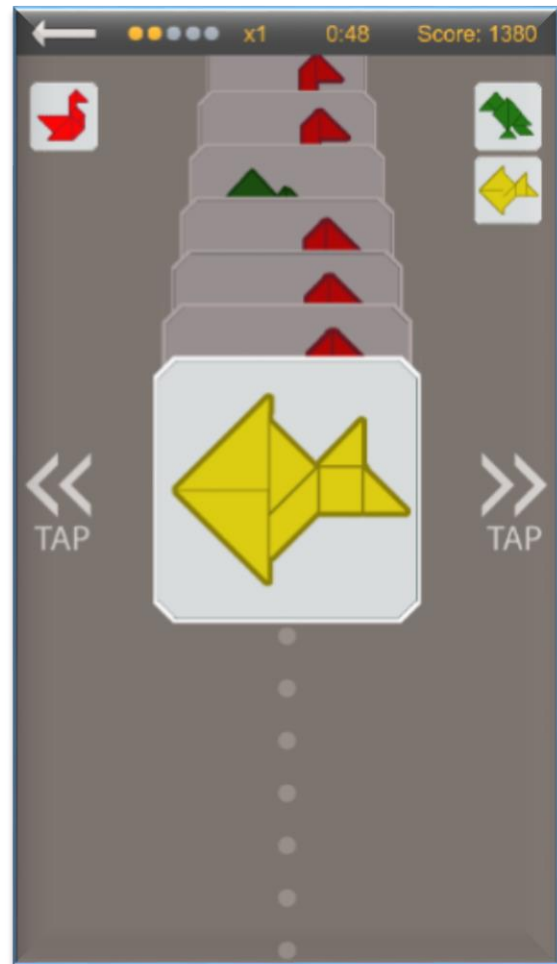


Инструкции

“*Card Sort*” – играта развива уменията в областта „Концентрация“.

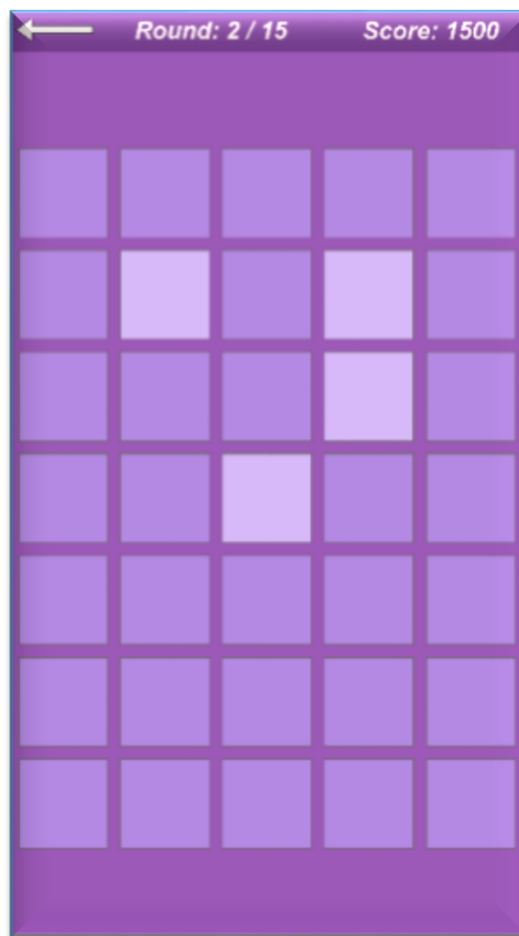
Целта ѝ е: за определено време (1 минута) потребителят да сортира възможно най-много “карти”, като сортирането става чрез натискане съответно на лявата или на дясната половина от екрана. В горните ляв и десен ъгли могат да се видят, от кой тип карти трябва да бъдат сортирани в лявата или дясната половина. Те се сменят през известно време (15 сек.), също след определен брой правилно сортирани карти биват добавяни нов вид карти за сортиране. Максималният брой карти, с който играчът може да оперира са четири. В горната част на екрана, може да се наблюдава времето, което остава на играча, неговият резултат, както и така нареченият мултиплейър, който се увеличава на всеки пет последователно правилно сортирани карти. Ролята на

мултиплейра е да умножава основната награда, получена при правилно сортирана карта, и тя е 20 точки. При грешно сортирана карта, мултиплейрът се връща отново на 1. Например при мултиплейр от 4, при всяка правилно сортирана карта потребителят ще получи $20 \times 4 = 80$ точки, вместо 20. По този начин потребителят е стимулиран да се старее да сортира колкото се може повече правилни карти последователно. В най-лявата част от горното меню, може да се види бутонът „Назад“, който отвежда потребителя до „Менюто с игрите“. В случай, че потребителят е излязъл от играта чрез бутона “Назад”, неговият резултат няма да бъде запазен и обработен.



✚ **“Memory grid”** – преведено на български – паметна мрежа. Тази игра развива уменията в областта „Памет“, както личи по името ѝ.

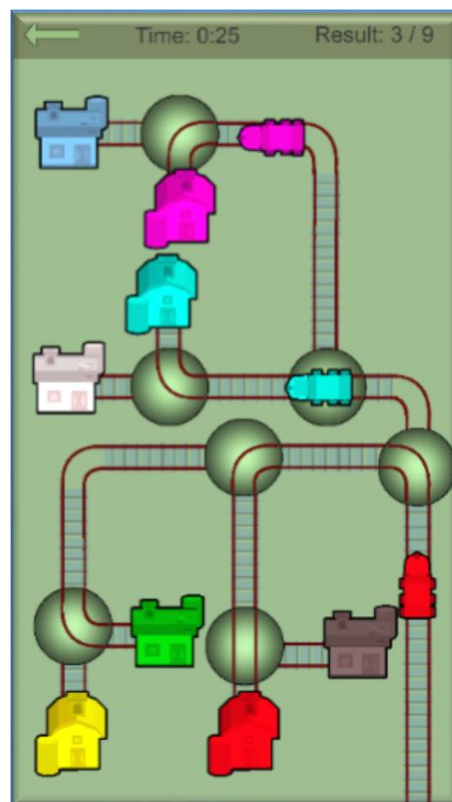
В Memory grid потребителят трябва да изиграе последователност от осем рунда. Основната цел на потребителя е да запомни всички “осветени” в началото на рунда квадратчета и след тяхното “загасване” да ги посочи. Мрежата от квадратчета е 7x5. Полето от тази мрежа, в което биват осветявани квадратчетата, и броят осветени квадратчета зависят от представянето на потребителя. За всеки познат рунд (рунд се счита за познат, когато потребителят посочи всички “осветени” в началото на рунда квадратчета) полето от тази



мрежа, в което квадратчетата биват “осветявани” се разширява, също както и броят на “осветените” квадратчета. Точките, които получава всеки потребител за познато квадратче са 250. В случая ако познае всички квадратчета за даден рунд, получава бонус от 1000 точки. Отново в горната част на екрана потребителят може да наблюдава колко рунда му остават да изиграе, достигнатия резултат и бутона “Назад”, който води към менюто с игрите.

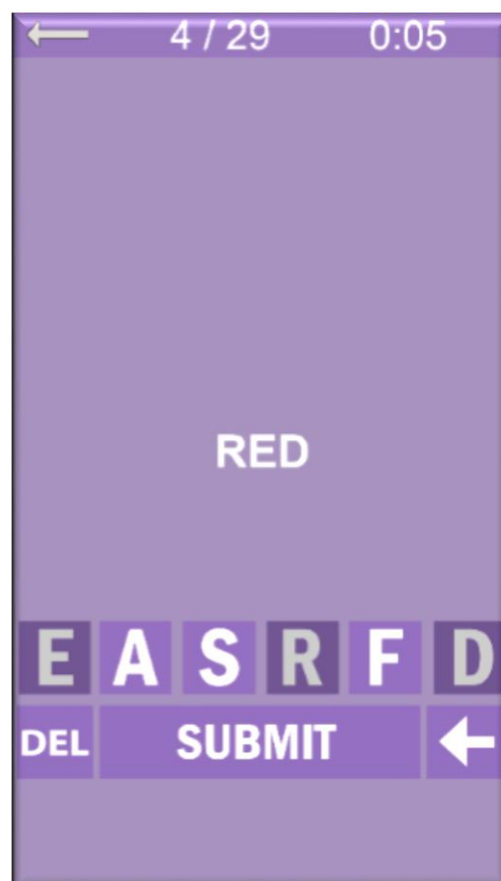
✚ **“Trains”** – играта развива уменията в областта “Решаване на проблеми”. В нея целта е за време от 1 минута потребителят да насочи влаковете със съответни цветове към гарите, отговарящи на тези цветове. Възможните цветове за влаковете са следните: син, лилав, циан, бял, черен, червен, зелен и жълт. На всеки от тези цветове съответства гара със същия цвят. Потребителят чрез завъртане на релсите трябва да направи така че, всеки влак да достигне до гарата, предназначена за него.

Влаковете се генерират през определен интервал от време и на случаен принцип. За правилно насочен влак се счита този, който пристигне в гарата с цвят, отговарящ на цвета на влака. При всеки следващ последователно насочен влак, интервалът, през който се генерират, се скъсява. При последователно грешно насочени влакове важи обратното – интервалът за генериране се удължава. Всеки правилно насочен влак носи на потребителя 250 точки. В горната част от екрана потребителят може да види оставащото му време и броя познати влакове до момента и бутона “Назад”, който води до „Менюто с игрите“.



✚ **“Word Creation”** – в превод “Създаване на думи”, е игра, която развива уменията в областта „Лингвистика“.

В началната сцена преди същинската игра, приложението проверява дали има връзка с интернет. Ако такава бъде установена, то потребителят може да продължи напред, ако ли не, то на потребителя се извежда съобщението, че се нуждае от интернет, за да играе конкретната игра. След установяването на интернет връзка, приложението избира случайни шест букви, създава всички всички възможни думи с поне три букви, след което се свързва с API на речник и започва да



проверява дали съществуват вече създадените думи. Понеже интернет връзката може да бъде бавна, към същинската игра се продължава едва след като се потвърди съществуването на поне пет реални думи със случайно избраните букви от приложението в период от осем секунди. Ако през указаното време поне пет думи не бъдат потвърдени, то приложението повтаря процеса на избирането на нови букви и създаването на всички възможни думи с тях. Това се повтаря, докато не бъдат открити поне пет реално съществуващи думи, съставени от случайно избраните букви. След като поне пет реално съществуващи думи бъдат потвърдени, играта сменя сцената, където потребителят може да въвежда думи чрез случайно избраните букви. Потребителят има време от една минута, за да познае възможно най-много думи. Въвеждането на букви се извършва чрез бутони на екрана. Има също бутон за изтриване на последната въведена буква. След като потребителят прецени, че е въвел думата, която желае, той трябва да натисне бутона “submit” (преведено на български “предай”). След това приложението ще провери в списъка, в който се съдържат всички възможни думи, създадени от избраните букви.

ВАЖНО: по време на основната игра, все още продължава проверката на думи, съставени от случайно избраните букви. В началото на същинската игра минималният брой реално съществуващи думи е пет, но по време на играта той най-често се увеличава. Ако потребителят въведе дума, която все още не е проверена и потвърдена като реално съществуващата, то той няма да получи никакви точки за нейното познаване. В горната част на екрана потребителят може да види оставащото му време, броя на познатите думи и бутона “Назад”.



“True Colour” – преведено на български език “Истински цвят”. Играта развива умения в областта „Ментална ловкост“.

Потребителят има определено време (1 минута). Постановката на играта е следната: на екрана потребителят вижда два надписа на английски език, които означават цветове. Тези надписи или са, или не са, оцветени в различен цвят. Целта е, потребителят да отговори с „Да“ или „Не“ на следния въпрос: съвпада ли

значението на горната дума, с цвета на долната. Например горната дума е “Red”, което означава червено, и е оцветена в черно. Долният надпис гласи “Black”, което означава черно, и е оцветена в червено. В текущия пример, за да получи награда, потребителят трябва да отговори с “Да” на поставения въпрос. След като избере една от опциите, на потребителя се показва изображението, съобщаващо дали е отговорил правилно или не. Играта разполага с шест думи и съответно с шест цвята. Думите и техните цветове биват генерирани на случаен принцип. Отново в играта присъства така наречения мултиплейър, чиито функции вече разясних

по-горе. В горната част на екрана, потребителят може да следи мултиплейра си, оставащото му време до края на играта, текущия резултат и да използва бутон “Назад”.

