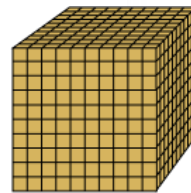
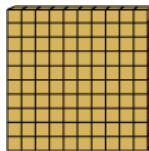


# ALPHAMATHICS

1º Projeto de Jogo Educativo para o AlphaEdtech



Grupo:

David Henrique Souza Santana

Felipe Alan De Almeida

Felipe Tassarollo Ramos

Ivan Ramalho Tonial

Stenio Vinicios De Medeiros

```
mirror_mod = modifier_ob.  
set mirror object to mirror  
mirror_mod.mirror_object =  
operation == "MIRROR_X":  
mirror_mod.use_x = True  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Y":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = True  
mirror_mod.use_z = False  
operation == "MIRROR_Z":  
mirror_mod.use_x = False  
mirror_mod.use_y = False  
mirror_mod.use_z = True  
  
#selection at the end -add  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
context.scene.objects.active  
("Selected" + str(modifier_ob.  
mirror_ob.select = 0  
= bpy.context.selected_object  
data.objects[one.name].select  
  
print("please select exactly  
  
----- OPERATOR CLASSES -----  
  
types.Operator):  
X mirror to the selected  
object.mirror_mirror_x"  
mirror X"  
  
context):  
context.active_object is not
```

# PROGRAMAS UTILIZADOS



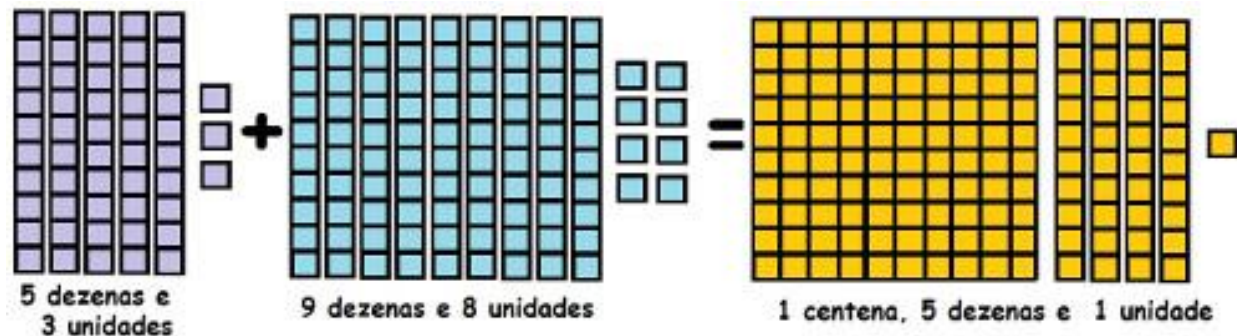
# APRENDIZADOS:

- Prototipagem;
- Divisão de tarefas;
- Trabalho em grupo;
- Organização;
- Versionamento de código (GitHub em grupo);

# INSPIRAÇÃO:

## MATERIAL DOURADO

- 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):





# APLICABILIDADE: PEDAGÓGICA


- Desenvolve dezenove habilidades presentes da BNCC. O que torna adequado para uso associado ao conteúdo escolar.



BASE  
NACIONAL  
COMUM  
CURRICULAR  

---

EDUCAÇÃO É A BASE



# FUNDAMENTOS: MECÂNICA DO JOGO

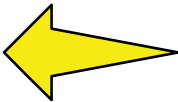
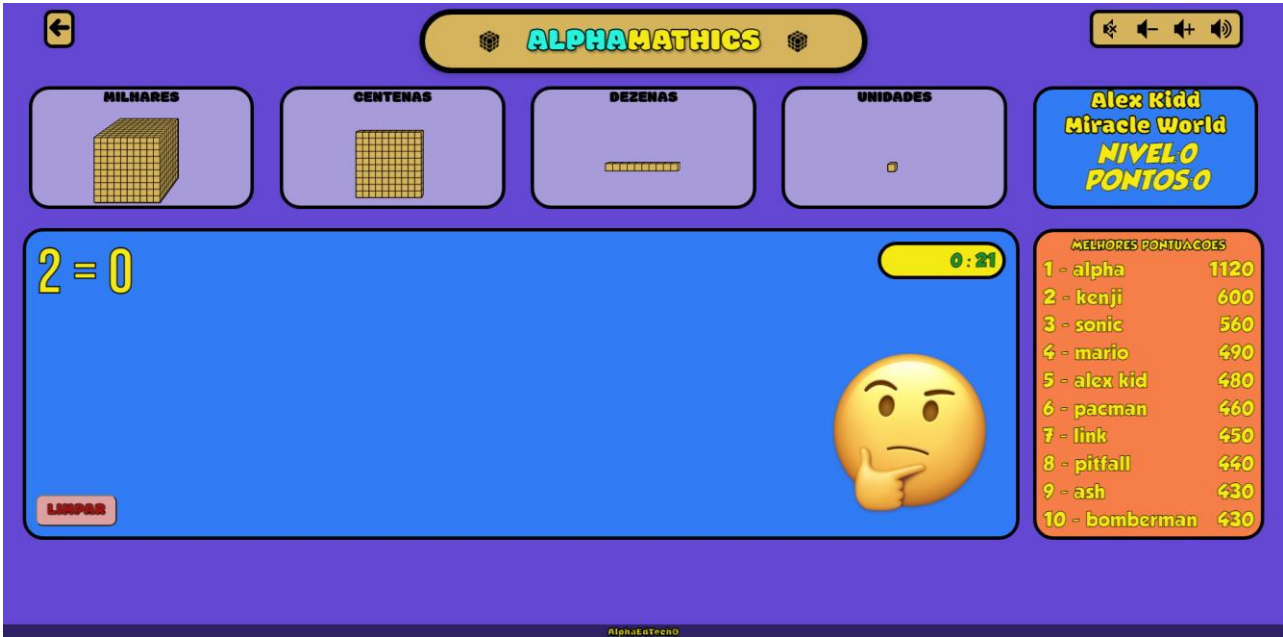
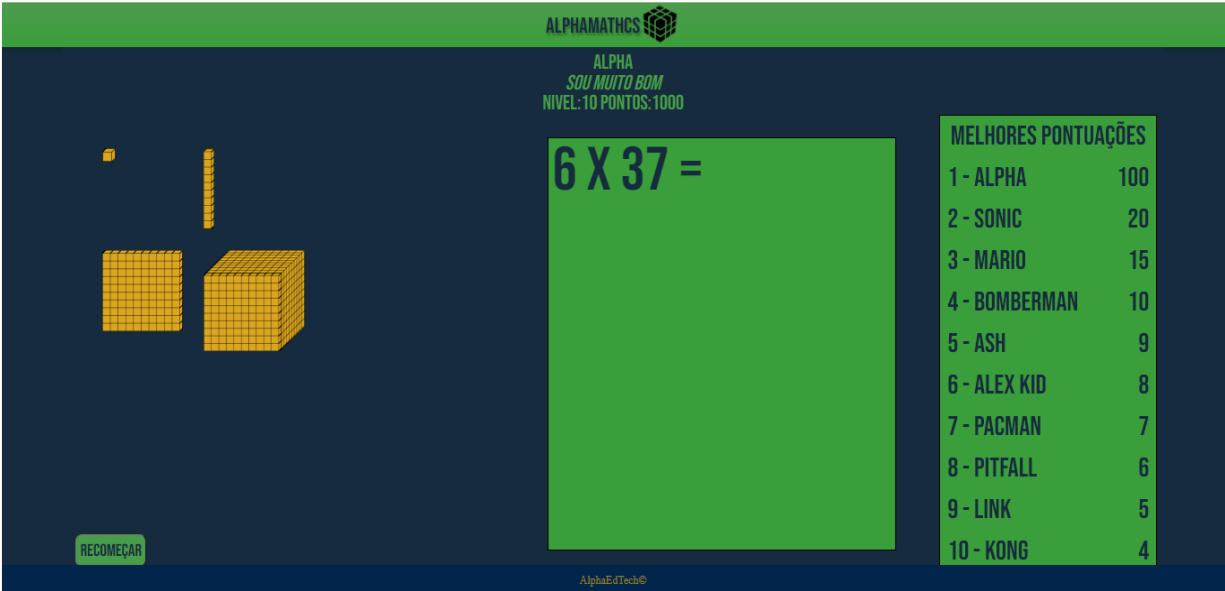
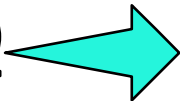
- O jogador deve colocar a quantidade de unidades referentes ao resultado da operação matemática apresentada.
- 30 segundos são acrescentados ao timer a cada desafio respondido.
- 1 nível é acrescentado ao jogador a cada 5 desafios respondidos.
- O jogo é salvo a cada vez que o jogador sobe de nível.
- O jogador é derrotado ao não responder a um desafio antes do cronometro zerar.
- O jogador pode reiniciar o jogo no último salvamento.

# FUNDAMENTOS: PROGRESSÃO DO JOGO

NÍVEL	NÚMEROS	SOMA	SUBTRAÇÃO	MULTIPLICAÇÃO	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

# EVOLUÇÃO: VERSÕES DO JOGO

1ª VERSÃO



2ª VERSÃO





# ALPHAMATHICS



+

×

-

÷

SEU NOME

SEU LEMA

**JOGAR !**

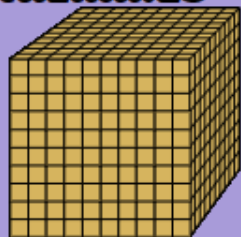
**TUTORIAL**



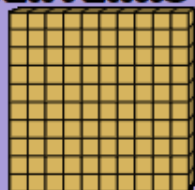
# ALPHAMATHICS



MILHARES



CENTENAS



DEZENAS



UNIDADES



**alpha**  
**sou muito bom**  
**NIVEL:10**  
**PONTOS:1000**

$$96 \div 8 = 0$$

2:8



LIMPAR

MELHORES  
PONTUACOES

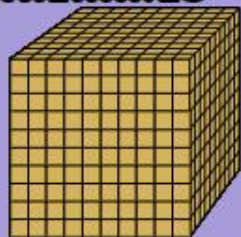
1 - alpha	1000
2 - kenji	540
3 - sonic	500
4 - coisador	420
5 - mario	390
6 - alex kid	270
7 - pacman	180
8 - bomberman	130
9 - link	90
10 - pitfall	70



# ALPHAMATHICS



MILHARES



CENTENAS



DEZENAS



UNIDADES



alpha  
sou muito bom  
**NIVEL 10**  
**PONTOS 1000**

$$96 \div 8 = 12$$

LIMPAR

1:45



MELHORES  
PONTUAÇÕES

1 - alpha	1000
2 - kenji	540
3 - sonic	500
4 - coisador	420
5 - mario	390
6 - alex kid	270
7 - paeman	180
8 - bomberman	130
9 - link	90
10 - pitfall	70

# Obrigado!!



Stênio



Felipe Tessarollo



David Henrique



Ivan Tonial



Felipe Alan

