

Sviluppo Applicazioni Software - Descrizione del Meccanismo a Sfide

A Team: Bono, Cerrato, Vinci

Testo della Consegna

una breve descrizione di come vedete il meccanismo a sfide (come se doveste ?vendere? il prodotto a degli utenti e voleste spiegar loro come funzionerà e perchÈ voi credete che sia una buona soluzione)

1 Descrizione del Meccanismo a Sfide

Le sfide in "a-cryptohelper" sono organizzate in 3 livelli di difficoltà: facile, normale e difficile. Potrai scegliere quale difficoltà affrontare indipendentemente da quali messaggi il tuo insegnante ha scelto di tramutare in sfide.

In *facile*, potrai aiutarti con la conoscenza della lingua e dei caratteri speciali all'interno del testo che vuoi decifrare.

In *normale*, non saprai più in che lingua è scritto il messaggio che stai tentando di decifrare.

In *difficile*, avrai accesso alla sfida più complessa e stimolante, in cui non hai nessuna informazione riguardo al messaggio da decifrare!

Ti verrà assegnato un punteggio a seconda del livello di difficoltà scelto, la velocità con cui hai trovato la soluzione e a quanto ti sei avvicinato alla verità! Cerca di battere gli altri giocatori. Gli insegnanti possono coordinare intere classi tramite il meccanismo delle sfide: è molto semplice selezionare i messaggi e creare nuove sfide. Al termine del periodo di consegna desiderato, si possono chiudere le nuove partecipazioni alla sfida, ma rimarranno visibili i risultati di chi ha finito in tempo. È inoltre possibile creare delle sfide "a scadenza", nel caso l'insegnante non possa essere al computer all'ora in cui si desidera far scadere l'esercizio!