

## Tytuł gry: „Young Einstein”

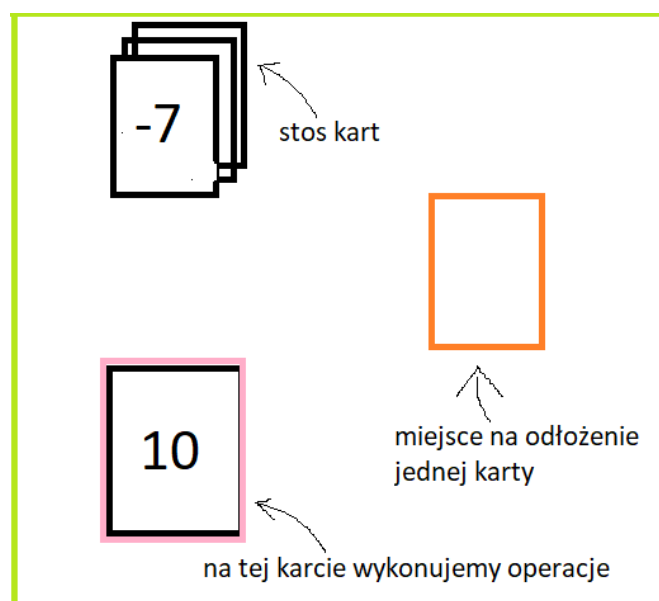
Technologia wykonania: Dopiero zaczynam poznawać Javę i jeśli miałabym wybrać na ten moment technologię wykonania mojej aplikacji to myślę, że zdecydowałabym się na Java Desktop.

Cel gry: Projekt ma na celu przyczynić się do rozwoju umiejętności szybkiego wykonywania działań matematycznych w pamięci poprzez zabawę. Ponadto, gra zmusza użytkownika do logicznego myślenia i jak najszybszej reakcji

Docelowi użytkownicy gry: Dzieci – w szczególności dzieci, które nie lubią się uczyć bądź mają problem ze skupieniem. Gra również dedykowana jest nastolatkom, którzy nie opanowali umiejętności szybkiego dodawania i odejmowania. Aplikacja świetnie sprawdzi się również jako „zabijacz czasu”, ponieważ jako gra edukacyjna będzie efektywnie wpływać na rozwój użytkownika podczas zabawy.

Zamysł projektu polega na tym, by użytkownik w pamięci analizował najlepszą możliwą opcję na wygranie rundy. Na ekranie każdego rozpoczętego levelu gry pojawia się karta z liczbą 10. Do tej karty będziemy dodawać lub odejmować następną kartę ze stosu. Wynik tej operacji zostanie zapisany na karcie. Po tym ruchu zawartość następnej karty ze stosu zostanie odkryta. Gra wykorzystuje również karty specjalne, np. zmniejszanie wyniku do zera. Na ekranie będzie dodatkowe pole, na którym będzie można odłożyć graną kartę „na później”. Karty losowane będą przy użyciu algorytmu. Aplikacja wraz ze wzrostem poziomu trudności będzie wymagała większych umiejętności logicznych od użytkownika, a szybkość wykonanych operacji będzie nagradzana. Gra kończy się wygraną, gdy stos kart będzie pusty, a wynik operacji nie będzie wychodził poza zakres od 0 do 20. Przegrana następuje w momencie, gdy działania wykonane na karcie dadzą wynik wychodzący poza zakres od 0 do 20.

Rysunek poglądowy rozrywki:



Postępy mojej pracy będę aktualizować na platformie Github pod adresem:

<https://github.com/AgnieszkaCybulska>

Artykuły naukowe, które zainspirowały mnie do stworzenia aplikacji łączącej naukę matematyki i logiki poprzez zabawę:

<https://ieeexplore-1ieee-1org-1000007o9077d.han.bg.pg.edu.pl/document/8323792>

<https://ieeexplore-1ieee-1org-1000007o9077d.han.bg.pg.edu.pl/document/6521996>