



Instrukcja obsługi

FOR fun & edu

Aplikacja: FOR fun & edu (com.SunMore.ForFunEdu)

Producent / marka: Forest Fun (forestfun.eu)

Plik APK: forestfun.apk

Platforma: Android (Unity + Vuforia AR + Google Play Services for AR / ARCore)

1. Czym jest ta aplikacja?

FOR fun & edu to edukacyjna aplikacja w rozszerzonej rzeczywistości (AR) do zabawy z fizycznymi drewnianymi zestawami Forest Fun (seria zabawka analogowo–cyfrowa).

Telefon „ożywia” zabawkę: po skierowaniu kamery na specjalny marker (nadruk na mebelku / puzzlach) pojawiają się modele 3D, zadania i scenariusze zabawy (gotowanie, pranie, sprzątanie, układanie, segregowanie).

Większość gier wymaga zakupionego zestawu. Konfigurator domu (zabawa w dom) jest dostępny bez dodatkowego produktu.

2. Wymagania

Element	Opis
Telefon / tablet	Android z aparatem
AR	Google Play Services for AR (ARCore) — aplikacja może poprosić o instalację
Uprawnienia	Kamera (obowiązkowa do AR)
Zabawki	Zestaw FORfun&edu ze specjalnym nadrukiem (markerem)
Oświetlenie	Dobre, równomierne światło; unikaj mocnych odbić na markerze
Stabilność	Trzymaj telefon stabilnie; marker w całości w kadrze

3. Instalacja (Android, z pliku APK)

Oficjalna ścieżka instalacji z APK (zgodnie z instrukcją Forest Fun):

1. Pobierz plik forestfun.apk.
2. Otwórz Chrome → menu (trzy kropki) → Pobrane pliki.
3. Kliknij forestfun.apk → Zainstaluj.
4. Jeśli pojawi się „Nieznana aplikacja zablokowana”: Ustawienia → Bezpieczeństwo i prywatność → wyłącz Automatyczną blokadę (lub zezwól na instalację z Chrome) → ponów instalację.
5. Po instalacji możesz z powrotem włączyć zabezpieczenia.

Aplikacja może być też dostępna w Google Play jako FOR fun & edu. Przy pierwszym uruchomieniu zaakceptuj dostęp do kamery oraz w razie potrzeby zainstaluj / zaktualizuj Usługi Google Play dla AR.

4. Pierwsze uruchomienie — jak działa zabawa

4.1. Idea „analogowo–cyfrowa”

1. Ustaw fizyczną zabawkę (kuchenka, lodówka, pralka, szafa, puzzle itd.) na stole.
2. Uruchom aplikację i wybierz grę odpowiadającą zestawowi.
3. Skieruj kamerę na marker na zabawce.
4. Gdy tracker rozpozna marker, na ekranie pojawiają się elementy AR i kolejne kroki zadań.
5. Wykonuj polecenia na ekranie (dotyk, przeciąganie, wybór odpowiedzi, skanowanie).

Jeśli marker zniknie z kadru, aplikacja może pokazać komunikat „Zgubiony marker” — wróć kamerą na nadruk.

4.2. Aktywacja produktu

Gry powiązane z zestawem wymagają aktywacji zabawki przez skan markera produktu. Po udanej aktywacji pojawia się potwierdzenie w stylu: „TWOJA ZABAWKA JEST AKTYWNA”. Bez fizycznej zabawki ze specjalnym nadrukiem aplikacja informuje, że potrzebujesz rzeczywistej zabawki.

4.3. Markery do pobrania

W aplikacji są opcje pobierania markerów (m.in. PDF). Wydrukuj je w dobrej jakości, na matowym papierze, bez zagnieceń.

5. Menu główne i elementy wspólne

Po starcie trafiasz do menu głównego. Stamtąd zwykle dostępne są:

Element	Do czego służy
Lista / siatka gier	Wybór aktywności: dom, kuchnia, lodówka, pralka, szafa, puzzle
Gry zabawkowe	Gry powiązane z posiadanymi / odblokowanymi zestawami
Panel języka	Wybór języka interfejsu
Osiągnięcia	Nagrody, odblokowania, ewentualny zakup za punkty
Quiz dla rodzica	Ścieżka pytań / pomocy dla dorosłego
Książeczka / pomoc	Krótkie opisy kroków zabawy
Postęp / punkty	Pasek postępu, punkty, odblokowywanie treści
Wyjście	Potwierdzenie zamknięcia aplikacji

Aplikacja prowadzi zabawę krok po kroku. Część kroków jest w AR, część to zwykle panele (wybór, quiz, przeciąganie).

6. Dostępne aktywności

Poniżej zestawienie na podstawie logiki aplikacji i oferty Forest Fun.

6.1. Dom (Home) — zwykle bezpłatny

- Zabawa w konfigurację / aktywności „domowe” w AR.
- Skanowanie obiektów i sekwencje zadań w domu.
- Dobre miejsce na start przed zakupem pełnych zestawów.

6.2. Kuchenka / kuchnia

Zestaw fizyczny: KUCHENKA I LALECZKI AR.

- Wybór rodzaju dania; gotowanie / pieczenie w AR.
- Scenariusze: pizza, spaghetti, bułka i inne dania.

- Mieszanie ciasta, składniki (drag & drop), nagrzewanie piekarnika.
- Karmienie lalki gotowym daniem.

Przykładowe komunikaty: „Postaraj się dokładniej mieszać ciasto.” · „Brawo, ciasto gotowe.” · „Naciskaj zielony przycisk, aby nagrzać piekarnik.” · „To nie ten składnik.”

6.3. Lodówka / zamrażarka

Zestaw: LODÓWKA I LALECZKI AR (lodówka, pomocnik, puzzle AR, 2 laleczki...).

- Otwieranie drzwiczek, układanie produktów.
- Pytania i odpowiedzi przy segregowaniu.
- Kolejne torby / partie produktów do rozpakowania.

Przykładowe komunikaty: „Dobrze nam poszło, wszystkie produkty są na swoim miejscu.” · „Gratulacje, pierwsza torba rozpakowana, czas na kolejną.”

6.4. Pralka

Zestaw: PRALKA I LALECZKI AR.

- Otwieranie drzwi, wkładanie brudnych ubrań.
- Wybór programu, detergenty, pranie / suszenie.
- Quiz powiązany z pralką.

Przykładowe komunikaty: „Teraz naciśnij na drzwiczki pralki, aby je otworzyć. Następnie włóż do pralki brudne białe ubrania.” · „Ok, wszystkie ubrania w pralce, więc zamknijmy drzwiczki.” · „Super, wszystkie ubrania są we właściwym miejscu!”

6.5. Szafa

Zestaw: FOR fun&edu z laleczkami i szafą.

- Układanie ubrań / naklejek, wybór rzeczy, pudełka / kategorie.
- Pytania Q&A; poprawne schowanie minimalnej liczby ubrań.

6.6. Puzzle AR

Zestaw: PUZZLE MINI AR (klocki i puzzle magnetyczne ze sklejk + aplikacja).

- Skan puzzli / obrazka, układanie / wybór.
- Interakcja z lalką w kontekście puzzli.

6.7. Lalka — wspólny wątek wielu zestawów

- Aktywacja lalki / awatara.
- Zmiana ubrań (elementy garderoby).
- Dymki z tekstem / historią; karmienie po ugotowaniu dania.

6.8. Punkty, osiągnięcia, dyplom

- Za poprawne kroki zbierasz punkty.
- Punkty odblokowują osiągnięcia / nagrody.
- Według producenta: zbieranie punktów prowadzi też do nagród i dyplomu.

6.9. Quiz rodzica

Osobny panel pytań — ścieżka dla dorosłego (pomoc / weryfikacja / quiz towarzyszący zabawie).

7. Typowy przebieg jednej gry

1. Menu → wybierz grę (np. Pralka).
2. Jeśli trzeba — aktywuj produkt skanując marker zestawu.
3. Postępuj według kroków na ekranie (tekst + ewentualnie książeczka pomocy).
4. Gdy krok wymaga AR: skieruj kamerę na marker, poczekaj na rozpoznanie, wykonaj gest / wybór.
5. Po błędzie zwykle możesz spróbować ponownie („Postaraj się lepiej”, „Spróbuj jeszcze raz...”).
6. Po sukcesie: gratulacje, punkty, następny krok / mini-gra.
7. Możesz wrócić do menu (panel potwierdzenia wyjścia z gry).

8. Zestawy fizyczne (oferta Forest Fun)

Zestaw	Co zwykle zawiera (wg sklepu)
Kuchenka i laleczki AR	Kuchenka + elementy do gotowania + laleczki + aplikacja
Lodówka i laleczki AR	Lodówka, pomocnik, linijka, puzzle AR, 2 laleczki, aplikacja
Pralka i laleczki AR	Pralka + laleczki + aplikacja
Szafa i laleczki AR	Szafa, brelok, podstawka pod telefon, puzzle AR, 2 laleczki, aplikacja
Puzzle Mini AR	Klocki/puzzle magnetyczne, pomocnik, linijka, aplikacja

Sklep: forestfun.eu (kategoria zabawka analogowo–cyfrowa).

9. Wskazówki praktyczne (AR)

1. Marker płasko, dobrze oświetlony, bez cienia ręki na nadruku.
2. Trzymaj telefon w odległości ok. 20–40 cm (dopasuj, aż model 3D „zaskoczy”).
3. Unikaj mocno błyszczącego światła punktowego (odbicia psują tracking).
4. Nie zasłaniaj dużych części wzoru markera palcami.
5. Jeśli tracking gubi obiekt — lekko odsuń telefon i wróć na marker.
6. Do zabawy z dzieckiem wygodna jest podstawka pod telefon (w niektórych zestawach w komplecie).

10. Rozwiązywanie problemów

Problem	Co zrobić
Aplikacja nie instaluje się z APK	Zezwól na instalację z nieznanego źródła / wyłącz automatyczną blokadę
Brak obrazu z kamery	Nadaj uprawnienie kamery w ustawieniach Androida
Komunikat o Google Play Services for AR	Zainstaluj / zaktualizuj ARCore z Play Store
„Zgubiony marker” / nic się nie pojawia	Popraw oświetlenie, wyprostuj marker, wyczyść obiektyw
Gra zablokowana / nieaktywna	Zeskanuj marker produktu; sprawdź, czy masz właściwy zestaw
Gra wymaga zabawki	To zamierzone — większość aktywności jest powiązana z fizycznym produktem
Słaba wydajność	Zamknij inne aplikacje; użyj telefonu z obsługą ARCore

11. Krótka „ściąga” dla rodzica

1. Zainstaluj aplikację i włącz kamerę + ARCore.
2. Przygotuj zestaw FORfun&edu na stole.

3. Wybierz odpowiadającą grę w menu.
4. Aktywuj zabawkę markerem.
5. Podążaj za krokami na ekranie razem z dzieckiem.
6. Zbierajcie punkty i odblokowujcie osiągnięcia.
7. Dom / konfigurator domu możecie testować bez dodatkowego zestawu.