
Rozsah v KB

1. Infinite engine: 87 KB + 37 unit testů.
 - a. xUnit Tests 37
 - b. Exercise generators: $3+5+5+4+5+4+15+8+2 = 51$
 - c. Math representation:
 - i. Expression tree 19
 - ii. Math algorithms 2
 - iii. Rational Numbers 15
 - iv. Suma 36
2. General generator templater 30KB
3. Blazor server
 - a. Se nepočítá celé to vygenerovalo Visual Studio.

Celkem 117KB + 37 KB unit testů.

Motivace

1. Při doučování ZS příprava na přijímací zkoušky z matematiky.
-> Neschopnost přímočaře komunikovat myšlenku řešení slovní úlohy na procenta.



2. Co kdyby... jim na ten příklad napsal kuchařku a řešení a přidal krokování postupu jako debugger ve VS?

budiž:

[Slovní úloha - kuchařka řešení \(zvedavamysl.cz\)](https://zvedavamysl.cz)

3. Vlastně už od prváku o tom přemýšlím, ještě před touto příhodou jsem napsal zápočetník na programku II:
[Play to learn \(zvedavamysl.cz\)](https://zvedavamysl.cz)

4. Game dev pohled na priklady: [Play to learn \(zvedavamysl.cz\)](http://zvedavamysl.cz) (Gamyfing learning process)

Prezentace z hlediska uživatele

1. Infinite engine a Egen templater uživatel je programátor programující blazor server.
2. Blazor server je cílový uživatel: Množina všech 90 000 studentů 9. Třídy. Od nejpomalejších po nejrychlejší.

Výstup IE a EGT.

- IE : statistiky generovaných příkladů, off-pc papír-tuzka příprava.
- Egen Templater : Prvních cca 65 radku identických. Druhá pulka co je rozumne je predepsane.

Walkthrough po blazor serveru.

- UI Text odrazi cilovou podobu.

Statistiky:

A : $46 * 46 * 9 * 64 * 4 = 4\,875\,264$ moznosti. Legit count: 8 377. 0.17%

B : $46 * 46 * 62 * 46 * 4 = 24\,139\,328$ moznosti. Legit count: 75 202. 0.31%

C : $9 * 46 * 46 * 46 * 46 * 4 = 161\,188\,416$ moznosti. Legit count: 33 232. 0.02%

D : $8 * 8 * 9 * 9 * 9 * 4 = 186\,624$ moznosti. Legit count: 16 430. 8.80%

E : $10 * 525 * 46 * 2 = 483\,000$ moznosti. Legit count: 1 086. 0.22%

Architektura kódu

  [Infinite Engine \(zvedavamysl.cz\)](http://zvedavamysl.cz)

1. Verze 0, aktualne deprecated, kvůli:
 - a. Prilisne casove narocnosti
 - b. Napsano jeste za pouzivani celeho expression tree
 - c. Kod je psany generovanim pozpatku
2. ExpressionTree
3. RationalNumber
4. ExcerciseGenerator<T>
5. EG children
6. EG Templator
7. Blazor server

Otázky

1. Existuje nějaký lidský popis adresářů githubu mscorlib?
2. Kdo je nejvhodnější z kolegů na supervising pokračování? Adam Dingle nebo někdo jiný?
3. @ VoiceScript Lhotanova. Is “ADS pseudocode -> output do všech jazyků hlavičkový s implementacemi v NL vykomentovaným pseudokódem” reasonable or not reasonable? Why?