

Manual do Usuário: MathGO

Elaborador por: Flávio Omar Losada
Jader Antonio Tomelin

O MathGO trata-se de um jogo educacional, direcionado a turmas do ensino fundamental do 6º ano. O jogo tem foco na matéria de Matemática, com conteúdo de geometria, ângulos e retas.

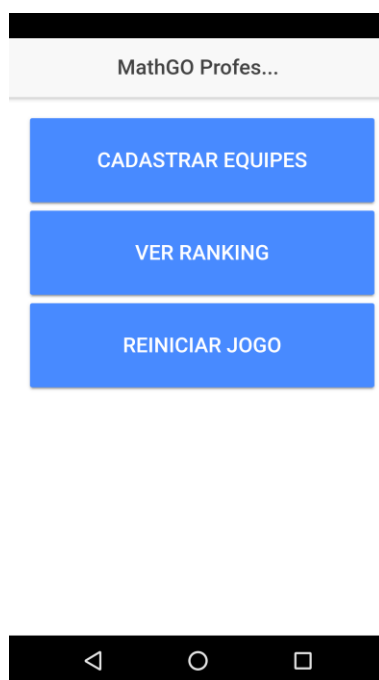
O jogo é composto por dois aplicativos, MathGO e MathGO Teacher. O primeiro trata-se do jogo de fato, onde as crianças poderão utilizá-lo para o aprendizado. Já o segundo trata-se do aplicativo para que o professor possa fazer o gerenciamento das equipes.

MathGO possui um aspecto de gincana, onde utiliza de realidade aumentada para exibir perguntas diferenciadas para cada marcador. O jogo possui um total de 28 perguntas e disponibilidade para 12 equipes de uma gincana. A pontuação de cada equipe pode ser visualizada em um ranking no aplicativo MathGO Teacher.

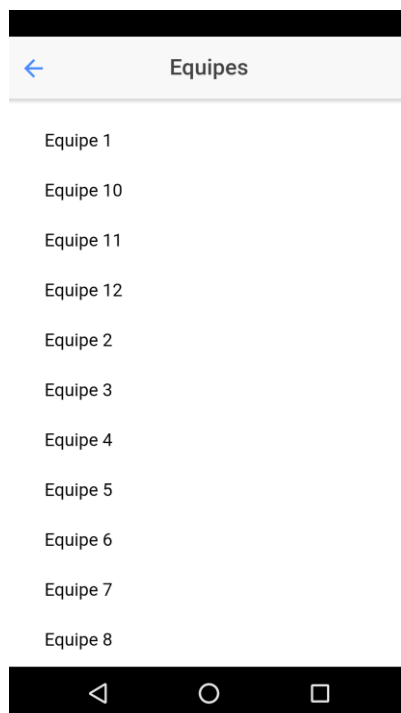
MathGO Teacher

Por meio do aplicativo MathGO Teacher o professor fará o gerenciamento das equipes e poderá visualizar a pontuação de cada equipe.

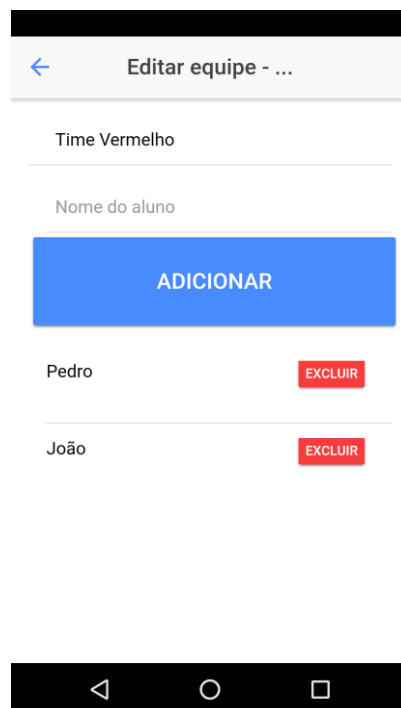
Ao abrir o aplicativo, será apresentada a tela inicial.



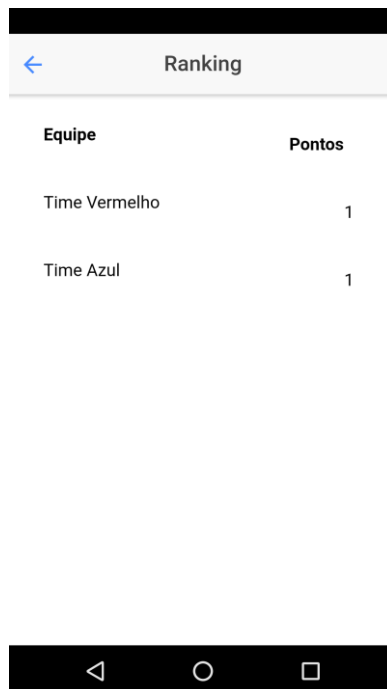
Ao acessar a opção de cadastrar equipes, podemos visualizar a capacidade de 12 equipes do jogo MathGO.



É possível selecionar uma equipe para editar o nome e adicionar alunos.

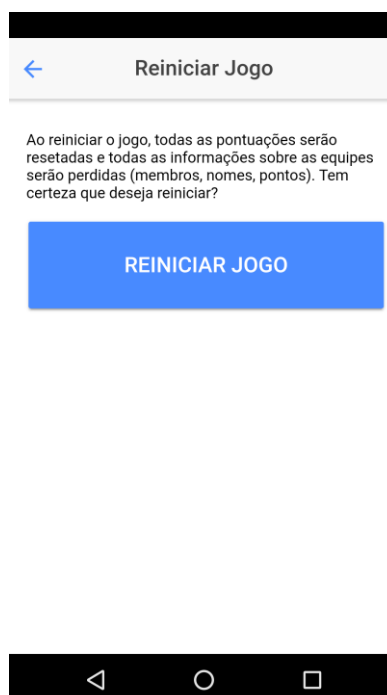


O aplicativo ainda disponibiliza a funcionalidade de visualizar o ranking da gincana. Através do ranking é possível visualizar a pontuação das equipes (quantidade de respostas corretas).



Equipe	Pontos
Time Vermelho	1
Time Azul	1

O aplicativo MathGO Teacher também disponibiliza a funcionalidade de reiniciar o jogo. Caso seja necessário recomeçar a gincana ou executá-la novamente, é possível reiniciar o jogo, zerando a pontuação e limpando o nome e alunos vinculados de todas as equipes.

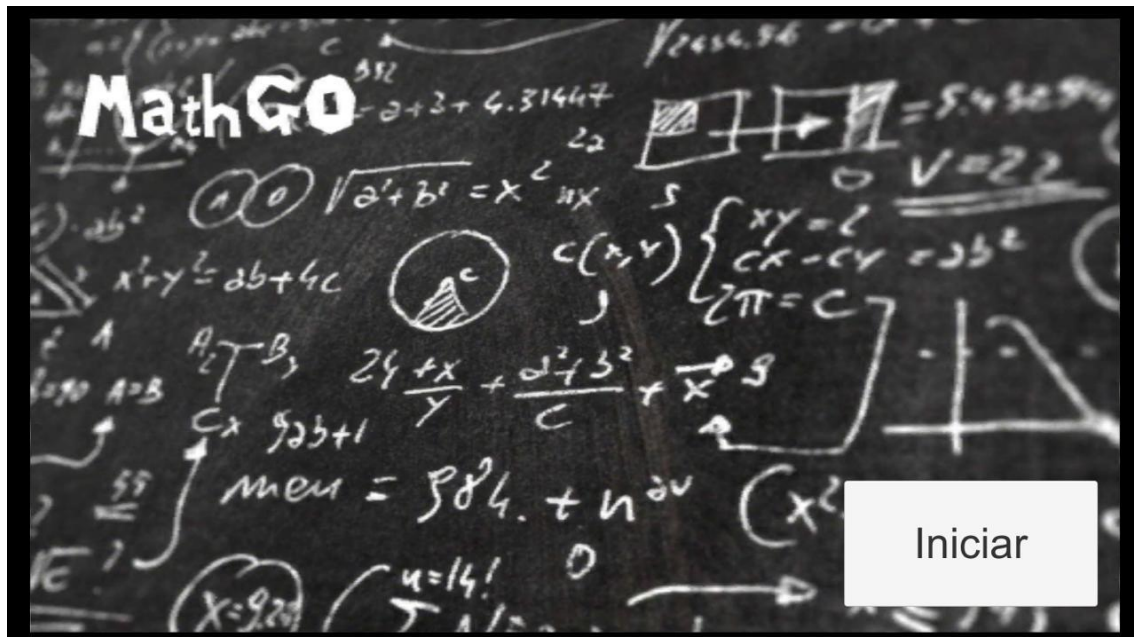


Ao reiniciar o jogo, todas as pontuações serão resetadas e todas as informações sobre as equipes serão perdidas (membros, nomes, pontos). Tem certeza que deseja reiniciar?

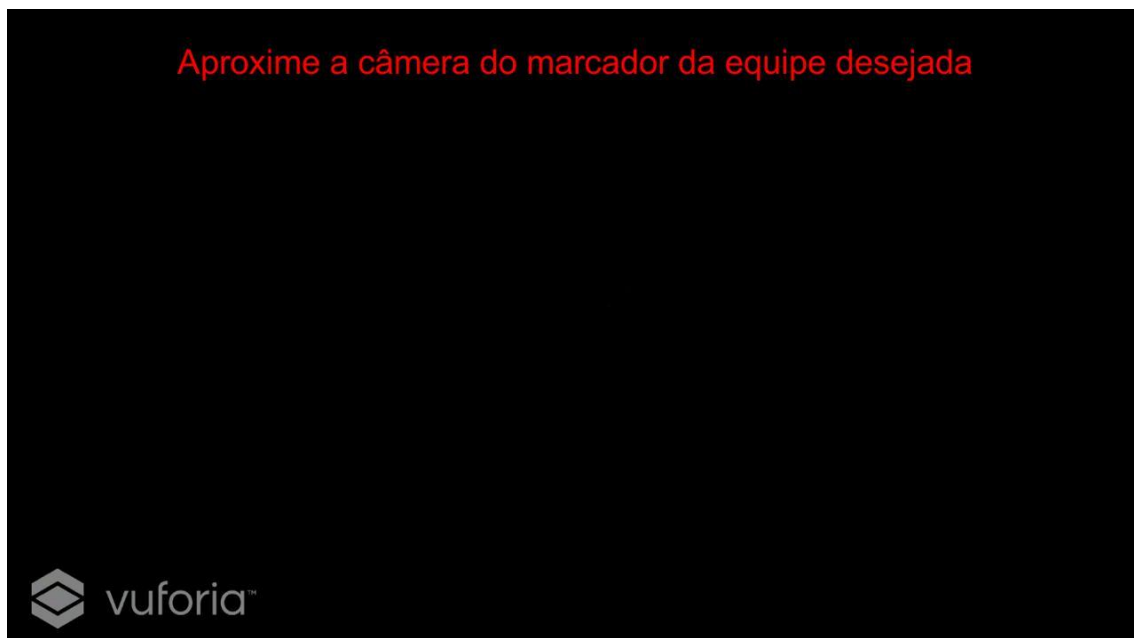
REINICIAR JOGO

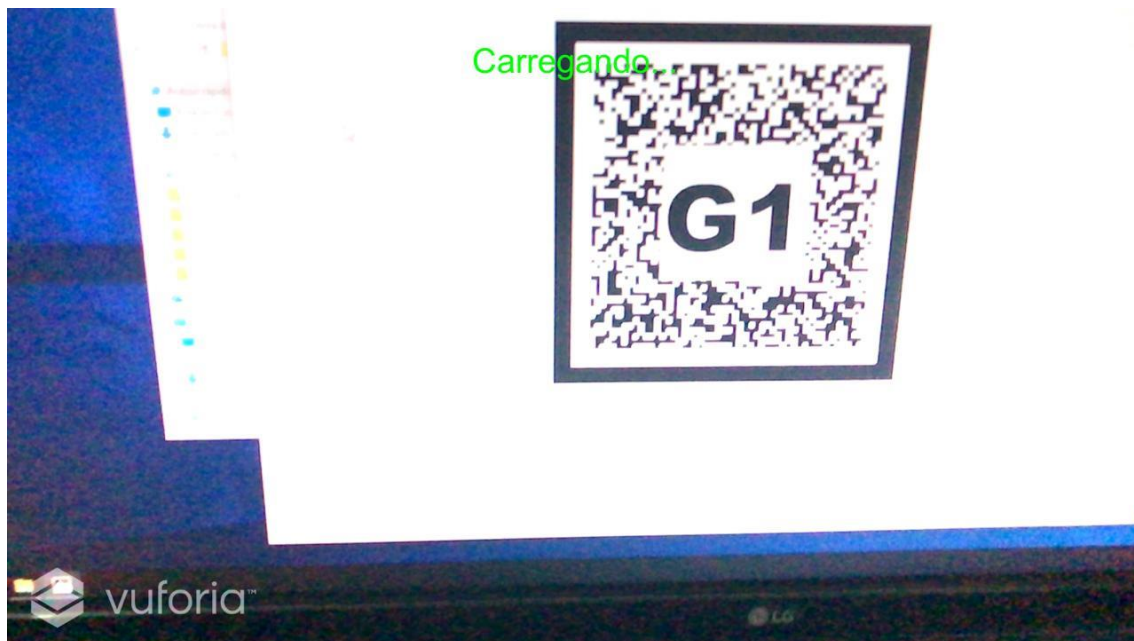
MathGO

O jogo MathGO é inicializado com uma tela inicial, onde o usuário deve clicar em Jogar.



Posteriormente será solicitado que selecione uma equipe, utilizando um marcador de equipe.





Após selecionada a equipe, o usuário pode iniciar o jogo, utilizando a câmera para encontrar os marcadores das perguntas e utilizando os botões com as alternativas para respondê-las.



Ao responder uma pergunta incorretamente, será apresentada uma tela informando que foi informada a resposta errada e qual era a resposta correta.

Que sólido de Platão é formado a partir desta planificação?

Que pena, você errou.
A resposta correta era a letra B.

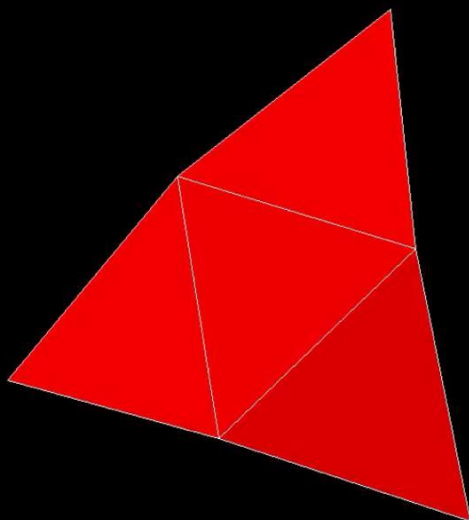
OK

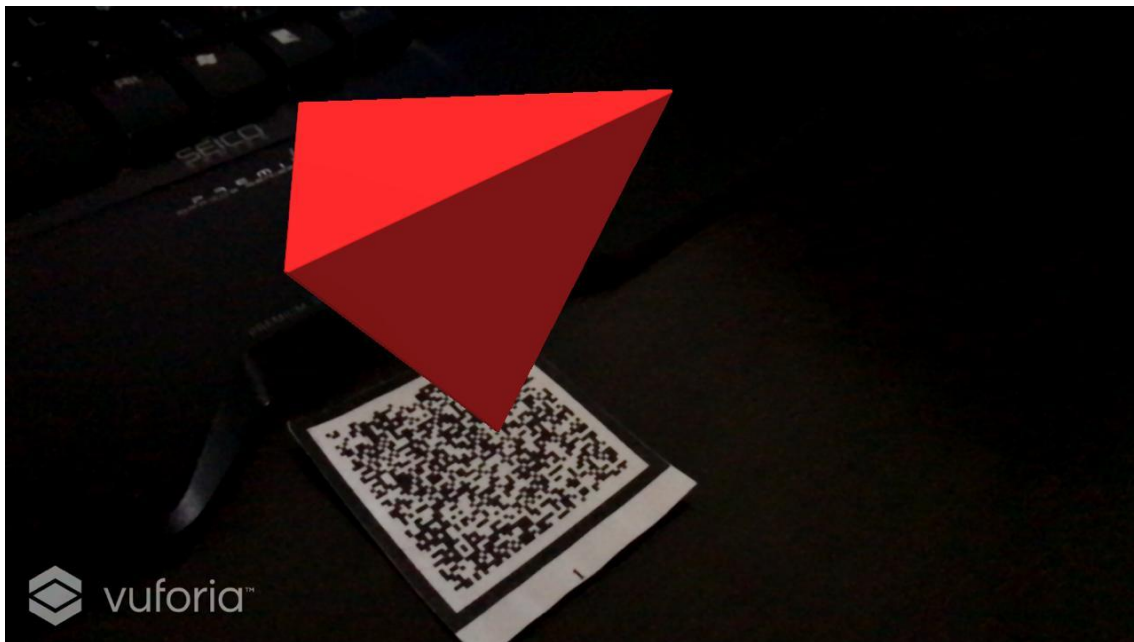
A) Hexaedro (cubo)

B) Tetraedro

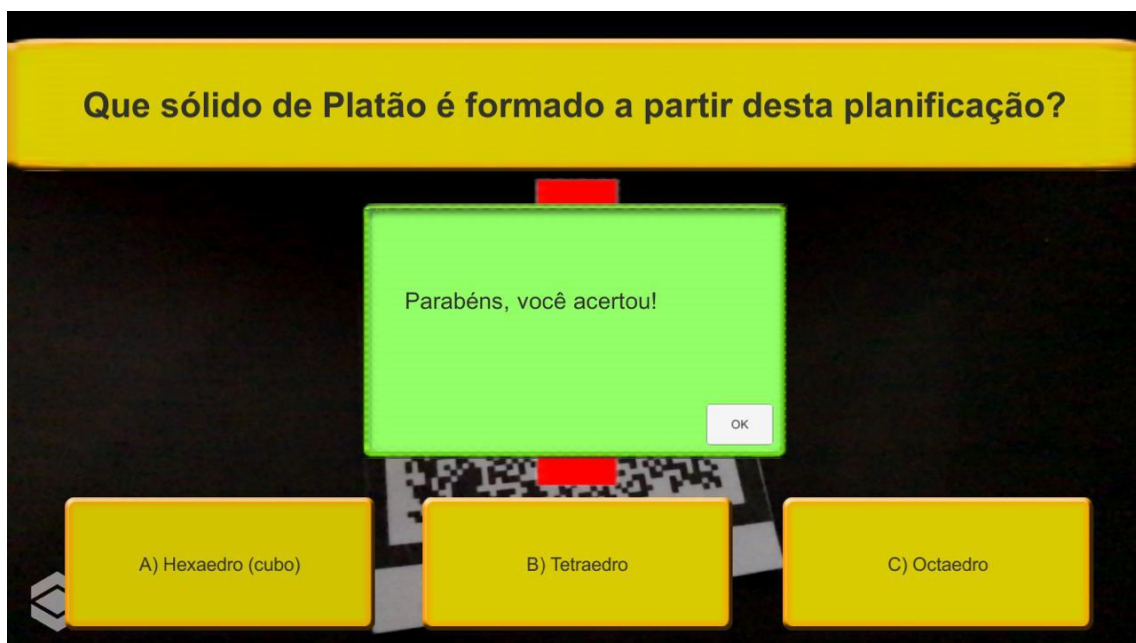
C) Prisma de base triangular

Após esta tela, caso a pergunta seja sobre planificação de sólidos, é apresentado um pequeno vídeo mostrando como a planificação se torna um sólido. Caso a pergunta não seja deste tipo, será apresentado diretamente a resposta.





Se for escolhida a resposta correta, o jogo apresenta uma mensagem informando que foi selecionada a resposta correta e adiciona um ponto para a equipe.



Com isso, o usuário pode visualizar a resposta e posteriormente seguir para a próxima pergunta.

