIA

- Przed pobraniem plików należy utworzyć na pulpicie komputera folder „Kodu”. Zapiszemy w nim wszystkie pliki, z których uczestnicy będą korzystał.
- **Instalacja Kodu Game Lab:**
 1. Pobieramy **Kodu Game Lab** z:
<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=10056>
Należy kliknąć na przycisk **"Download"**, a następnie wybrać plik **„KoduSetup.exe"** i kliknąć na przycisk **"Next"**. Następnie należy zapisać plik na komputerze, w celu późniejszej instalacji.
 2. Po pobraniu pliku, odnajdujemy plik na komputerze i otwieramy go. Jeżeli pojawi się okienko z ostrzeżeniem, to w okienku z pytaniem „Czy na pewno chcesz uruchomić to oprogramowanie?” wybieramy **„Uruchom”/„Instaluj”**.
 3. Następnie powinno pojawić się okienko instalacyjne **„Wybierz język instalacji”**. Wybieramy **„Polski”** i klikamy na przycisk **„OK”**.
 4. **Na kolejnym oknie instalacyjnym** wybieramy **„Dalej >”**.
 5. **W trzecim oknie** po przeczytaniu tekstu „Umowy licencyjnej”, zaznaczamy **„Akceptuję warunki umowy”** i wybieramy **„Dalej >”**.
 6. **W czwartym oknie** można określić folder, w którym instalator zainstaluje program. Można pozostawić domyślną lokalizację, potem klikamy **„Dalej >”**.

7. **W kolejnym oknie** można wybrać dodatkowe zadania, które Instalator ma wykonać podczas instalacji programu Kodu Game Lab. Można pozostawić wszystkie opcje zaznaczone, a następnie wybieramy „Dalej >”.
 8. **Rozpoczyna się instalacja Kodu Game Lab.** Podczas instalacji zostaną automatycznie pobrane wszystkie niezbędne biblioteki, jeżeli podczas instalacji został zapewniony dostęp do Internetu.
 9. **Na ostatnim oknie** znajduje się informacja, że instalacja programu Kodu Game Lab została zakończona. Jeżeli w okienku instalacyjnym została zaznaczona opcja „Uruchom program Kodu” po zakończeniu instalacji program Kodu Game Lab otworzy się.
 10. Na koniec warto **przenieść ikonkę skrótu „Kodu Game Lab”** do utworzonego na początku instalacji folderu „Kodu” na pulpicie. A skrót „Configure Kodu Game Lab” można usunąć z pulpitu.
 11. Jeżeli Kodu Game Lab nie uruchamia się lub pojawia się komunikat o błędzie, należy sprawdzić czy spełnione są warunki opisane w części „Przygotowanie komputerów dla uczestników” niniejszej instrukcji, w tym zainstalować DirectX 9.0c, .NET Framework 4.0 oraz XNA Framework 4.0 Redistributable, jeżeli podczas instalacji nie zostały one automatycznie zainstalowane lub nie było dostępu do Internetu **oraz** najnowszy sterownik karty graficznej.
- **Wgranie pliku ze „Światem” do ćwiczenia „Labirynt”:**
 1. Plik **linkdoprzyszlosci_kodu.Kodu2** należy skopiować do utworzonego na początku instalacji folderu „Kodu” na pulpicie.
 2. Plik ten zawiera „Świat” („World”), w postaci pustego labiryntu przygotowanego w Kodu Game Lab.
 3. Plik ten będzie niezbędny podczas ćwiczenia „Labirynt” (patrz scenariusz).

KONFIGURACJA OPROGRAMOWANIA

- W przypadku „powolnego” działania programu Kodu Game Lab lub w przypadku chęci skonfigurowania programu należy uruchomić „Configure Kodu Game Lab”, do którego skrót znajduje się w „Menu Start” systemu Windows (domyślnie w folderze „Microsoft Research” > „Kodu Game Lab”).
- **Kodu Settings** umożliwia konfigurację następujących opcji:



- W przypadku „powolnego” działania programu Kodu Game Lab należy wybrać jakoś „Graphics Quality” jako „Standard (Reach)” oraz wyłączyć efekty „Visual effects”.
- W polu „Save Folder” można ponadto wskazać folder, w którym będą zapisywane pliki użytkowników - stworzone gry.