

Užduotis: matematikos žaidimas

Target: 96

Score: 1

= 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9

+ - *

Submit

Time left: 6 seconds

Nuotraukoje matote matematikos žaidimą, kuris turi šias savybes:

- Viršuje yra nurodomas kažkoks skaičius (nuo 0 iki 100), kurį žaidėjas turi gauti ir pasubmitinti
- Po tuo yra matomi taškai - kiek užduočių iš eilės buvo sėkmingai išspręsta
- Po jūsų taškais, yra matoma kokia yra dabartinė skaičiaus vertė yra gauta.

Target: 3

Score: 0

5 - 6

= -1

1 2 3 4 5 6 7 8 9

+ - *

Submit

Time left: 8 seconds

-
- Kai pradėsite spausti mygtukus, vizualiai atsiranda įvestų veiksmų seka (5-6)

- Po visais taškais, yra trys mygtukų eilės. Jei norite, mygtukus, ir visus kitus elementus, galite perdėlioti savo nuožiūra. Šie mygtukai nurodo skaitmenis nuo 1 iki 9; tris aritmetinius veiksmus (sudėtis, atimtis, daugyba); bei rezultato pridavimą.
 - Skaitmenų mygtukai gali būti paspaudžiami tik vieną kartą, po kurio reikia paspausti aritmetikos ženklą. Tai nereiškia, kad vienas skaitmuo gali būti panaudotas vieną kartą. Tai tiesiog reiškia, kad jei norime gauti rezultatą 25, mes turime spausti 5 * 5 ir submit, o ne 2 5 ir submit. Jei ši vieta yra sudėtinga implementuoti, pirmiausia padarykite kitas dalis. Jei ieškosite informacijos, galite pasidomėti, kaip yra daromi paprasti skaičiuotuvai - tai turėtų padėti.
- Po submit mygtuku yra tiksintis laikrodis. Galite jį padaryti savo nuožiūra - ar 15, ar 20 ar 30 sekundžių. Pas mane jis yra 15 sekundžių.
- Laikui baigusis, turi atsirasti žinutė, kad laikas baigėsi ir pralaimėjote.
- Jei buvo pateiktas teisingas rezultatas (per submit), tai laikrodis pradeda skaičiuoti iš naujo ir score padidėja vienu tašku
 - Galimas patobulinimas: Jei darote laiką sakykim 30 sekundžių, galite pabandyti padaryti, jog score padidėja 2 taškais, jei atsakymas buvo pateiktas per 15 sekundžių ar mažiau - per pusę duoto laiko.
 - Jei žmogus laimėjo rundą, galite padaryti, kad kad sistema tai praneštų žinute, ir duotų porą sekundžių jam atsikvėpti, prieš pradėdant kitą rundą.

Target: 96

Score: 0


= 0

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

+	-	*
---	---	---

Submit

Time left: 0 seconds

 **Time's up! You lost!**

Submit

Time left: 9 seconds



Correct! Next round!