



Invito a  
partecipare  
alla attività

Nao propone al bambino di scegliere l'attività da fare, ad esempio imparare i numeri, ripassare i mestieri, le capitali.....

## Identificazione scheda

NAO vede il marker associato alla scheda scelta dal bambino e provvede a selezionare dalle schede configurate, quella scelta, ricavando le otto risposte attese.

Una volta scelta la scheda, NAO suggerisce al bambino come procedere nel gioco o nelle risposte da dare.

Ad es. se sceglie la scheda dei mestieri, NAO deve proporre al bambino quali sono i mestieri presenti e quali sono gli attrezzi che vengono usati.

Invito ad  
effettuare  
l'attività su CIP  
e CIOP

NAO invita quindi ad effettuare l'attività su CIP e CIOP. Chiede al bambino di porre la scheda su CIOP (nell'apposita sede) e di porre le tessere con le risposte accanto alle figure corrispondenti (negli alloggiamenti previsti).

Attenzione se la tessera con la risposta può essere messa in due sensi diversi, è necessario creare delle "guide" affinché la scheda possa essere messa in un solo verso

Invito a  
concludere  
l'attività con  
Bumper o  
Voce

Nao invita il bambino a richiamare la sua attenzione quando ritiene che l'attività è conclusa, ad esempio invitandolo a dire "NAO ho finito" oppure a toccargli il piede o a fargli vedere un marker di "STOP". In questo momento l'attività è ritenuta conclusa e parte l'attività di lettura delle risposte.....

Invio pacchetto  
UDP di Lettura  
risposte su CIOP

NAO invia su rete alla NODEMCU una richiesta di lettura delle risposte date dal bambino su CIOP ed attende che la NODEMCU trasmetta le risposte date. Il pacchetto UDP di richiesta potrebbe essere una stringa di testo, ad esempio:

**“LEGGICIOP”**

da inviare sulla porta 5001 dell'IP della NODEMCU (configurata con IP statico sul router, in modo analogo all'invio del numero sulla cravatta)

Ricezione  
pacchetto UDP con  
i dati delle RFID di  
CIOP

NAO attende la risposta di CIOP (lettura delle RFID) trasmessa dalla NODEMCU. NAO è in ascolto sulla porta 5002 del suo IP. Dunque anche NAO deve avere un IP statico da utilizzare sul sw della NODEMCU per la “send” a NAO.  
Il pacchetto UDP ricevuto è (otto risposte attese):

R01R02R03R04R05R06R07R08

**Rxx** è una stringa di tre caratteri alfanumerici che “codificano” la risposta letta tramite RFID su CIOP. Una risposta non data (nessuna tessera presente in una delle sedi previste) equivale ad una stringa dal valore “000”. Così NAO è in grado di capire quali risposte sono state date e quali non date.

Esame delle  
risposte  
ricevute e loro  
validazione

NAO confronta le risposte ricevute con quelle attese ed in ragione della percentuale di risposte esatte ricevute invita a:

(R indica le risposte valide)

$R \leq 2$ : invita a fare meglio ed in tal caso ripete il contesto associato alla scheda

$R = 3$  o  $R = 4$ : incoraggia con stimoli positivi e ripete sommariamente il contesto della scheda

$R = 5$  o  $R = 6$  propone dei complimenti al bambino facendo dei movimenti opportuni

$R = 7$  o  $R = 8$  propone vivi complimenti al bambino ed effettua movimenti che lo incoraggiano pienamente (es. baci, applausi, suoni festosi...) per aver dato tutte risposte esatte.

Nuova attività

o

STOP

**STOP**

Il bambino fa vedere a NAO il marker di STOP:  
- l'attività termina. Il bambino viene salutato con delle frasi tipiche e NAO si mette in posizione di riposo (es. seduto).

**NEW**

Il bambino fa vedere a NAO il marker di NEW:  
- l'attività ricomincia, cercando di non proporre la stessa attività. A questo punto NAO ricomincia il flusso previsto ad inizio gioco.