

Fecha de entrega
30/abril/2015

Requisitos

- * Individual.

- * Impecable ortografía.

- * Generar operaciones aritméticas aleatorias (adición, sustracción, multiplicación, división).

- * Los rangos para los números aleatorios generados son:

Adición: Primer sumando (100–999), segundo sumando (10–99).

Sustracción: Minuendo (100–999), sustraendo (10–99).

Multiplicación: Primer factor (100–500), segundo factor (2–9).

División: Dividendo (200–999), divisor (2–9).

- * La división debe ser exacta, hay que validar que no tenga residuo. No es válido mostrar divisiones como $439/2$, donde el resultado es 219, pero el residuo es 1.

- * Al resolver una operación se añadirá un elemento (o cualquier otra imagen) al contador de dicha operación, si se falla o transcurren 20 segundos, se añadirá el elemento a la ignorancia.

* Al llegar a 5 elementos en cualquier operación (ya sea del jugador o de la ignorancia), las operaciones siguientes deberán excluir a la que ya se completó. P/ ej: Si ya se obtuvieron 5 elementos en la multiplicación, sólo se podrán realizar adiciones, sustracciones o divisiones y así sucesivamente hasta que se complete el total de elementos.

* La computadora obtendrá el resultado de la operación aleatoria y además generará 8 valores aleatorios distintos entre sí y del resultado, mostrándose en un arreglo de 3 x 3 botones, los 8 valores "falsos" deben ser cercanos al "verdadero". P/ ej: si el resultado es 451, no mostrar valores como 1240 o 5, mostrar valores en un rango cercano al resultado como 460, 439, etc. Ninguno de los 9 valores debe repetirse.

* Si se elige una opción incorrecta, se marcará con un color distinto y con otro color se marcará la opción correcta.

* Si transcurren los 20 segundos y no se registra respuesta, se marcará con un color distinto el resultado.

* Después de mostrar la respuesta correcta, se generará automáticamente la siguiente operación, sin dar opción de contestar la misma operación ya sabiendo el resultado.

* Mostrar barra de progreso que vaya aumentando de acuerdo al total de elementos obtenidos.

* El autor deberá ganar su juego resolviendo las operaciones mentalmente, no haciendo trampas tales como imprimir en pantalla el resultado, marcar el resultado con color distinto, etc.