

# JPWP Projekt

Michał Czyż  
EiT 1 SEM 5  
160410

# Bothegate

Cel gry:

- rozwiązywanie łamigłówek logicznej

Docelowi użytkownicy gry:  
uczniowie, studenci elektroniki

# Bothegate

Wymagania techniczne:

- C#
- gra okienkowa 1024x768,
- pastelowe, jasne barwy,

# Stan wiedzy

Podjmowane były próby poprawienia skuteczności nauczania przy pomocy gier [1,2]. Uważam, że podobnie jak [1] niniejszy projekt może pomóc w rozwoju pamięci i bystrości poprzez wymaganie wykonywania operacji logicznych w pamięci oraz kreatywne znajdowanie rozwiązań.

[1] Implementing a Game for Supporting Learning in Mathematics  
Katmada, Aikaterini; Mavridis, Apostolos; Tsiatsos, Thrasyvoulos

[2] Educational games - Are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious games  
Per Backlund, Maurice Hendrix

# Przebieg gry

1. Po otwarciu gry trafiamy do menu.
2. Do wyboru są tryby gry (kampania, wyzwania, <for\_future\_expansion>, ...), opcje, wyjście z gry.
3. Opcje pozwalają na wybór poziomu trudności łamigłówek.

# Kampania

1. Kampania składa się z dwóch rodzajów poziomów: łamgłówek i bibliotecznych.
2. Poziomy biblioteczne służą zbudowaniu nowej bramki/układu i dodanie go do swojej biblioteki.
3. Biblioteka użytkownika początkowo składa się tylko z bramki NAND.

# Wyzwanie

Użytkownik ma do dyspozycji pełną bibliotekę i jest stawiany przed łamigłówką, ale ma określony limit czasowy.

Limit czasowy i złożoność losowanej zagadki zależą od wybranego poziomu trudności.

Przykładowo, najwyższy poziom trudności wymaga użycia jedynie bramek NAND lub NOR.

# Tutorial

Użytkownik może skorzystać z pomocy, aby  
nauczyć się sposobu interakcji z grą



# GUI

