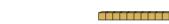


1º Projeto de Jogo Educativo para o AlphaEdtech







David Henrique Souza Santana Felipe Alan De Almeida Felipe Tessarollo Ramos Ivan Ramalho Tonial Stenio Vinicios De Medeiros



PRICRARS UTILIZADES











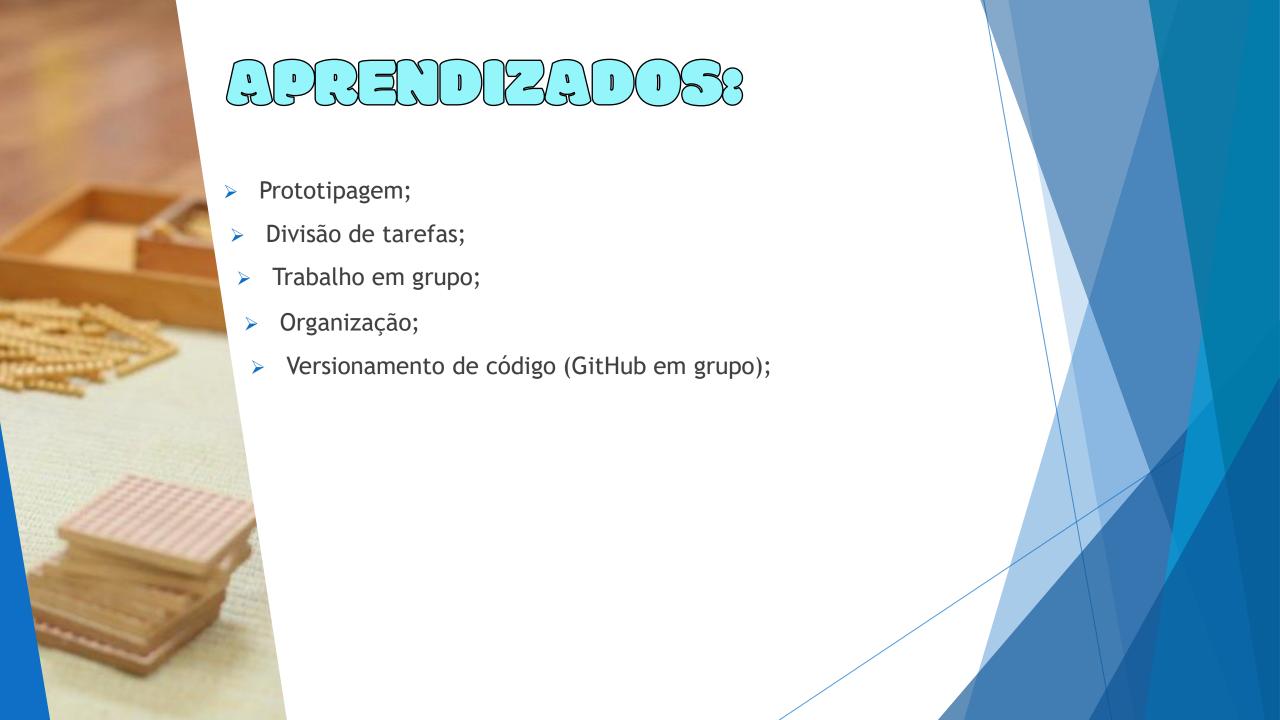






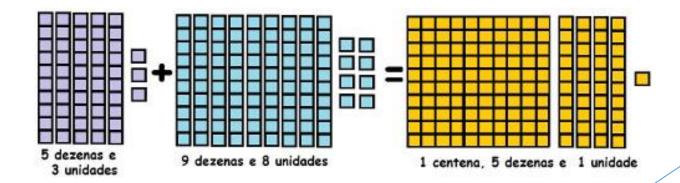




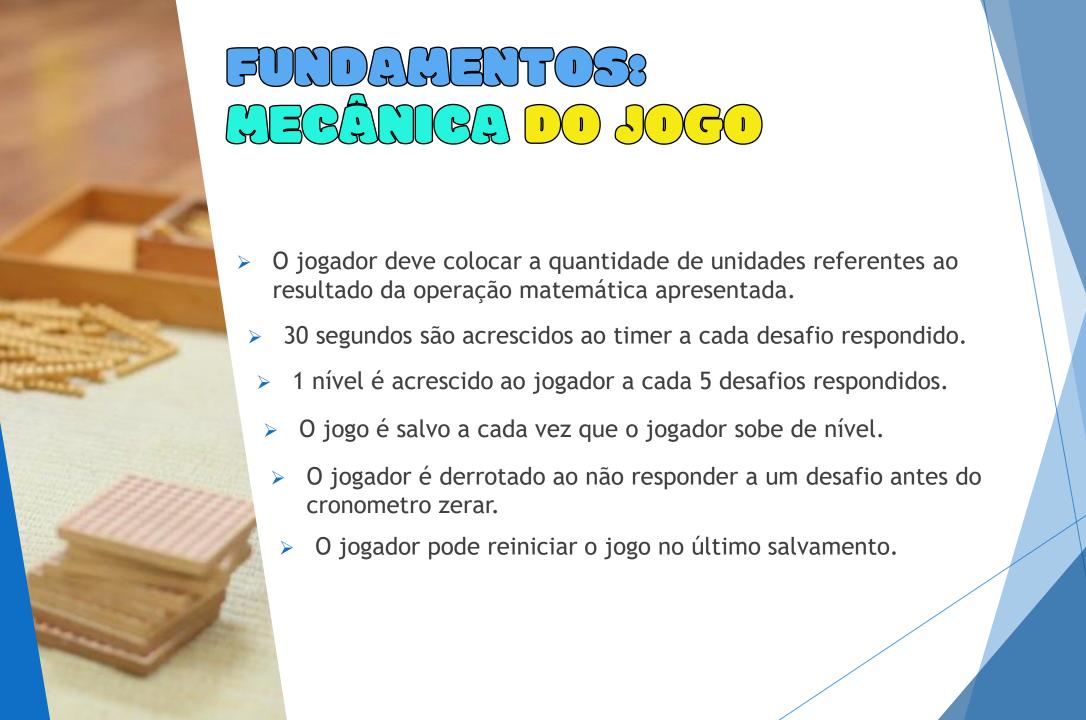




- Ótimo para alunos que apresentam dificuldades em compreender os algoritmos básicos.
- Passa a ideia de classificar os números quanto a sua ordem ou classe.
- > Exemplo (53 + 98):







FUNDAMENTOS: PROGRESSÃO DO JOCO

NÍVEL	NÚMEROS	SOMA	SUBTRAÇÃO	MULTIPLIAÇÃO	DIVISÃO
1.1	ENTRE 0 e 9	-	-	-	-
1.2	ENTRE 10 e 99	-	-	-	-
1.3	ENTRE 100 e 999	-	-	-	-
1.4 - 1.5	ENTRE 1000 e 9999	-	-	-	-
2.1	-	ENTRE 0 e 9	-	-	-
2.2 - 2.3	-	ENTRE 0 e 100	-	-	-
2.4 - 2.5	-	ENTRE 0 e 1000	-	-	-
3.1 - 3.5	-	ENTRE 0 e 10000	ENTRE 0 e 1000	-	-
4.1 - 4.3	-	-	-	ENTRE 1 e 10	-
4.4 - 4.5	-	-	-	ENTRE 1 e 100	-
5.1 - 5.3	-	ENTRE 1 e 100	ENTRE 1 e 10	ENTRE 1 e 10	-
5.4 - 5.5	-	ENTRE 1 e 100	ENTRE 1 e 100	ENTRE 1 e 100	-
6.1	-	-	-	-	ATÉ 10/10
6.2	-	-	-	-	ATÉ 100/10
6.3	-	-	-	-	ATÉ 1000/20
6.4 - 6.5	-	-	-	-	ATÉ 10000/20
7 - 8	ENTRE 1 e 9999	ENTRE 1 e 9999	ENTRE 1 e 9999	ENTRE 1 e 9999	ATÉ 10000/20

EVOLUÇÃOS VERSÕES DO JOGO









Obrigadoll



Stênio



Felipe Tessarollo



David Henrique



Ivan Tonial



Felipe Alan

