

Universidad de Los Andes

Facultad de Ingeniería

Escuela de Sistemas

Matemáticas Discretas

2do Sprint

Integrante: Ender puentes C.I.V-25153102

Mérida, 10 de Octubre del 2016

“Proyecto Matemáticas Juego”.

Propuesta:

En primer lugar, es importante tener en consideración que el juego para aprender matemáticas debe ser lo suficientemente interactivo y práctico de tal manera que despierte el interés y a su vez permita crear en el usuario un hábito académico por estudiar. Una vez observados los aportes en el repositorio de Github, note que hay cosas bastante interesantes. Entiendo perfectamente que la idea principal es poder crear una especie de calculadora que pueda resolver operaciones matemáticas o explicar de manera interactiva un tema en específico sobre la misma. Sin embargo, no despertaron del todo mi interés, sentía que faltaba algo y pues me pregunte ¿Cómo puedo medir mi conocimiento matemático? ¿De qué manera me propongo una meta para mejorarlo? Revisando en la web, pude notar que hay ciertos juegos que de alguna u otra manera en su momento lograron despertar el interés de los usuarios, y que a su vez enseñaban y te daba a entender personalmente que nivel de conocimiento general tenías. Uno de ellos “Preguntados”. Finalmente, decidí crear dentro del juego de matemáticas un módulo similar al de preguntados tomando como base de conocimiento los pr que están en el repositorio, el modulo constara de 5 a 10 niveles, y estos a su vez tendrán en promedio 5 preguntas. Si fallas 2 veces por nivel automáticamente termina el juego, a medida que los niveles avanzan el juego te obsequia instrumentos matemáticos como premio (siempre y cuando hayas

respondido correctamente todo el nivel), bien sea una calculadora, o alguna herramienta usada en la historia como el Abaco, con una breve reseña sobre quien lo invento y en que contribuyo con la matemática conocida actualmente (aprendiendo así un poco de historia matemática).

Observación: los pr serán extraídos de la base de conocimiento y filtrados en niveles, de esta manera la estructura quedaría de la siguiente forma:

Nivel1.pl: compuesto por pr sencillos que constituyan el primer nivel.