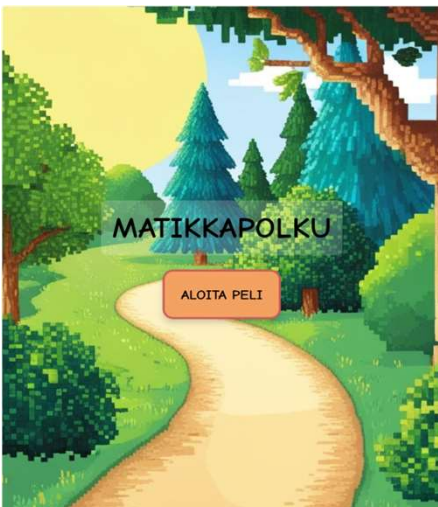


# Matikkapolku

Minna Leppänen, Juha-Matti Huhta, Taru Peltonen & Julianna Seppä  
Tietotekniikan tutkinto-ohjelma, ohjelmistokehitys  
Mobiilikkehitysprojekti, 6 op

## JOHDANTO

Mobiiliprojektimme aiheena on Matikkapeli joka on tarkoitettu eskarilaisille ja ykkösluokalaisille. Tavoitteena meillä oli luoda peli jossa on matematiikan harjoittelua tukevia tehtäviä ja niissä käsitellään numerot 1-10. Pelejä ideoitiin Oivaltaja 1a tehtäväkirjan pohjalta. Lisäksi halusimme tuoda peliin visuaalisen ilmeen joka innostaa ja kannustaa pelaajaa.



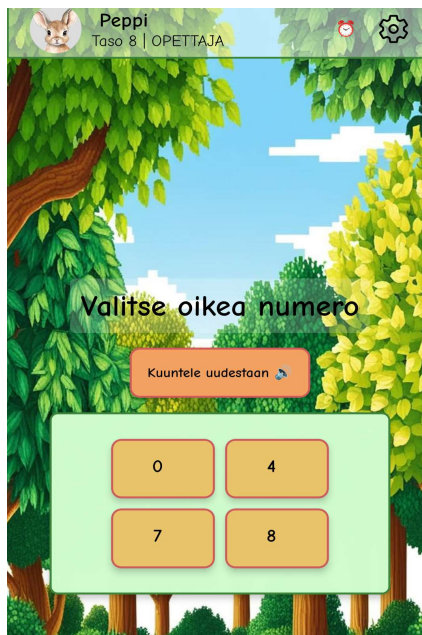
Kuva 1. Pelin aloitusnäky

## MENETELMÄT

Käytimme projektissamme React Native -ohjelmointikirjastoa ja sen rinnalla Expo-työkaluja sekä -alustaa. Ohjelmia käytimme Visual Studio Codea, GIMP-kuvankäsittelyä, GITHUB:a sekä Wireframea.

## TYÖN ETENEMINEN

Projektimme eteni aikataulussa ja yllättäviä muutoksia ei projektin aikana tullut. Jokainen ryhmäläinen teki osuutensa sovitusti ja ryhmämme toimi hyvin yhteen. Aloitimme projektin luomalla jokainen oman pelinsä jotka olimme yhdessä sopineet. Niiden ympärille lähdimme rakentamaan peliä vaihe vaiheelta.

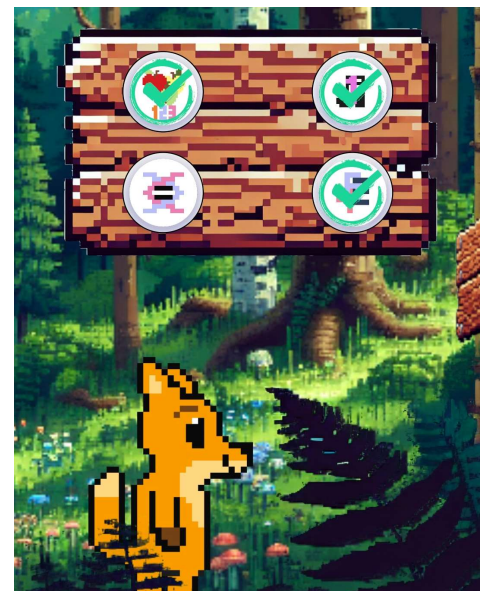


Kuva 2. Valittu pelinäky

## TULOKSET

Lopputuloksena meillä on valmis Matikkapolku niminen Matikkapeli, jossa käyttäjä oppii innostavalla tavalla matematiikka. Matikkapeliin saimme kaikki haluamamme ominaisuudet kuten hahmo, jonka pelaaja valitsee ja

sen avulla seurataan pelissä etenemistä. Peliä voi jatko kehittää ja sen pystyy viemään myös haastavammille tasoille, jolloin peli palvelisi myös muita ala-asteen luokkia.



Kuva 3. Tasolta on suoritettu kolme peliä neljästä

## LÄHTEET

Rautio Hanna-Kaisa, Salminen Maria, Stenberg Henna & Vehmas Hanna-Reeta: Oivaltaja 1a. Otava, 2020.