

УДРУЖЕЊЕ „МЛАДИ МАТЕМАТИЧАР“

Квиз – Мост математике







Упутство за употребу апликације

Садржај

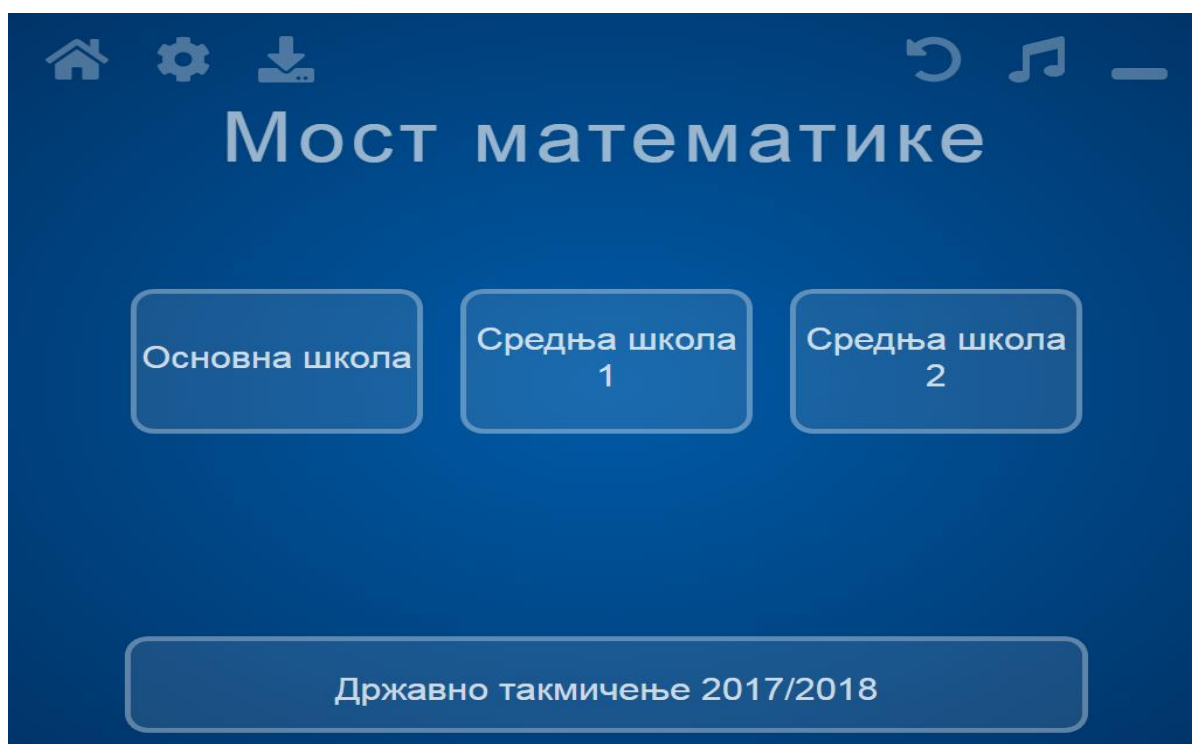
Садржај	1
1 Упутство за коришћење апликације.....	2

1 Упутство за коришћење апликације

Прва страна веб апликације (квиза) се састоји из:

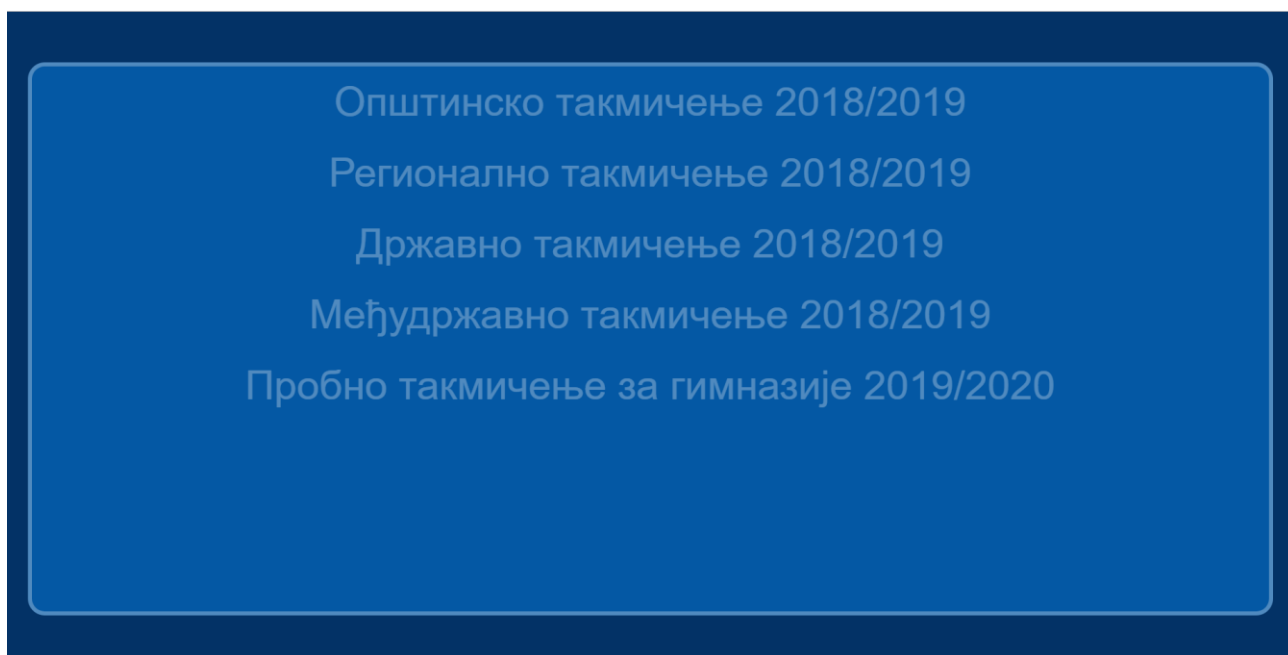
1.  Кликом на дугме отвара се почетни екран апликације
2.  Кликом на дугме отварају се подешавања за апликацију
3.  Кликом на дугме може се преузети апликација
4.  Кликом на дугме можемо приступити такмичењима из претходних година
5.  Кликом на дугме пуштамо музику
6.  Кликом на дугме можемо подесити жељену величину екрана

На првој страни (Слика 1) се може вршити одабир између основне и средње школе у зависности од тога коме су задаци намењени. Средња школа 1 се односи на ученике средњих стручних школа који имају 4 пута недељно часове математике. Средња школа 2 се односи на ученике средњих стручних школа који имају 3 пута недељно часове математике.



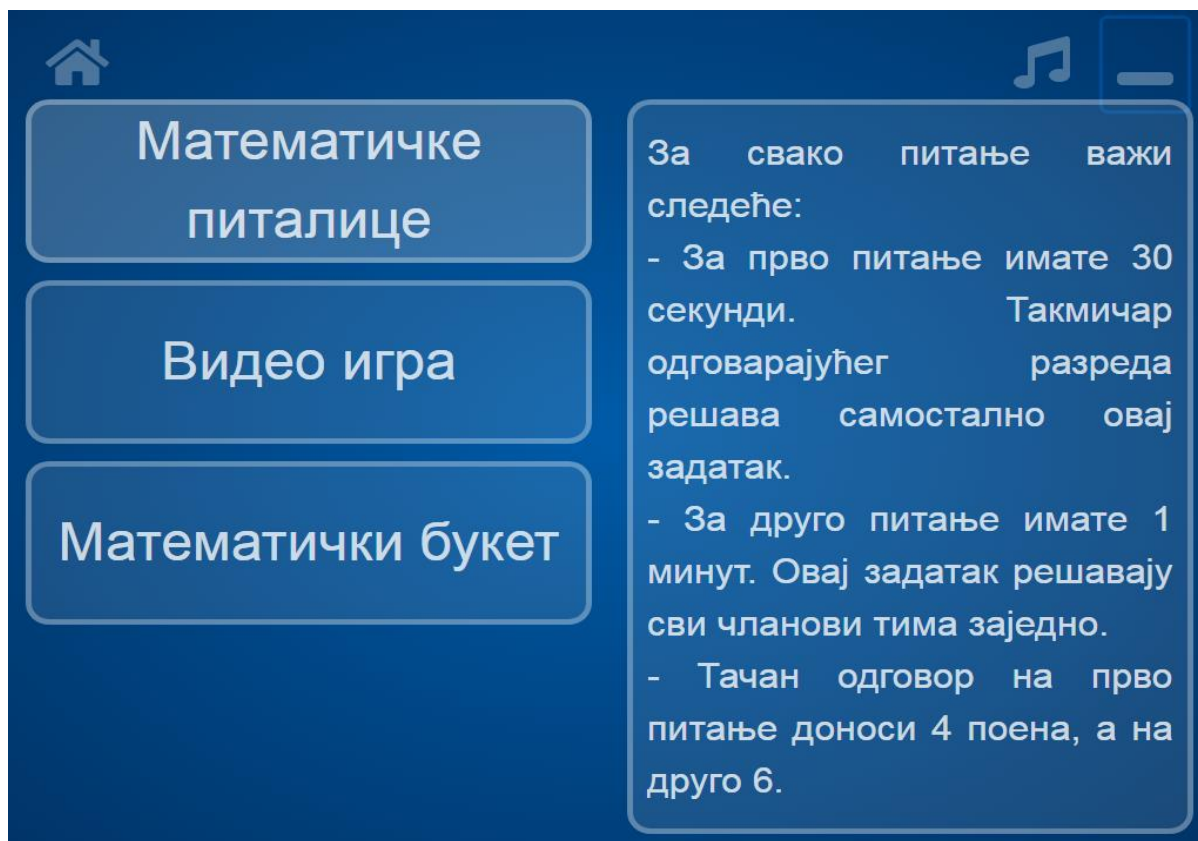
Слика 1

Кликом на дугме број 4, можете видети задатке са претходних такмичења (Слика 2).



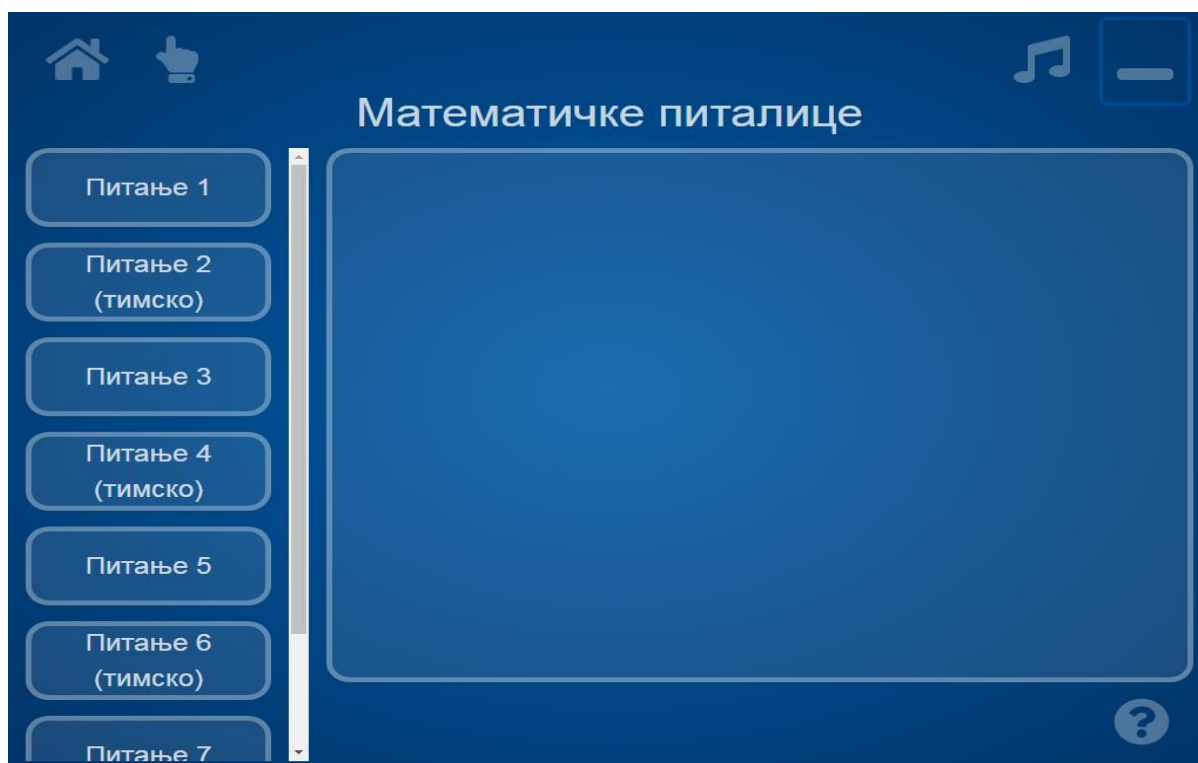
Слика 2

Након одабира школе, добијамо страну апликације која изгледа као на слици (Слика).



Слика 3

Можемо одабрати игру (Математичке питалице, Геометријски изазов или Математички букет). У зависности од одабране игре појављују се различита питања и задаци. Приликом преласка мишем преко одређене игре у десном правоугаонику појављују се правила саме игре. Одабиром игре **Математичке питалице**, појављује се страна која изгледа као на слици (Слика 2).



Слика 2

Кликом на Питање 1, у десном правоугаонику појављује се одговарајуће питање, као и време за израду задатка. Када време истекне такмичари ће бити обавештени звучним сигналом. Такође, такмичари све време могу да прате колико им је још секунди остало за израду задатка.

Након истека времена предвиђеног за рад, одговор на текуће питање се добије кликом



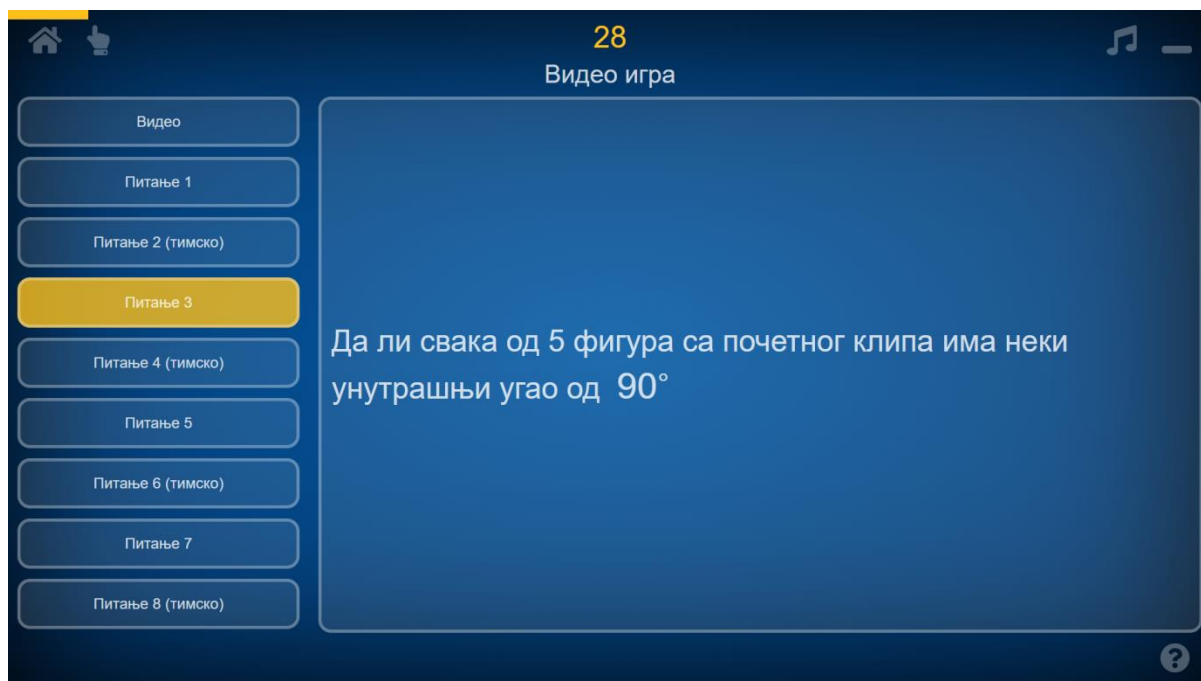
на

Кликом на Питање 2, добијамо питање које решава тим. Такође, и у овом питању такмичари могу да виде време преостало за рад. Када истекне време предвиђено за рад (60 секунди), такмичари ће бити о томе обавештени звучним сигналом.



Кликом на враћамо се на игре (Слика).

Одабиром игре **Геометријски изазов** добијамо страну као на слици (Слика 3).



Слика 3

Приликом клика на **Видео** врши се приказ видеа који се односи на задату игру. Након приказаног видеа, такмичари одговарају на питања. Одабиром Питање 1 добијамо питање везано за прегледани видео, а одговор на постављено питање се такође добија

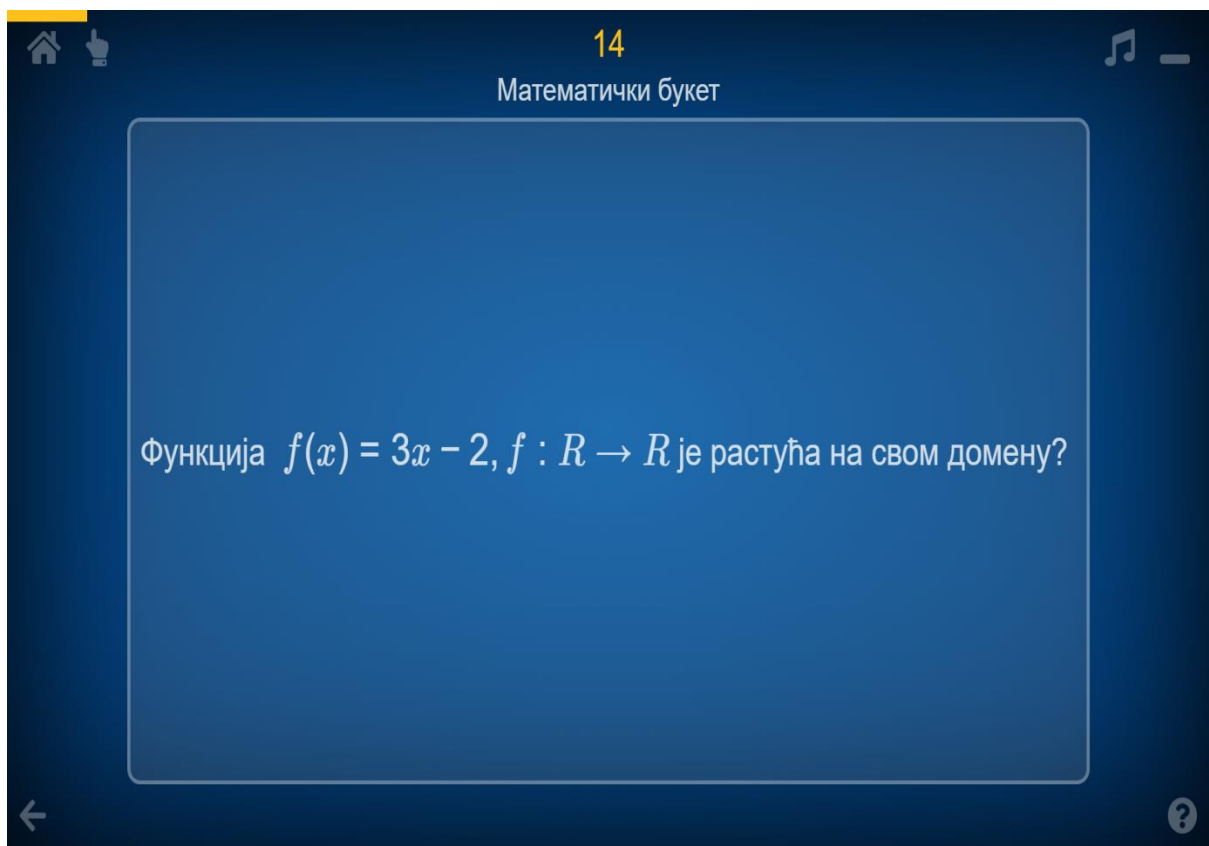


кликом на .

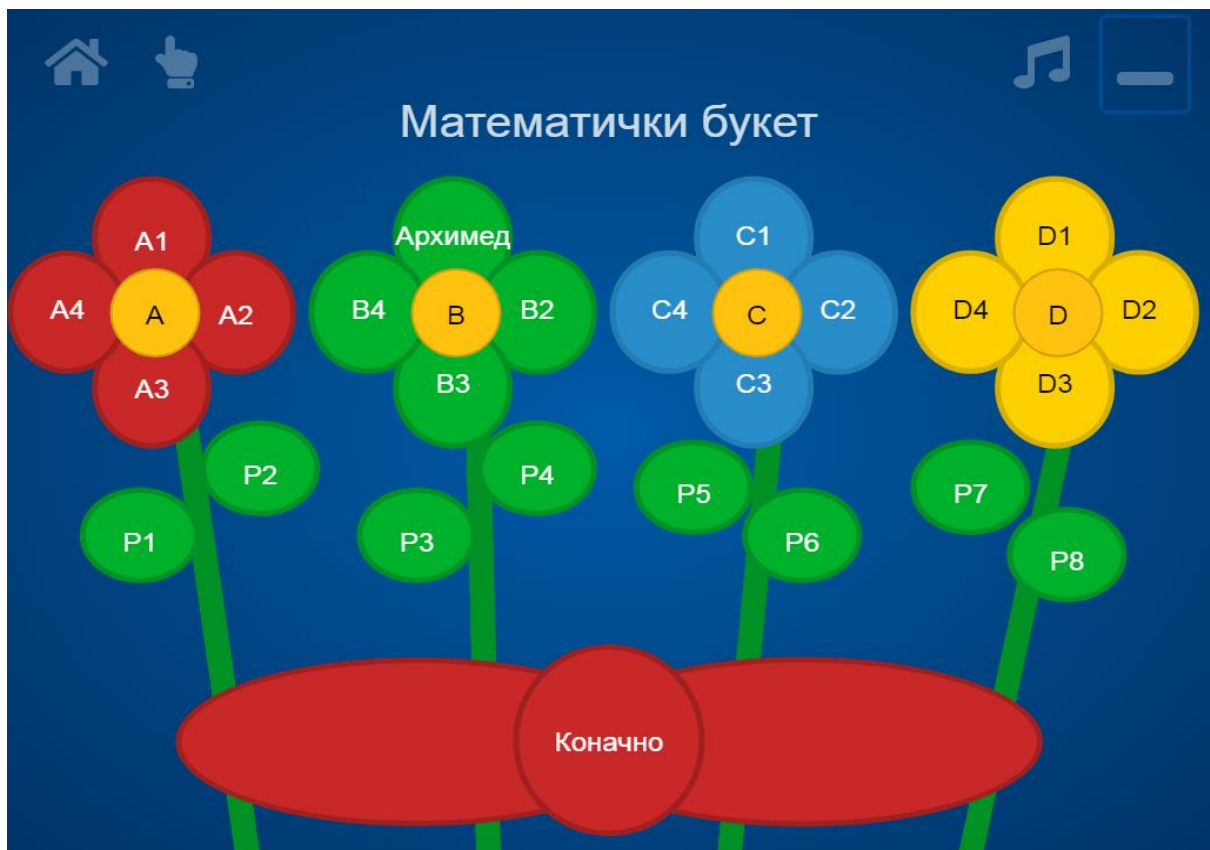
Одабиром игре **Математички букет** добијамо страну која изгледа као на слици (Слика 4). Сваки цвет се састоји од четири латице. Одабиром латице, отвара се питање као на слици (Слика 5). Време за решавање задатка је 15 секунди. Такмичари ће бити обавештени звучним сигналом након истека времена. Након решавања одабраног поља, за повратак на игру Математички букет треба кликнути на стрелицу која се налази у доњем левом углу. Кликом на њу добијамо приказ као на слици (Слика 6). На одабраној латици се појавио појам. Након успешног погађања централног круга (жути круг), добићемо појам који се односио на њега. Исти поступак се понавља за све латице, односно централне (жуте) кругове. Кликом на листиће добијамо помоћне појмове за откривање коначног решења које се налази сакривено на машиници. Кликом на **Коначно** које се налази на машиници појављује се коначно решење игре, као што је приказано на слици (Слика 7).



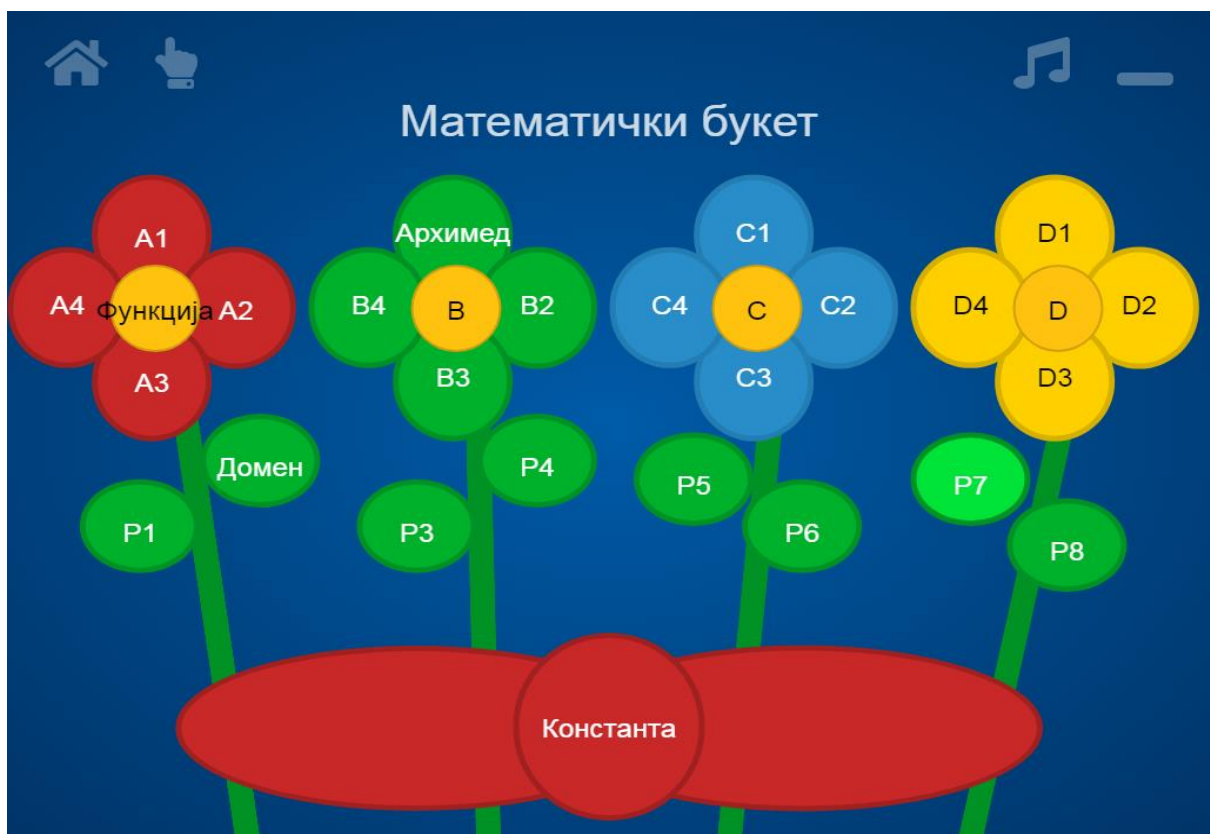
Слика 4



Слика 5



Слика 6



Слика 7