

Beskrivning

Programmet jag kommer att skapa kommer att vara ett program där användaren kan öva på enkla matematiska lösningar. Användaren kommer att kunna skriva in sitt namn och sedan välkomnas med olika menyval.

Menyvalen kommer att bestå av 4 olika matematiska räknesätt. Addition, Subtraktion, Multiplikation och omvandling. Användaren kommer också kunna avsluta programmet från huvudmenyn.

De olika menyvalen ser i strukturen lika ut men användaren kommer välja ett räknesätt den vill öva på. Efter valet kommer användaren till ett nytt menyval där användaren får välja svårighetsgrad, enkel eller svår. Användaren får efter vald svårighetsgrad lösa ett antal olika matematiska problem. Svarar användaren rätt får den feedback och ett nytt tal visar sig. När användaren har svarat på alla frågor får den ett sista meddelande om att denne skickas tillbaka till huvudmenyn.

Svarar användaren fel får den feedback och det rätta svaret visas i menyn. Användaren behöver inte göra om problemet utan skickas till nästa fråga direkt och sedan till huvudmenyn när alla frågor är besvarade.

Om användaren skriver in en bokstav istället för en siffra så kommer användaren få feedback och sedan skickas till svårighetsgradsmenyn för att göra om.

Pseudokod

- Användaren matar in sitt namn i konsolen, den sparas som en variabel.
- Användaren skickas vidare till huvudmenyn
- Användaren välkomnas med det namn den matat in.
- Huvudmenyn består av 5 val
- Användaren väljer med piltangenter och bekräftar med enter.
- 1.Addition
- 2.Subtraktion
- 3..Multiplikation
- 4.Omvandling
- 5.Avsluta programmet
- Om användaren väljer val 1-3
- Användaren skickas till ny meny och får välja svårighetsgrad, lätt eller svårt.
- Lätt = Sluppmässiga tal från 1-10. (Multiplikation 1-5)
- Svårt = Sluppmässiga tal 10-100. (Multiplikation 6-10)
- Tal” +,- eller *” tal = visas för användaren
- Användaren matar in svar
- Får feedback därefter
- Om användaren skriver fel - Feedback att denne bara kan skriva siffror, sedan får användaren börja om.
- Användaren skickas tillbaka till huvudmenyn
- Om användaren väljer val 4
- Användaren får information i form av text
- Användaren matar in svar i decimalform.
- Om användaren skriver fel - Feedback att denne bara kan skriva siffror eller decimaler, sedan får användaren börja om.
- Användaren skickas tillbaka till huvudmenyn
- Om användaren väljer val 5
- Programmet avslutas