
سفینه فضایی ژنو – یک ابزار کاملاً خودگردان برای ارزیابی حافظه آینده‌نگر

راهنمای دستورالعمل‌ها

راه ارتباطی:

Sascha Zuber (Sascha.Zuber@unige.ch)

آخرین به‌روزرسانی: ۲۰۲۱/۱۱/۰۱

راه ارتباطی با مترجم:

رضا حیدرلو (heydarlooreza1@gmail.com)

نکته مهم:

این راهنمای دستورالعمل‌ها یک رهنمود صفحه به صفحه از دستورالعمل‌های تکلیف مورد استفاده برای کنترل آنلاین سفینه فضایی ژنو ارائه می‌دهد.

نسخه نمایشی رایگان سفینه فضایی ژنو (به زبان انگلیسی) را در [اینجا](#) می‌توانید پیدا کنید.

اگر تصمیم دارید که سفینه فضایی ژنو را بازآفرینی کنید، اطلاعات ارائه شده در این راهنما و نسخه نمایشی بدون کپی‌رایت و به‌طور رایگان قابل استفاده است. با این حال، خواهشمندیم در پروژه‌های خود که از داده‌های حاصل از سفینه فضایی ژنو استفاده می‌شود، به مطالعه اعتباریابی اولیه زیر ارجاع دهید:

Zuber, S., Haas, M., Framorando, D., Ballhausen, N., Gillioz, E., Künzi, M., & Kliegel, M. (2021) The Geneva Space Cruiser: A Fully Self-Administered Online Tool to Assess Prospective Memory across the Adult Lifespan. *Memory*. <https://doi.org/10.1080/09658211.2021.1995435>

اگر تمایل داشته باشید تا در یک زمینه مبتنی بر همکاری دسترسی مستقیم به ابزار آنلاین ما برای جمع‌آوری داده‌هایتان داشته باشید، لطفاً با ما در ارتباط باشید (Sascha.Zuber@unige.ch).

سفینه فضایی ژنو – دستورالعمل‌های صفحه به صفحه

(۱) دستورالعمل‌های تکلیف در حال وقوع و حافظه آینده‌نگر + تمرین

صفحه ۱

در این تکلیف، هدف شما به دست آوردن بیشترین امتیاز ممکن خواهد بود.

برای انجام این کار، شما سفینه فضایی که هدف آن جمع‌آوری ستاره‌هاست را حرکت می‌دهید.

برای هر ستاره‌ای که جمع‌آوری می‌کنید، ۳۰ امتیاز خواهید گرفت.

شما می‌توانید سفینه فضایی را با استفاده از کلیدهای جهت‌دار روی کیبورد (کلیدهای بالا، پایین، چپ، راست) حرکت دهید.

شما بایستی از سنگ‌ها نیز دوری کنید، اگر سفینه فضایی شما با یکی از سنگ‌ها برخورد کند، شما ۱۰۰ امتیاز از دست خواهید داد.

پس، سعی کنید با حرکت دادن سفینه فضایی از سنگ‌ها دوری کنید. شما همچنین می‌توانید با شلیک موشک‌ها از سفینه فضایی خود سنگ‌ها را از بین ببرید.

برای شلیک موشک‌ها، کلید "F" را فشار دهید. اگر یک سنگ را از بین ببرید، شما ۳۰ امتیاز به دست خواهید آورد.

جهت ادامه دستورالعمل‌ها، بر روی "ادامه" کلیک کنید.

صفحه ۲

در صفحات بعدی، شما قادر خواهید بود تا با بازی آشنا شوید.

شما با استفاده از کلیدهای جهت‌دار که به بالا، پایین، راست و چپ اشاره می‌کنند شروع به آشنایی با حرکت دادن سفینه فضایی خواهید کرد.

شما همچنین شلیک موشک‌ها را با فشار دادن کلید "F" تمرین خواهید کرد.

"شروع" را فشار دهید تا مرحله آشناسازی آغاز شود.

صفحه ۳

کلید جهت‌دار راست بر روی کیبورد خود را تا زمانی فشار دهید که سفینه فضایی به لبه نمایشگر برسد.

صفحه ۴

کلید جهت‌دار چپ بر روی کیبورد خود را تا زمانی فشار دهید که سفینه فضایی به لبه نمایشگر برسد.

صفحه ۵

کلید جهت‌دار بالا بر روی کیبورد خود را تا زمانی فشار دهید که سفینه فضایی به لبه نمایشگر برسد.

صفحه ۶

کلید جهت‌دار پایین بر روی کیبورد خود را تا زمانی فشار دهید که سفینه فضایی به لبه نمایشگر برسد.

صفحه ۷

عالی! اکنون شما می‌توانید با فشار دادن کلید "F" شلیک موشک‌ها را تمرین کنید.

صفحه ۸

کلید "F" را فشار دهید.

صفحه ۹

یکبار دیگر با استفاده از کلید "F" شلیک کنید.

صفحه ۱۰

عالی! سپس، سفینه فضایی شما به سوخت نیز نیاز خواهد داشت.

شما با فشار دادن کلید "C" می‌توانید آمپر سوخت را نمایش دهید.

به محض رسیدن آمپر سوخت به قسمت قرمز، شما می‌توانید با فشار دادن کلید فاصله بر روی کیبورد خود سفینه خود را مجدداً سوخت‌گیری کنید. اگر شما در زمان درستی مجدداً سوخت‌گیری کنید، ۳۰۰ امتیاز به دست خواهید آورد.

اگر شما سوخت‌گیری مجدد را فراموش کنید، آمپر سوخت به‌طور خودکار پر خواهد شد اما شما امتیازی به دست نخواهید آورد.

"شروع" را فشار دهید تا با میزان سوخت سفینه فضایی خود آشنا شوید.

صفحه ۱۱

برای نمایش آمپر سوخت کلید "C" بر روی کیبورد خود را فشار دهید.

صفحه ۱۲

برای نمایش مجدد آمپر سوخت کلید "C" بر روی کیبورد خود را فشار دهید.

عالی! اکنون شما با اجزاء متفاوت بازی آشنا شدید، شما می‌توانید بر روی یک نمونه کامل از بازی تمرین کنید.

جمع‌بندی اهداف:

- ستاره‌ها را جمع‌آوری کنید - برای هر کدام شما ۳۰ امتیاز به‌دست خواهید آورد.
- از سنگ‌ها دوری کنید - هر برخورد ۱۰۰ امتیاز از شما کاهش خواهد داد.
- سنگ‌ها را از بین ببرید - برای هر از بین بردن سنگ، شما ۳۰ امتیاز به‌دست خواهید آورد.
- سفینه را سوخت‌گیری مجدد کنید - هر بار که به‌موقع سوخت‌گیری کنید (فقط زمانی که آمپر بر روی بخش قرمز قرار دارد)، ۳۰۰ امتیاز به‌دست خواهید آورد.

یادآوری کلیدها:

- کلیدهای جهت‌دار - برای مسیریابی سفینه فضایی فضایی.
- F - برای شلیک موشک‌ها.
- C - برای نمایش آمپر سوخت.
- کلید فاصله - برای سوخت‌گیری مجدد.

اکنون شما می‌توانید جلسه تمرینی کامل را انجام دهید.

برای شروع تمرین "شروع" را فشار دهید.

عالی. شما یک جلسه تمرینی را انجام داده‌اید.

عالی. شما تمرین را انجام داده‌اید.

بار دیگر که این بازی را انجام خواهید داد، اهداف مشابه با این جلسه تمرینی خواهد بود.

بر روی "ادامه" کلیک کنید.

۲) تکلیف پر کردن – فاز تأخیر

<< دستورالعمل‌های خود را برای تکالیف یا پرسشنامه‌های پرکننده فاز تأخیر را در اینجا وارد کنید.

در نسخه نمایشی سفینه فضایی ژنو، ما یک تکلیف کد/نماد را به‌طور زیر استفاده کردیم:

محرک‌ها:

- یک تصویر به‌عنوان نمونه
- ۴۲ تصویر برای تکلیف

قالب ارائه و رمزگردانی پاسخ:

- هر تصویر برای ۵۰۰۰ میلی‌ثانیه (یا کمتر؛ به‌محض اینکه مشارکت‌کننده پاسخ دهد ناپدید می‌شود) ارائه می‌شود.
- برای هر تصویر، زمان پاسخ (تعدادی که انتخاب می‌شوند) و واکنش (در واحد میلی‌ثانیه) ثبت می‌شوند.
- در نهایت، شما می‌توانید حساب کنید:
 - تعداد پاسخ‌های صحیح
 - مدت زمان کلی واکنش برای تمام پاسخ‌های درست

تکلیف کد/نمادها – دستورالعمل‌ها

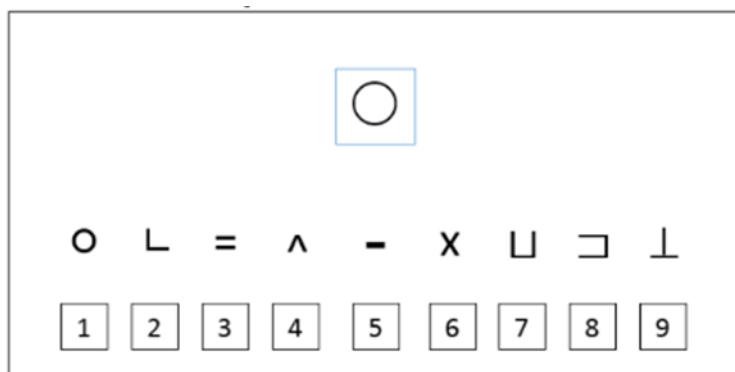
صفحه ۱

در تکلیف بعدی، ما به شما مجموعه‌ای از ۹ نماد را ارائه می‌کنیم. هر نماد با یک عدد همراه است.

علاوه بر این ۹ نماد و عدد، شما یک نماد در وسط نمایشگر خواهید دید. این نماد در چهارچوب آبی خواهد بود.

وظیفه شما این است که در اسرع وقت عددی را انتخاب کنید که با نماد میانی مطابقت دارد.

ابتدا، در اینجا یک نمونه وجود دارد:



پاسخ درست برای این سری عدد ۱ است چراکه نماد دایره با عدد ۱ همراه شده است. همان‌طور که در زیر نشان داده شده، شما برای پاسخ‌دهی باید بر روی «۱» کلیک کنید.



تکلیف اکنون شروع خواهد شد و شما سری‌های متفاوتی از نمادها و اعداد را خواهید دید.

برای یادآوری: وظیفه شما انتخاب اعدادی خواهد بود که با نماد واقع در میان نمایشگر چهارچوب‌بندی شده به رنگ آبی مطابقت داشته باشد. لطفاً بدون مرتکب اشتباهی شدن هر چه سریع‌تر پاسخ دهید.

برای شروع روی «→» کلیک کنید.

۳) بلوک تکلیف حافظه آینده‌نگر

اکنون سفینه فضایی را همان‌طور که در طول جلسه تمرینی انجام دادید باید هدایت کنید.

برای شروع بر روی «شروع» کلیک کنید.

بعد از تکلیف/پایان

از اینکه برای مشارکت در این مطالعه وقت گذاشتید از شما سپاسگزاریم.

پاسخ‌های شما ثبت شده‌اند.