



AKTIVE AVATARS

BRUGERGUIDE TIL BACKEND

3 Januar 2026

**SERIOUS GAMES
INTERACTIVE**

Indhold

Support	1
Login til backend	1
Overblik over rum	2
Oprettelse af nyt rum	2
• XP per level:	2
• Epic Level frekvens:	2
• Tema:	2
• Fælles evne 1,2,3,4:	3
Oprettelse af deltagers individuelle avatars	4
Oprettelse af opgaver	5
Overblik for den enkelte avatar i rummet	9
Tildele point til avatars	11
Spørgsmål	12
Skabeloner til opgaver og spørgsmål	15
• Opret nyt Spørgsmål	15
• Opret ny Opgave	16
Statistik	17
Individuel log/Diplom	18
Kalenderfunktion til opgaver	19
Etiketter og oversættelser	19
Tre visningstilstande: Classic, Classic+ og Advanced	19
Classic	19
Classic+	20
Advanced	20
Eksempler på funktioner	20
Vis opgave i løbet af ugen	21
• Eksempel:	21
Klon opgave	21
• Eksempel:	21
Styr varighed	21
Scenarieoversigt	21
Scenarie 1	21
Scenarie 2	22

Scenarie 3	22
Scenarie 4	23
Scenarie 5	23
• Eksempel:	23
Scenarie 5.1	24
Scenarie 6	24
Scenarie 7	25
Scenarie 8	25
Scenarie 8.1	26
Scenarie 9	26
Scenarie 10	27
• Eksempel:	27
Scenarie 11	27
• Eksempel:	27
Scenarie 12	28
• Eksempel:	28
Scenarie 13	28
Scenarie 14	29
Kontakt	30
aktiveavatars@seriousgames.net	30
+45 3332 3600	30
aktive-avatars.seriousgames.net	30

Support

Du kan kontakte support på aktiveavatars@seriousgames.net. hvis det er nødvendigt.

Login til backend

Backenden til løsningen findes på
<https://active-avatars-2.dev.seriousgames.net/#/>

På denne side vil du se følgende loginskærm - brug dit brugernavn og password og klik 'log ind'.



Brugernavn

Kodeord

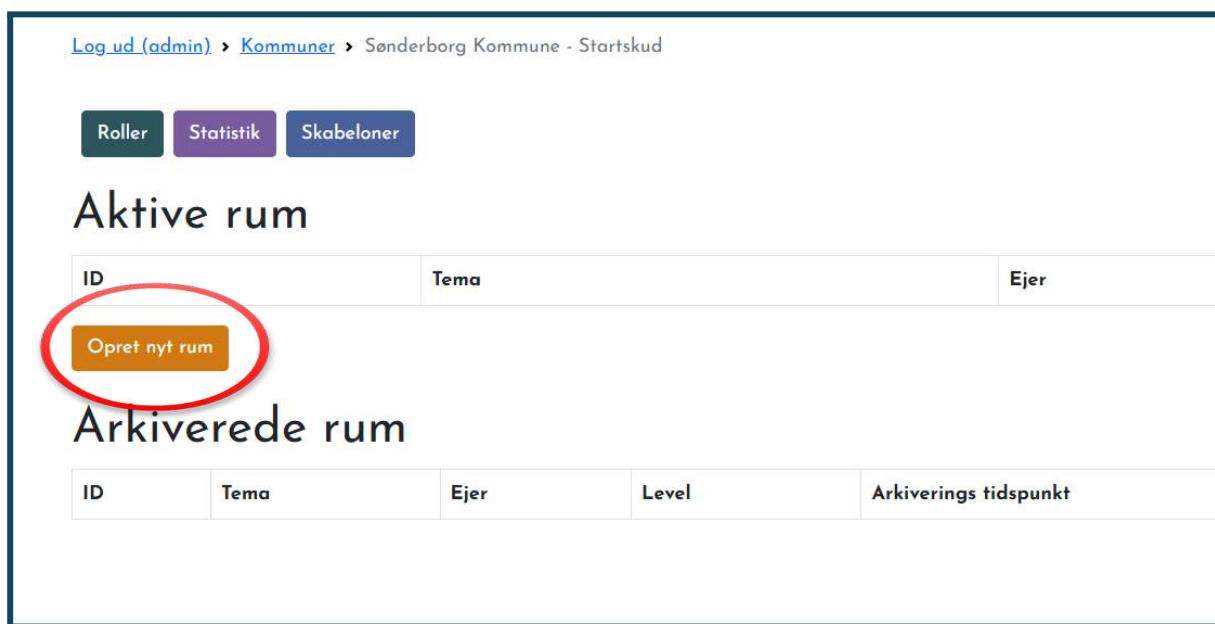
Log ind

Overblik over rum

Overblik over din 'kommune'

Når du er logget ind, bliver du mødt af nedenstående side, hvor du kan se igangværende rum.

Når vi skal oprette et nyt rum, klikker vi på 'Opret nyt rum'



[Log ud \(admin\)](#) > [Kommuner](#) > Søndersborg Kommune - Startskud

[Roller](#) [Statistik](#) [Skabeloner](#)

Aktive rum

ID	Tema	Ejer
Opret nyt rum		

Arkiverede rum

ID	Tema	Ejer	Level	Arkiverings tidspunkt
----	------	------	-------	-----------------------

Oprettelse af nyt rum

Her kan du oprette et nyt rum. Alle felter skal udfyldes.

- **XP per level:**
At rummet skal have x antal point for at stige i level.
- **Epic Level frekvens:**
At rummet får en særlig grafik ved dette interval.
- **Tema:**
Rummet får et særligt visuelt udtryk afhængig af temaet man vælger. Der findes fem temaer.

- **Fælles evne 1,2,3,4:**

Dette er deltagernes evner, som de løbende udvikler. Du kan selv bestemme, hvad evnerne skal være. Hvis du ikke gør noget, får alle deltagere i rummet standard-evnerne: Samarbejde, Fokus, Helbred og Special.

Den sidste del af oprettelsen handler om hvor mange point rummet skal optjene for at grafikken på skærmen ændres. Du får et udgangspunkt baseret på dine indtastninger, men kan selv redigere nederst.

Opret rum

Ejer navn*

XP per level*

Epic level frequency (epic level for each X levels)*

Tema*

Adventure

Holdnavn*

Fælles evne #1*


Fælles evne #2*


Fælles evne #3*


Fælles evne #4*


Forventet antal uger*

8

Forventet antal spillere*

5

Forventet antal opgaver pr. uge pr. spiller*

5

Point pr. løst opgave anbefalet*

Point udregning (forslag)*

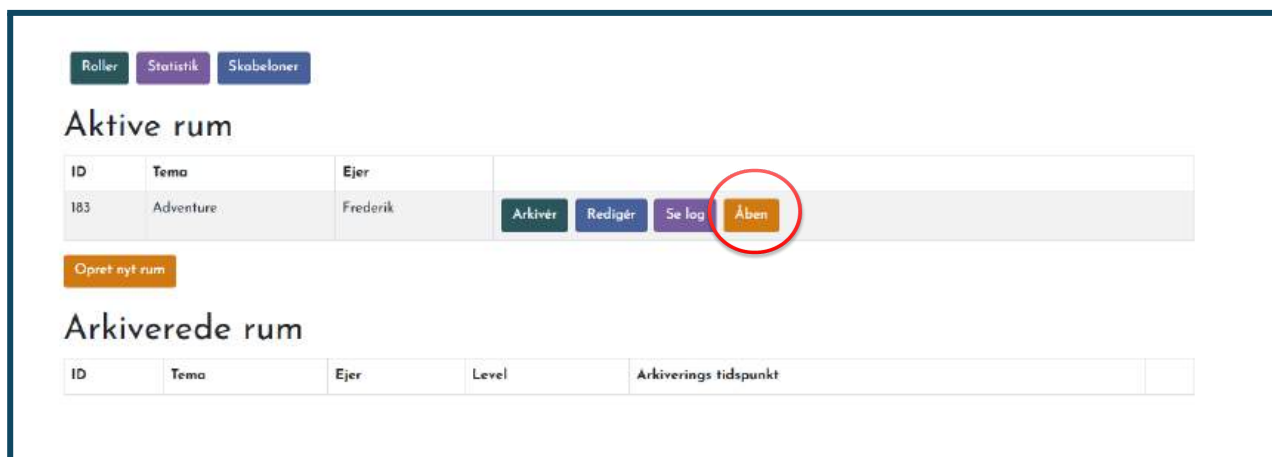
1. Tema update (Baggrund og unlock shop)*

2. Tema update (Baggrund og unlock shop)*

Gå tilbage uden at gemme

Gem

Når du har udfyldt alle felterne, er rummet klar til at blive taget i brug og kan ses i oversigten



Oprettelse af deltageres individuelle avatars

Når det relevante rum vælges (ved at klikke åben i sidste billede), kan man oprette deltagere til rummet

Klik på knappen 'Tilføj spiller' for at tilføje en deltager til gruppen.



Udfyld de relevante felter; 'Avatar navn' 'special' 'oplæsningsstemme'

Tegnene i feltet 'kode til login' oplyses til brugeren som taster tegnene ind på sin telefon (billedet til højre) Når deltageren er oprettet, klikkes på 'luk'.

AVATAR logges ind på Telefon, hvor brugeren skal designe sin avatar.



Oprettelse af opgaver

I bunden af skærmen trykkes på knappen 'Ny opgave'



Felterne udfyldes og missionen tildeles en relevant evne. Når felterne er udfyldt, klikkes på 'Tilføj opgave'

The screenshot shows the 'Ny opgave' (New task) form. At the top, there's a title bar with 'Ny opgave' and a close button. Below it, there are two dropdown menus for 'Skabelon' (Template) and 'Kategori' (Category), and a 'Titel' (Title) dropdown. A 'Tilføj' (Add) button is next to the title dropdown. The main form is divided into several sections: 'Opgave' (Task) with icons for 'Special', 'Samfundsbaseret', 'Fokus', 'Hjælp', and 'Gruppe', a 'Titel' field with the value 'Gåtur', and a 'Beskrivelse' (Description) field with the text 'Sammen med din ven'. To the right, there's a 'Kalender' (Calendar) section with a 'Vis øjeblikligt' (Show immediately) checkbox, a 'Vis i løbet af ugen' (Show over the week) section with day buttons (Man, Tir, Ons, Tor, Fre, Lør, Søn), and an 'Udløber' (Expires) dropdown with the value 'Facilitatorstyret'. Below the calendar is a 'Notifikationer' (Notifications) section with a 'Dagen før' (One day before) dropdown and a '8:00' time dropdown. At the bottom, there are four 'Følgeopgave' (Follow-up task) slots, each with a plus icon. A red circle highlights the 'Tilføj opgave' (Add task) button at the bottom center. To the right of this button is a 'Slet opgaven' (Delete task) button. At the bottom left, there's a checkbox labeled 'Opgaverne må læses i tilfældig rækkefølge' (Tasks can be read in random order).

Der er mulighed for at lave op til 4 følgeopgaver til en enkelt overordnet opgave. Dette gøres nederst i billedet.

The screenshot shows the 'Følgeopgave' (Follow-up task) section. It contains four task slots, each with a title, description, and a 'Klaret' (Completed) button. The tasks are: 'Følgeopgave 1' with title 'Tage sko på', 'Følgeopgave 2' with title 'Tage solcreme på', 'Følgeopgave 3' with title 'Mødes med din ven', and 'Følgeopgave 4' with title 'Gå i bad efter tur'. Each task has a 'Klaret' button with a checkmark. At the bottom, there's a 'Tilføj opgave' (Add task) button and a 'Slet opgaven' (Delete task) button. To the left of the 'Tilføj opgave' button is a checkbox labeled 'Opgaverne må læses i tilfældig rækkefølge' (Tasks can be read in random order).

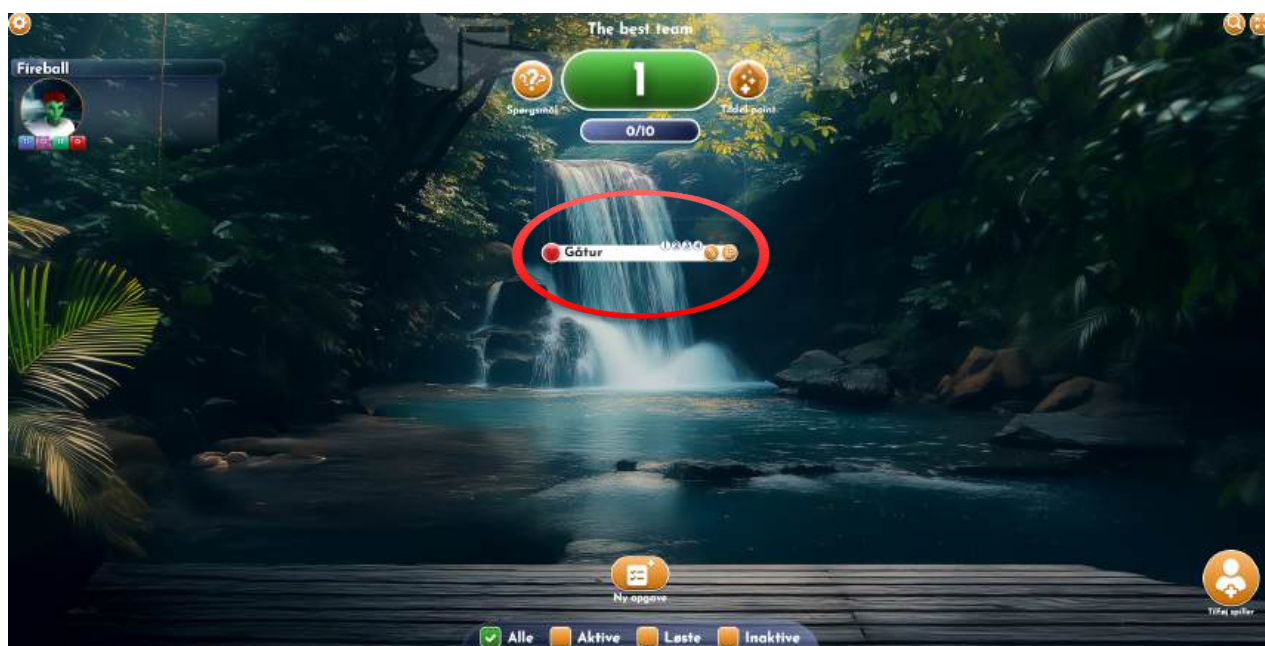
Det er muligt at trykke på 'opgaverne må løses i tilfældig rækkefølge', hvilket betyder, at følgeopgaver kan løses uafhængig af hinanden.

Du kan tilknytte notifikationer til dine opgaver. Dermed får brugeren en påmindelse på sin telefon omkring den specifikke opgave. Du kan vælge at give notifikationen på bestemte tidspunkter i forhold til den enkelte opgave. Har du en opgave til hver dag (fx børste tænder), vil notifikationen komme hver dag.

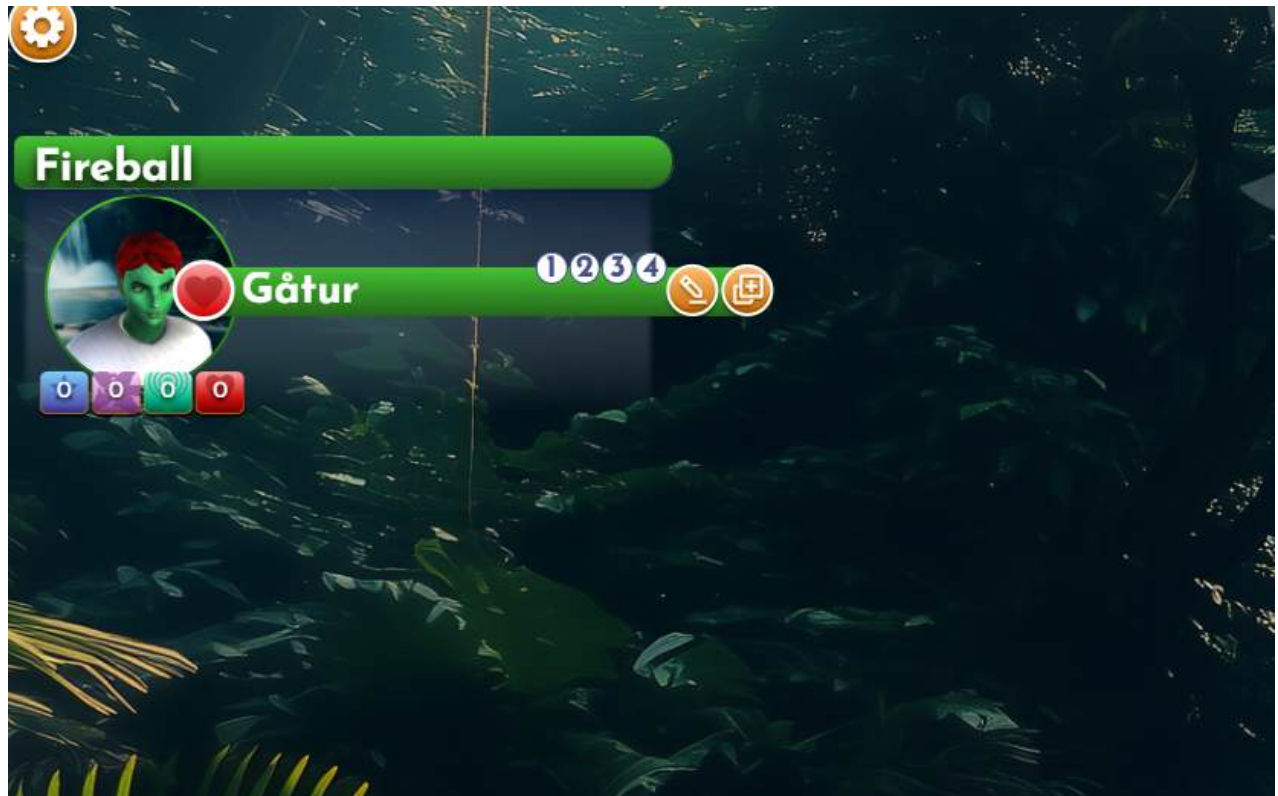


Du kan også hente en skabelon ned til opgaven. Dette gøres øverst, men forudsætter, at du i backenden har oprettet skabeloner - dette kan du læse om senere under punktet 'skabeloner til opgaver og spørgsmål'. Hvis du ønsker at lave en opgave til hele gruppen i rummet, så trykker du på knappen 'Gruppe'.

Når du er færdig med at udfylde felterne og opgaven er klar til at blive tilknyttet en bruger, trykker du på knappen 'Tilføj opgave', hvorefter opgaven ligger på dashboardet.



Herefter kan du tilknytte opgaven til en avatar ved at **trække den med musen** hen til den avatar, der skal have opgaven.



Opgaven vil nu fremgå både i rummet, men også i brugerens app, hvor brugeren kan trykke på øjet for at læse opgaven. Herfra kan brugeren godkende, hvis de har løst en opgave - og det kan derefter ses på oversigten for rummet hvor avataren er.



Derudover kan en mission gøres tilbagevendende, dette gøres ved at klikke på knappen 'Klon opgave'. Da der findes mange variationer når man benytter kalenderfunktion, kan du læse nærmere nederst i vejledningen under '[Kalenderfunktion til opgaver](#)'

Overblik for den enkelte avatar i rummet

I rummet er det muligt at få et klart overblik over de enkelte avatars. Dette gøres ved at trykke på navnet af en avatar.



Herfra kan man gennemgå den enkelte avatars missioner, tildele point og fordele de tildelte point til evner.

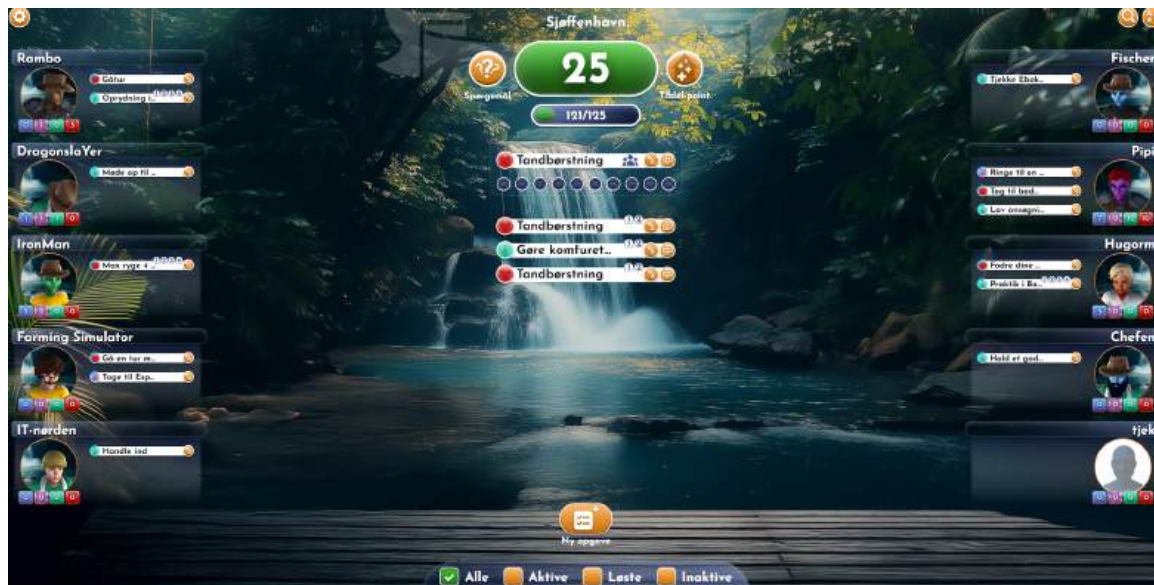
Man kan også se hele avataren ved at trykke på 'Se Avatar'



Og endelig kan man ændre navn og speciel evne samt genfinde kode og slette en avatar ved at trykke på 'Opdatér'.



Dette kan man gøre for alle deltagerne i rummet. Se herunder et fuldt grupperum.

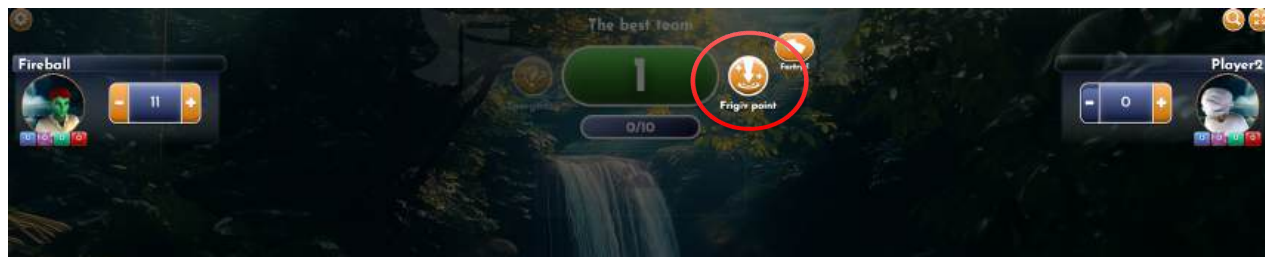


Tildele point til avatars

Når der skal tildeles point til deltagerne efter fuldførte opgaver, gøres dette lettest ved at gå ind på hver avatar og tildel point, mens man se hvilke missioner den enkelte har fuldført.



I ovenstående tilfælde har brugere fået tildelt 11 point. Dog er pointene ikke frigivet før man trykker 'Frigiv point' på rummets side.



Herefter får deltagerne deres point. Alle pointene går til en fælles pulje, som bidrager til gruppens samlede level.



Brugerne kan nu bruge de optjente point i shoppen på deres app.

Spørgsmål

Det er muligt at sende spørgsmål ud til brugerne, som de kan løse fra deres telefoner i appen. For at oprette spørgsmål, skal man gøre det som skabeloner, hvilket man kan læse om under 'skabeloner til opgaver og spørgsmål'.

Hvis man vil sende spørgsmål ud til brugerne, skal man trykke på knappen spørgsmål øverst på rummets side og derefter nyt spørgsmål.

Herefter vælger man fra sit skabelon-kartotek og sender ud til brugerne ved at trykke 'Opret'.



Når man skal samle op og kigge på svarene, trykker man på øjet og går gennem svarene. Svarene er anonyme. Spørgsmål og svar kan bruges til at tage socialpædagogiske emner op, som kan være svære at snakke om, det kan også bruges til uformelle spørgsmål mm.



Skabeloner til opgaver og spørgsmål

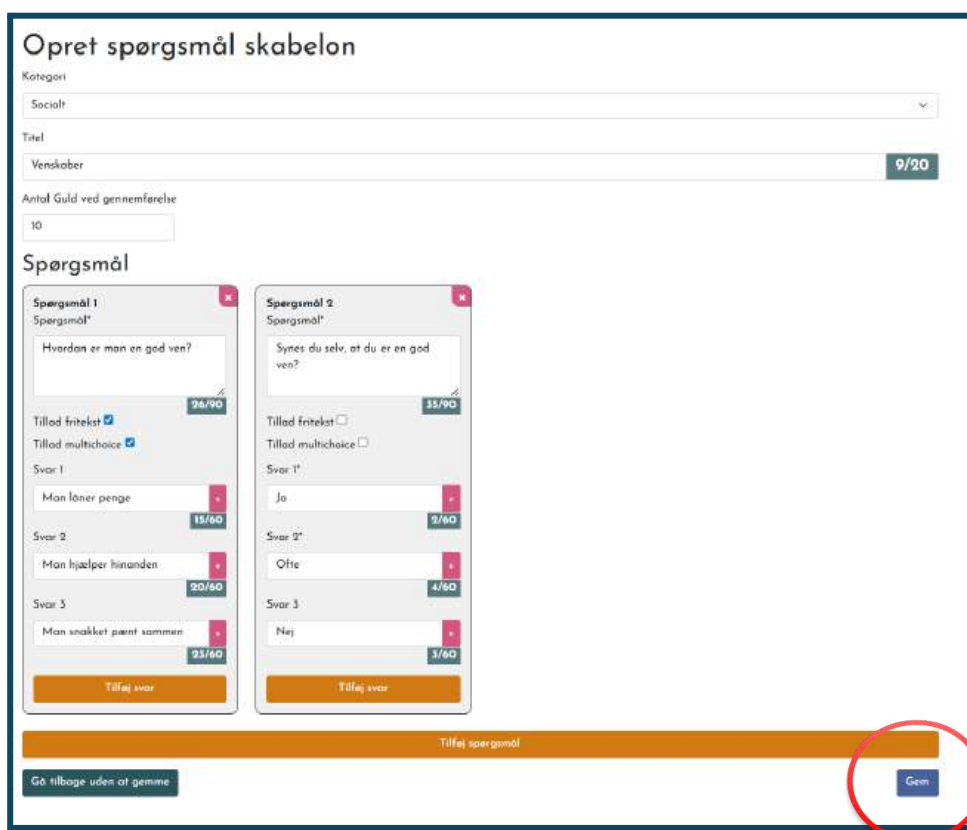
Det er muligt at oprette skabeloner til både opgaver og til spørgsmål.

For at oprette en skabelon, som kan bruges i alle kommunens rum, skal man i klikke på 'Skabeloner' i toppen



Dernæst klikke på 'Opret nyt spørgsmål' eller 'opret ny opgave'

- **Opret nyt Spørgsmål**
Udfyld felterne og tryk 'Gem'

The image shows a form titled 'Opret spørgsmål skabelon'. It has several input fields: 'Kategori' (set to 'Socialt'), 'Titel' (set to 'Venskaber'), and 'Antal Guld ved gennemførelse' (set to '10'). Below these is a 'Spørgsmål' section with two columns. The left column, 'Spørgsmål 1', has a question 'Hvordan er man en god ven?' and three answer options: 'Man låner penge', 'Man hjælper hinanden', and 'Man snakket pænt sammen'. The right column, 'Spørgsmål 2', has a question 'Synes du selv, at du er en god ven?' and three answer options: 'Ja', 'Ofte', and 'Nej'. Each answer option has a small red 'x' icon and a score value. At the bottom of the form is a large orange button labeled 'Tilføj spørgsmål' and a smaller blue button labeled 'Gem'. The 'Gem' button is circled in red.

Skabelonen er nu tilgængelig i alle kommunens rum. Se tidligere hvordan man aktiverer spørgsmål i rummene.

- **Opret ny Opgave**

Udfyld felterne og tryk 'Gem'. Du kan både lave simple opgaver, men også følgeopgaverne, ved at trykke på 'Tilføj følgeopgave'.

Opret Opgave skabelon

Kategori*
Gøremål i hjemmet

Titel*
Skraldet

Beskriv opgaven*
Gå ned med skraldet

Vælg evne
Samarbejde Fokus Helbred Special

☐ Gruppe opgave

Følgopgaver

Følgopgave 1

Titel*
Samle skrald sammen

Beskrivelse
I en stor pose

Tilføj link

Følgopgave 2

Titel*
Gå ned til container

Beskrivelse

Tilføj link

Tilføj følgeopgave

Gå tilbage uden at gemme

Gem

Statistik

I backenden er det muligt at se statistik over de aktive grupperum. For at tilgå statistikken klikkes på 'Statistik' i overbliksbilledet for Kommune-visningen.

Herunder ses eksempler på hvor mange deltagere de enkelte rum har, hvor mange opgaver i alt og gennemsnitlige fuldførte opgaver. Statistikken kan bruges til at vurdere effekten og brugen.

Relev

Statistik

Skelbølner

Aktive rum

ID	Tema	Ejer	
183	Adventure	Frederik	Arkiver Rediger Se log Åben

Opret nyt rum

Aktive rum

Statistik

				Opgave type	Enkelt	Gruppe	Periode	Uge	Måned	Periode
Tema	Antal rum	Antal deltagere	Opgaver i alt Både oprettede samt fuldførte	Gennemsnitlig oprettede opgaver For enkelt missioner, per uge	Gennemsnitlig fuldførte opgaver For enkelt missioner, per uge					
Adventure	1	2	9	1,29	1,14					
Fritid	0	0	0	0	0					
Køkken	0	0	0	0	0					
Rumskib	0	0	0	0	0					
Udeliv	0	0	0	0	0					
Totalt	1	2	9	0,26	0,23					

Arkiverede rum

Statistik

				Opgave type	Enkelt	Gruppe	Periode	Uge	Måned	Periode
Tema	Antal rum	Antal deltagere	Opgaver i alt Både oprettede samt fuldførte	Gennemsnitlig oprettede opgaver For enkelt missioner, per uge	Gennemsnitlig fuldførte opgaver For enkelt missioner, per uge					
Adventure	0	0	0	0	0					
Fritid	0	0	0	0	0					
Køkken	0	0	0	0	0					
Rumskib	0	0	0	0	0					
Udeliv	0	0	0	0	0					
Totalt	0	0	0	0	0					

Individuel log/Diplom

I backenden er det muligt at se statistik for de enkelte rum OG individuelle resultater for gruppeditagerne. Sidstnævnte fremgår som et diplom, der fx kan bruges som kursusbevis.

For at tilgå loggen for gruppen klikkes på 'Se log'

RollerStatistikSkabeloner

Aktive rum

ID	Tema	Ejer	
183	Adventure	Frederik	ArkivérRedigerSe logÅbn

Opret nyt rum

I rum loggen kan man se resultaterne for hele gruppen og deltagerne for sig. For at hente de individuelle resultater i form af et "kursusbevis", kan man trykke på den lille knap 'Hent bevis' ud for den enkelte avatar.

Rum logRum infoEksporter rum CSV

Tidshorisont start	Tidshorisont slut	Ejer navn	Antal deltagere	XP per level	Tema	Fælles evne #1	Fælles evne #2	Fælles evne #3	Fælles evne #4	Nået til level	Arkiverings tidspunkt
Invalid date	Invalid date	Frederik	2	10	Adventure	Samarbejde	Fokus	Helbred	Special	2	N/A

SpillereEksporter spiller CSV

Slot	ID	Avatar	Navn	Point	Guld	Evner	Eksporter
#1	662		Fireball		181	- Samarbejde: 0 - Fokus: 0 - Helbred: 0 - Special: 0	Hent bevis

Dyreste assets

#	Asset	Pris
#1	Hverdag	30
#2	Casual T-shirt	10

Opgave log

Udviklings opgaver

Færdiggjorte opgaver

Ikke færdiggjorte opgaver

Aktive opgaver

#	Opgave Type	Titel	Evne	Beskrivelse	Status	Oprettelses tidspunkt	Færdiggjort tidspunkt
#1	Almindelig	afren			Ledig	15. aug 2025 12:38:58	N/A
#2	Almindelig	Tage sko på			Aktiv	15. aug 2025 12:08:06	15. aug 2025 12:13:32
#3	Almindelig	Tage solcreme på			Aktiv	15. aug 2025 12:08:06	15. aug 2025 12:39:13
#4	Almindelig	Gøfter		Sammen med din ven	Færdiggjort	15. aug 2025 12:08:06	15. aug 2025 12:39:14

Følgeopgaver:

#	Titel	Beskrivelse
	Tage sko på	

Kalenderfunktion til opgaver

Formålet med kalenderfunktionen er at styre, hvornår deltagerne ser en opgave, hvor lang tid de har til at fuldføre den, og om opgaven gentages som en ny klonet opgave eller blot vises igen.

Etiketter og oversættelser

Tre visningstilstande: Classic, Classic+ og Advanced

Classic

1. Opgaver vises med det samme og fjernes, når facilitatoren giver point.
2. Du kan vælge en specifik dato for visning via datovælgeren.
3. Indstillinger kan nulstilles til standard.

The screenshot shows the 'Kalender' (Calendar) interface. At the top right, it says 'Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25' next to a calendar icon. Below this, there are three numbered callouts: 1. A green checkmark icon labeled 'Ja' under the heading 'Vis øjeblikligt'. 2. A row of seven orange square buttons labeled 'Man', 'Tir', 'Ons', 'Tor', 'Fre', 'Lør', and 'Søn' under the heading 'Vis i løbet af ugen'. 3. A dropdown menu labeled 'Udløber' with 'Facilitatorstyret' selected, and a 'Nulstil' button below it. There is also a 'Klon opgave' button with an orange square icon.

Classic+

4. Aktivering af "klon opgave" betyder, at opgaven gentages som en ny, unik opgave hver gang den vises.
5. Du kan styre, hvor længe opgaven er tilgængelig for deltagerne.

Kalender Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25

Vis øjeblikligt

☒ Ja

☒ Klon opgave

Vis i løbet af ugen

Man Tir Ons Tor Fre Lør Søn

Udløber

Facilitatorstyret

Aldrig

Facilitatorstyret

1 uge efter

2 uger efter

3 uger efter

4 uger efter

Notifikation

☐ Dage

Nulstil

Advanced

Her kan du kombinere alle indstillinger og skabe komplekse visningsmønstre. Systemet understøtter tilbagevendende opgaver som fx rengøring eller fodboldtræning, som kan vises på bestemte ugedage og i bestemte perioder.

Eksempler på funktioner

Vis opgave i løbet af ugen

Opgaven vises kun på de valgte ugedage og forsvinder samme dag. Hvis den ikke fuldføres, vises den igen næste gang.

- **Eksempel:**

Fodboldtræning mandag og fredag. Hvis du misser mandag, får du en ny chance fredag.

Klon opgave

Opgaven vises som en ny, unik opgave hver gang.

- **Eksempel:**

Fodbold mandag og fredag. Hvis du misser mandag, vises den som en misset aktivitet, og fredag vises en ny opgave.

Styr varighed

Du kan vælge opgaver, der aldrig udløber, eller som gentages ugentligt eller i 1-4 uger.

Scenarieoversigt

Scenarie 1

Opgaven vises fra i dag og fjernes, når facilitator kører "Frigiv point".

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: Øjeblikkeligt

Vis øjeblikligt

☒ Ja

☐ Klon opgave

Vis i løbet af ugen

Man Tir Ons Tor Fre Lør Søn

Udløber

Facilitatorstyret ▼

Nulstil

Scenarie 2

Opgaven vises kun på mandage og onsdage og fjernes ved "Frigiv point".

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: Øjeblikkeligt

Vis øjeblikligt

☐

Ja

Vis i løbet af ugen

☒ Man

☐ Tir

☒ Ons

☐ Tor

☐ Fre

☐ Lør

☐ Søn

Udløber

Facilitatorstyret

☐

Klon opgave

Nulstil

Scenarie 3

Opgaven vises fra 15. august og fjernes ved "Frigiv point".

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25

Vis øjeblikligt

☒

Ja

Vis i løbet af ugen

☐ Man

☐ Tir

☐ Ons

☐ Tor

☐ Fre

☐ Lør

☐ Søn

Udløber

Facilitatorstyret

☐

Klon opgave

Nulstil

Scenarie 4

Opgaven vises kun på mandage og onsdage fra 15. august og fjernes ved "Frigiv point".

The screenshot shows the 'Kalender' (Calendar) interface for Scenario 4. The title 'Kalender' is at the top left. To the right, it says 'Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25' with a calendar icon. Below the title, there are two sections: 'Vis øjeblikligt' (Show immediately) and 'Vis i løbet af ugen' (Show during the week). Under 'Vis øjeblikligt', there is an orange button labeled 'Ja' and another orange button labeled 'Klon opgave'. Under 'Vis i løbet af ugen', there are seven buttons for the days of the week: 'Man' (green with a white checkmark), 'Tir' (orange), 'Ons' (green with a white checkmark), 'Tor' (orange), 'Fre' (orange), 'Lør' (orange), and 'Søn' (orange). Below these, there is a section labeled 'Udløber' (Expires) with a dropdown menu showing 'Facilitatorstyret'. To the right of the dropdown is a 'Nulstil' (Reset) button.

Scenarie 5

Opgaven vises i én uge, markeres som fuldført/mislykket og genskabes. Gentages uendeligt, indtil man aktivt fjerner opgaven fra brugeren.

- **Eksempel:**

Hvis i dag er den 1. maj, vil opgaven forblive aktiv indtil og med den 7. maj. Derefter vil den blive genskabt den 8. maj (aktiv indtil den 14. maj), og sådan fortsætter det."

The screenshot shows the 'Kalender' (Calendar) interface for Scenario 5. The title 'Kalender' is at the top left. To the right, it says 'Ikrafttrædelsesdato: Øjeblikkeligt' with a calendar icon. Below the title, there are two sections: 'Vis øjeblikligt' (Show immediately) and 'Vis i løbet af ugen' (Show during the week). Under 'Vis øjeblikligt', there is a green button with a white checkmark labeled 'Ja' and another green button with a white checkmark labeled 'Klon opgave'. Under 'Vis i løbet af ugen', there are seven orange buttons for the days of the week: 'Man', 'Tir', 'Ons', 'Tor', 'Fre', 'Lør', and 'Søn'. Below these, there is a section labeled 'Udløber' (Expires) with a dropdown menu showing 'Aldrig' (circled in red). Below the dropdown, it says 'Næste genskabelse: fredag 15.8.25'. To the right of the dropdown is a 'Nulstil' (Reset) button.

Scenarie 5.1

Samme som ovenstående, men starter fra 15. august.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25

Vis øjeblikligt

☒ Ja

☒ Klon opgave

Vis i løbet af ugen

Man Tir Ons Tor Fre Lør Søn

Udløber

Aldrig

Næste genskabelse: fredag 22.8.25

Nulstil

Scenarie 6

Opgaven vises næste mandag, genskabes til næste mandag osv.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: Øjeblikkeligt

Vis øjeblikligt

☐ Ja

☒ Klon opgave

Vis i løbet af ugen

Man ☒ Tir Ons Tor Fre Lør Søn

Udløber

Aldrig

Næste genskabelse: tirsdag 12.8.25

Nulstil

Scenarie 7

Samme som ovenstående, men starter fra 15. august.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25

Vis øjeblikligt

Vis i løbet af ugen

Udløber

Næste genskabelse: tirsdag 19.8.25

Nulstil

Scenarie 8

Opgaven vises næste mandag eller onsdag og genskabes til næste ugedag.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: Øjeblikkeligt

Vis øjeblikligt

Vis i løbet af ugen

Udløber

Næste genskabelse: tirsdag 12.8.25

Nulstil

Scenarie 8.1

Samme som ovenstående, men starter fra 15. august.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: Øjeblikkeligt

Vis øjeblikligt

Ja

Klon opgave

Vis i løbet af ugen

Man Tir Ons Tor Fre Lør Søn

Udløber

Aldrig

Næste genskabelse: tirsdag 12.8.25

Nulstil

Scenarie 9

Opgaven vises i én uge, markeres som fuldført/mislykket og forsvinder.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25

Vis øjeblikligt

Ja

Klon opgave

Vis i løbet af ugen

Man Tir Ons Tor Fre Lør Søn

Udløber: **Torsdag 21.8.25**

1 uge efter

Nulstil

Scenarie 10

Opgaven vises næste mandag eller onsdag, genskabes én gang og forsvinder derefter.

- **Eksempel:**

Hvis i dag er torsdag den 1. maj, bliver opgaven aktiv mandag den 5. maj, og genskabes dagen efter til at blive aktiv onsdag den 7. maj - og forsvinder derefter.

The screenshot shows the 'Kalender' interface with a dark blue background. At the top right, it says 'Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25' next to a calendar icon. Below this, there are two main sections: 'Vis øjeblikligt' and 'Vis i løbet af ugen'. Under 'Vis øjeblikligt', there is a green checkmark icon and the text 'Ja' and 'Klon opgave'. Under 'Vis i løbet af ugen', there are seven orange square buttons labeled 'Man', 'Tir', 'Ons', 'Tor', 'Fre', 'Lør', and 'Søn'. The 'Ons' button has a green checkmark. Below these buttons, it says 'Udløber: Torsdag 21.8.25' and 'Næste genskabelse: tirsdag 19.8.25'. There is a dropdown menu showing '1 uge efter' and a 'Nulstil' button.

Scenarie 11

Opgaven vises i én uge, genskabes til endnu en uge og forsvinder derefter.

- **Eksempel:**

Hvis i dag er 1. maj, vises opgaven som aktiv indtil 7. maj inklusiv. Den 8. maj bliver den markeret som Fuldført/Mislykket og genskabt som aktiv opgave indtil 14. maj. Den følgende dag forsvinder den.

The screenshot shows the 'Kalender' interface with a dark blue background. At the top right, it says 'Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25' next to a calendar icon. Below this, there are two main sections: 'Vis øjeblikligt' and 'Vis i løbet af ugen'. Under 'Vis øjeblikligt', there is a green checkmark icon and the text 'Ja' and 'Klon opgave'. Under 'Vis i løbet af ugen', there are seven orange square buttons labeled 'Man', 'Tir', 'Ons', 'Tor', 'Fre', 'Lør', and 'Søn'. The 'Ons' button has a green checkmark. Below these buttons, it says 'Udløber: Torsdag 28.8.25' and 'Næste genskabelse: fredag 22.8.25'. There is a dropdown menu showing '2 uge efter' and a 'Nulstil' button.

Scenarie 12

Opgaven vises og genskabes i to uger (mandag → onsdag → mandag → onsdag) og forsvinder derefter.

- **Eksempel:**

Hvis i dag er torsdag den 1. maj, bliver opgaven aktiv mandag den 5. maj, genskabes dagen efter til onsdag den 7. maj → mandag den 12. maj → onsdag den 14. maj → og forsvinder derefter.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25

Vis øjeblikligt

☐ Ja

☒ Klon opgave

Vis i løbet af ugen

☒ Man ☐ Tir ☒ Ons ☐ Tor ☐ Fre ☐ Lør ☐ Søn

Udløber: Torsdag 28.8.25

2 uger efter

Næste genskabelse: tirsdag 19.8.25

Nulstil

Scenarie 13

Opgaven vises indtil "Frigiv point", genskabes og gentages uendeligt hver gang.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25

Vis øjeblikligt

☒ Ja

☒ Klon opgave

Vis i løbet af ugen

☐ Man ☐ Tir ☐ Ons ☐ Tor ☐ Fre ☐ Lør ☐ Søn

Udløber

Facilitatorstyret

Nulstil

Scenarie 14

Opgaven vises kun på mandage og onsdage, genskabes og gentages uendeligt når der 'frigives point'.

Kalender

Ikrafttrædelsesdato: fredag 15.8.25 

Vis øjeblikligt



Ja



Klon opgave

Vis i løbet af ugen



Man



Tir



Ons



Tor



Fre



Lør



Søn

Udløber

Facilitatorstyret 

Nulstil



AKTIVE AVATARS

**SERIOUS GAMES
INTERACTIVE**

Kontakt

aktiveavatars@seriousgames.net

+45 3332 3600

aktive-avatars.seriousgames.net