

Porovnávanie hier podporujúcich výučbu a učenie

Metódy inžinierskej práce 2022/2023

Lukáš Lovás

Fakulta informatiky a informačných technológií
Slovenská technická univerzita v Bratislave

8. november 2022

Abstrakt

V dnešnej dobe je pre mládež populárnou témou hranie hier. Z tohoto dôvodu vznikol smer výskumu, ktorý sa zameriava na využitie hier pri výučbe a učení v školách, pričom sa kladie dôraz na efektivitu výučby a učenia. V mojom článku sa chcem venovať niekoľko programom určených práve pre školy a študentov na zefektívnenie učenia, pričom mojim hlavným cieľom je porovnať konkrétne hry a ich vplyv na efektivitu učenia a výučby programovania. Výstupom bude prehľadový článok porovnávajúci konkrétne hry, cez vybrané aspekty. Medzi vybrané hry, ktoré som sa rozhodol analyzovať, patrí Clara's World[?], jednoducho vyzerajúca hra ktorá má hráčov oboznámiť so základnou syntaxou programovania, znázorňovaného pomocou Clary - herného modelu lienky, ktorý plní zadané príkazy pohybovaním sa po hernej ploche. ClaraQuest[?] je modernejšia verzia, ktorá podporuje VR platformu, pričom bola vyvinutá v rámci výskumu na FIIT STU. Ďalšou skúmanou hrou je Cubely[?], ktorá sa taktiež zameriava na podporu

Zoznam odsekov

- Abstrakt
- Analýza oblasti
- Existujúce projekty
 - Cubely
 - Clara's World
 - ClaraQuest
 - Minecraft: Education
- Porovnanie projektov
- Vyhodnotenie
- Záver

Ďalší slajd

- Nejaký text
- Ďalší text – *zvýraznený text*
- *Kľúčová poznámka*
- Bol použitý balík beamer¹

¹<http://www.tex.ac.uk/tex-archive/macros/latex/contrib/beamer/doc/beameruserguide.pdf>

Slajd len s obrázkom

Nejaká poznámka k obrázku, možno zdroj. . .

Zvýraznenie syntaxe

- Na zvýraznenie syntaxe stačí použiť balík listings so správne nastaveným programovacím jazykom

```
int na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}  
  
int main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
    return 0;  
}
```

- Jazyk C++ je ešte zaujímavejší: je multiparadigmaticový²

² J.O.Coplien. Multi-Paradigm Design for C++. Addison-Wesley, 1998.

Rámiky

Text možno uviesť v rámci

- Program

```
void main() {  
    printf("%d", na_druhu(118));  
}  
  
void na_druhu(int i) {  
    return i * i;  
}
```

- Výstup

13924

Zhodnotenie a ďalšia práca

- Každá prezentácia musí byť nejako uzavretá
- Ale vždy je čo robiť ďalej...