|  |  |
| --- | --- |
| **Dinâmica de jogo** | |
| |  |  | | --- | --- | | **Código:** | **DR3** | | **Cód. do contexto** | CTX01 | | **Cód. do cptm-alvo:** | CA01 | | **Cód. perfil de jogador[[1]](#footnote-0):** |  | | |
| **Tipo:** | Restrições |
| **Propósito:** | DET (*dinâmica para evitar o tédio*) |
| **Descrição:** | Restrição que adiciona um temporizador na atividade de "*escrever as coordenadas do objeto*" como mostrado na figura abaixo. Diminuir o tempo disponível para efetuar a atividade incrementa a dificuldade/desafio em resolver o exercício evitando assim o tédio no estudante.    O intervalo de tempo do temporizador deve deixar margem para que qualquer estudante com habilidade em resolver o problema consiga completar o exercício |
| **Meta:** | A meta no exercício é: escrever as coordenadas cartesianas do objeto antes do temporizador terminar em zero.   * "*antes do temporizador terminar em zero*" é a limitante imposta pela dinâmica de restrição que é incluída na meta do exercício * [*n*] é a "*quantidade de campos em branco*" que são apresentados no exercício |
| **Feedback:** | O mecanismo de *feedback* da dinâmica de restrições consiste em apresentar mensagens de erro quando as limitações impostas pela restrição são quebradas. Assim, quando o tempo é esgotado e o exercício não é completado adequadamente, a dinâmica de restrição deve apresentar uma mensagem de erro. |

1. Opcional. Somente necessário quando estiver descrevendo uma dinâmica alinhada com um perfil de jogador [↑](#footnote-ref-0)