Explicação do Projeto – Lógica de Programação II

Decorar a tabuada é um fator essencial para o estudante conseguir ter um bom desempenho em grande parte das matérias relacionadas a cálculos e matemática. Entretanto, memorizar a tabuada do 1 até o 10 não é tão simples assim, já que são 100 resultados que a pessoa precisa decorar.

Existe um grande número de estudantes que possuem dificuldade em decorar a tabuada e esse problema se intensificou nessa pandemia, já que o acesso ao professor ficou mais complicado para alguns estudantes.

Sabendo dessa dificuldade e após analisar os métodos que são usados para decorar a tabuada, nesse projeto será desenvolvido um software que tem como objetivo ajudar os estudantes a memorizarem a tabuada de uma forma mais eficiente.

A utilização do software pelo usuário ocorrerá da seguinte maneira:

O usuário irá abrir o programa em seu dispositivo e irá escolher um dos dois modos: o modo normal, em que irá ser mostrado toda a tabuada do 1 até o 10, e o modo reduzido, em que irá ser mostrado as 28 multiplicações mais difíceis da tabuada.

Após escolher o modo, o usuário irá escolher se as multiplicações aparecerão em ordem sequencial ou aleatoriamente.

Após ele escolher alguma dessas opções, o sistema irá mostrar uma multiplicação e o usuário irá escrever qual é a resposta que ele acha que é a correta.

Após ele responder, o sistema mostrará uma mensagem dizendo se o usuário acertou ou errou a resposta.

Após o usuário responder todas as multiplicações irá ser mostrado qual foi a quantidade de acertos e erros do usuário.