

# Test your math

## 1.Descriere

Gamification constă în aplicarea elementelor tipice jocului (de exemplu acumulare de punctaj, concurență cu alți utilizatori, prezența unui clasament) în alte domenii care nu au legătura cu jocurile, de obicei ca tehnică de marketing online pentru a încuraja folosirea produsului sau a serviciului de către utilizatori.

Aplicația mea de gamification constă în testarea abilităților matematice a fiecărui utilizator și de a reîmprospăta o abilitate de bază folosită în viața de zi cu zi. Aplicația este una simplă, utilizatorul având de rezolvat anumite operații algebrice elementare de 4 tipuri: adunare, scădere, înmulțire și împărțire. Operanzii sunt formați din două cifre, iar operatorul este ales aleator, astfel nimeni nu știe ce calcul va urma.

## 2.Introducere

Odată deschisă aplicația, utilizatorul va avea în față o interfață grafică simplistă, în care va fi afișată o operație algebrică, iar sub aceasta două câmpuri unde va fi introdus răspunsul utilizatorului la operația afișată și numele acestuia.

Pentru a rezolva operația, participantul va trebui să apese pe butonul de verificare pentru a-i fi afișat răspunsul. După aceea, o nouă operație va fi automat afișată, cu un operand și doi operanzi diferiți, aleși aleatoriu. Dacă răspunsul este corect și punctajul utilizatorului este mai mare decât cel al utilizatorului aflat pe poziția a cincea, numele acestuia va apărea în clasament, alături de punctajul său.

## 3.Arhitectura aplicației

După cum am menționat anterior, aplicația constă în rezolvarea unei operații aritmetice formată din 2 operanzi și un operator, operanzii fiind doar între 9 și 100. După rezolvarea operației, va apărea o alta, generată aleatoriu. Fiecare utilizator va trebui să își introducă numele și deasupra rezultatul. Dacă la rezultat nu este introdus nimic, acesta va fi luat ca 0. Odată ce butonul "Check" a fost apăsat, se va afișa un mesaj în funcție de corectitudinea rezultatului introdus, iar această încercare va fi adăugată în istoricul utilizatorului respectiv (tabela de statistici).

Sub acestea se află tabela de statistici pentru utilizatorul cel mai recent. Această tabelă afișează ultimele 5 rezultate și operații pe care acesta le-a calculat, chiar dacă rezultatul este greșit sau corect. Odată ce câmpul pentru nume a fost modificat, iar butonul de verificare apăsat, această tabelă se va actualiza și va arăta statisticile utilizatorului curent.

Într-un final, în partea de jos a paginii se află clasamentul celor mai buni 5 utilizatori, în funcție de punctele obținute.

## 4.Probleme existente

O problemă constă în faptul că prima încercare a oricărui utilizator nu este punctată.