

Easy math

Makar Evelyne

Universitatea de Vest din Timișoara

Facultatea de Matematică și Informatică

Secția Informatică-Română

Anul II Subgrupa 6

Programare pe dispozitive mobile

Coordonator: Liviu Octavian Mafteiu-Scai

Cuprins

Rezumat.....	3
Scop și potențiali utilizatori	3
• Scop.....	3
• Utilizatori.....	3
Introducere	3
Aplicații similar:	7
Contribuții proprii	8
Planul de dezvoltare al aplicație:	9
Referințe.....	9

Rezumat:

Acest raport reprezintă schița generală al proiectului realizat. Aceasta constă într-o aplicație mobilă în domeniul matematic destinată copiilor.

Aplicația va pune la dispoziția copiilor diferite instrumente prin care să se poată distra, dar să și învețe matematica într-un mod distractiv.

De această aplicație beneficiază atât copii cât și părinții, deoarece nu necesită supraveghere, iar copii vor fi distrași, părinții având mai mult timp liber.

Scop și potențiali utilizatori:

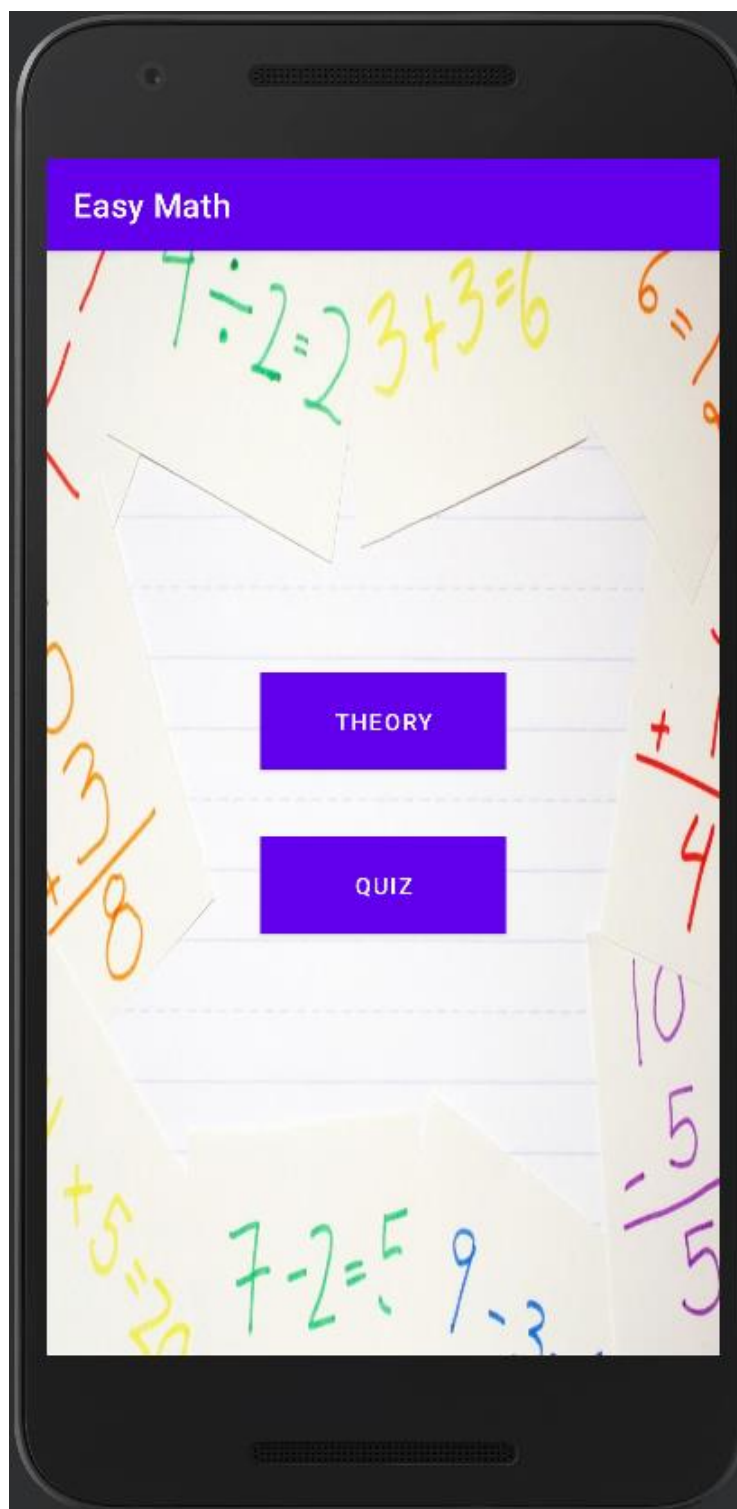
Scopul acestei aplicații este de a ajuta copiii să se familiarizeze cu matematica și de a încerca să-i facă să o iubească eventual. Această aplicație oferă posibilitatea unei interacțiuni distractive, cu imagini amuzante care să nu plictisească potențialii utilizatori.

Potențialii utilizatori vor fi copii prescolari sau chiar și școlarii gimnaziali care vor dori să experimenteze un nou mod de învățare a matematicii fără a fi obligați să se plictisească pe parcursul învățării sau aprofundării cunoștințelor.

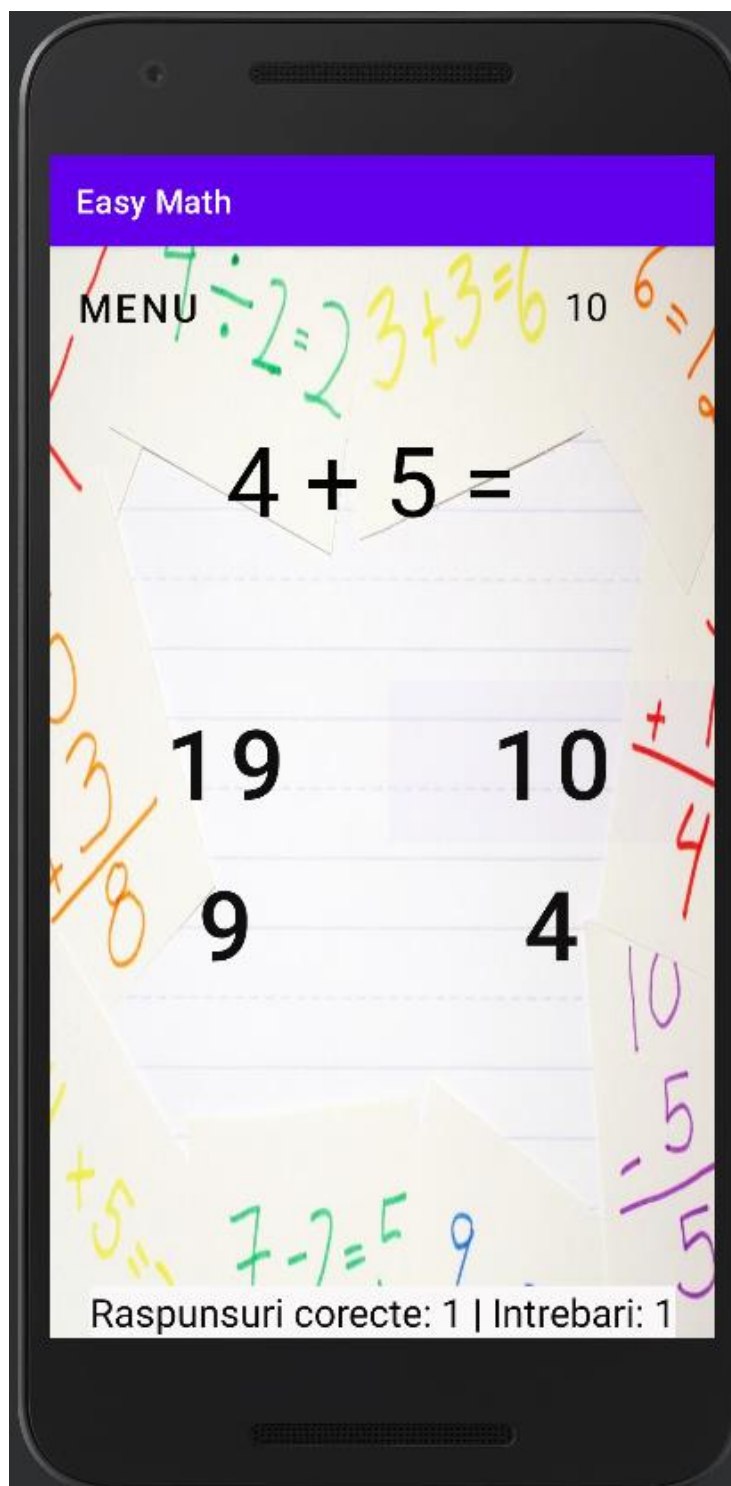
Introducere:

Easy math este o aplicație destinată domeniului matematic, aceasta conținând adunări, scăderi, înmulțiri, împărțiri. Această aplicație va oferi posibilitatea de a alege între explicații simpliste cu ajutorul unor imagini ca să fie mai ușor de înțeles cu exerciții rezolvate sau exerciții propuse rezolvării de către utilizator.

Prima pagină a aplicației conține două butoane, una care va redirecționa utilizatorii spre secțiunea de teorie, iar cealaltă redirecționează spre quiz.

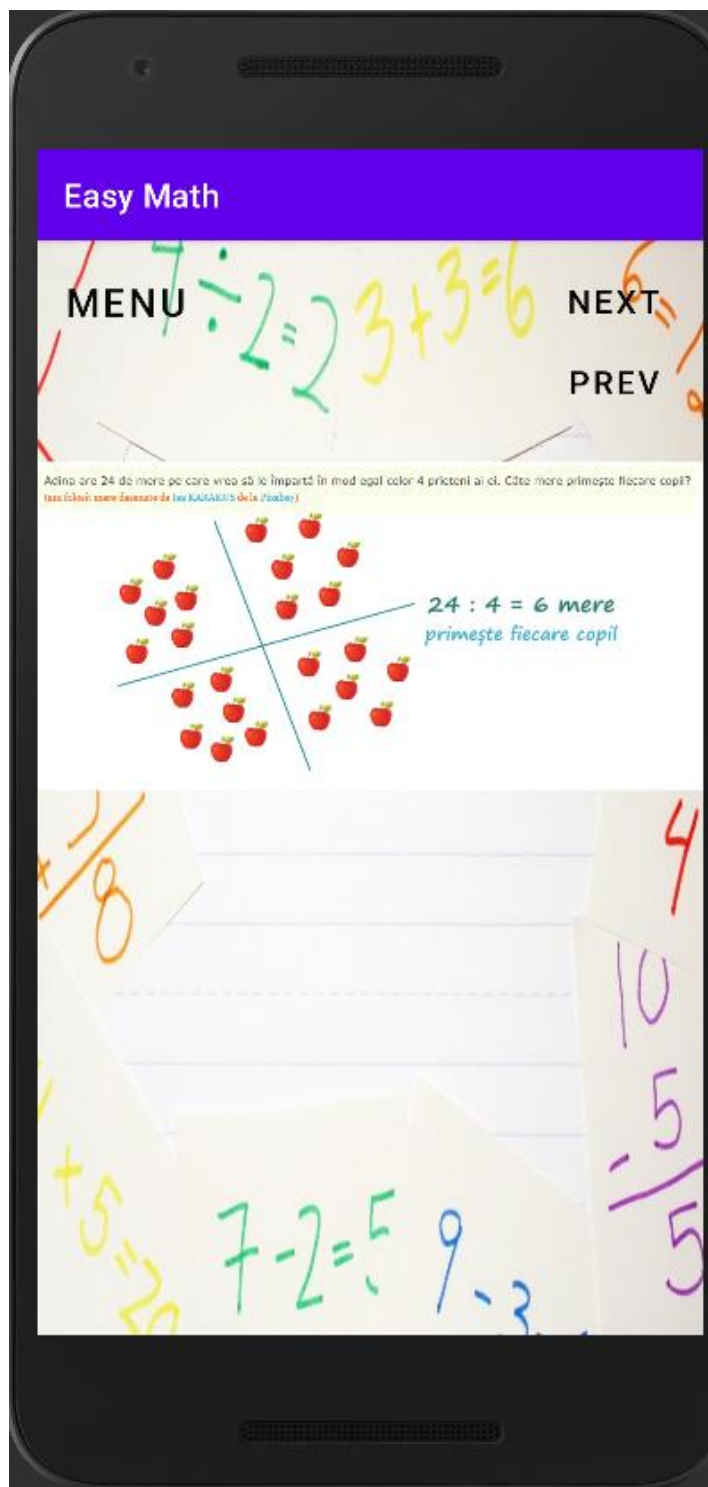


Partea de quiz, conține întrebări aleatoare cu patru variante de răspuns, una fiind corectă. Pentru fiecare răspuns corect, se vor adăuga 10 puncte, iar pentru fiecare răspuns greșit se vor scădea 10 puncte. Răspunsurile corecte și răspunsurile totale vor fi memorate și afișate în josul ecranului.



Butonul MENU va direcționa utilizatorul spre pagina principală.

Pagina de teorie permite vizualizarea explicațiilor și exercițiilor rezolvate. Butoanele NEXT și PREV permit deplasarea de pe o pagină pe alta a informațiilor furnizate.



Aplicații similare:

Există multe aplicații similare cu cea propusa de mine si anume:

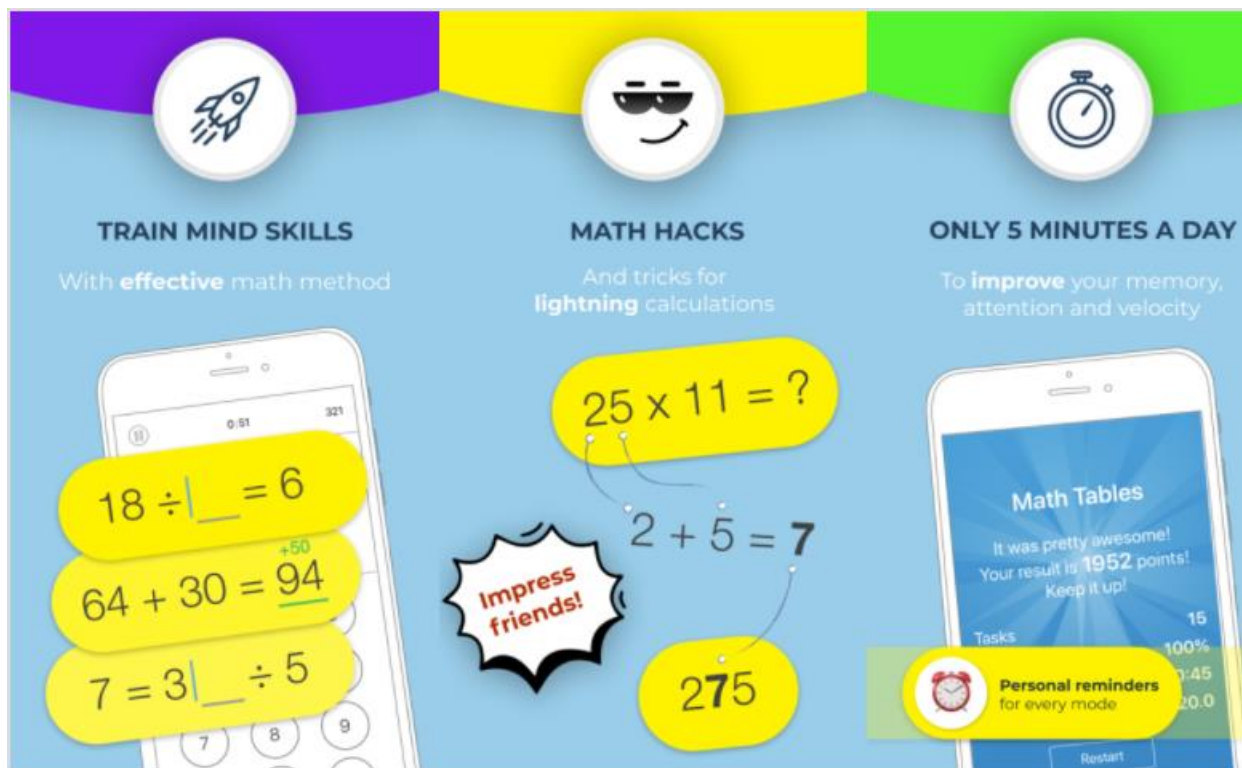
- Learn Math

Această aplicație pune la dispozitie si operații cu numere reale spre deosebire de aplicația Easy Math, însă aplicația realizată de mine are oportunitatea învățării prin imagini.



- Math Brain Booster Games

Această aplicație este destinată tuturor vârstelor, însă aplicația indicată oferă posibilitatea învățării mai ușoare a copiilor.



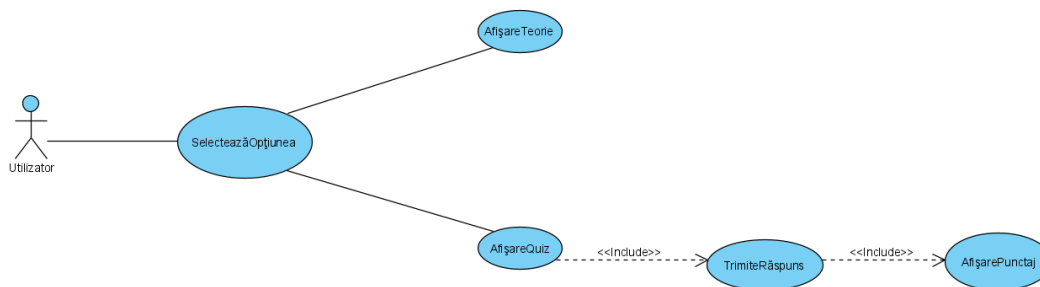
Contribuții proprii:

Această aplicație este dorește să transforme matematica într-o materie distractivă atât pentru copii de grădiniță, școala gimnazială, cât și pentru părinți.

Toți cei care au făcut școala în trecut, știu cât de greu este să înveți sau să înveți matematica, chiar și matematica simplă. Cu ajutorul acestei aplicații, copii pot învăța singuri, jucându-se atât cu ajutorul unor quiz-uri, cât și cu ajutorul teoriei de care dispune aplicația.

Aplicația dispune de imagini creative, ușor de înțeles și amuzante, pentru a nu plictisi copii.

Planul de dezvoltare al aplicației:



Referințe:

- <https://www.youtube.com/watch?v=ja1Jli7bHNM>
- <https://developer.android.com/>
- <https://www.mathema.ro/algebra/adunarea-numerelor-naturale>
- <https://www.mathema.ro/algebra/scaderea-numerelor-naturale>
- <https://www.mathema.ro/algebra/inmultirea-numerelor-naturale>
- <https://www.mathema.ro/algebra/impartirea-exacta-sau-cu-rest-zero-a-numerelor-naturale>