Įvadas

Tabako gaminių rūkymo žala žmogaus sveikatai yra plačiai žinoma, bei pagrįsta gausybe mokslinių tyrimu, tačiau tai vis dar išlieka viena iš daugiausiai gyvybių pasiglemžiančių ir labiausiai paplitusi pasaulyje priklausomybė, kurios atsikratyti be aktyvios pagalbos daugeliui yra persunki užduotis (<https://report.nih.gov/nihfactsheets/ViewFactSheet.aspx?csid=119&key=T>). Tačiau pasitelkus lengvai prieinamas modernias technologijas ir atvirkštinę psichologiją (<https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-science-influence/201104/do-you-use-reverse-psychology-stop-right-now>) priklausomybės atsikratymą galimą palengvinti, o patį rūkymo aktą „pasunkinti“.

Šiame darbe yra aprašoma ant React Native karkaso sukurta išmaniesiems iOS, bei Android platformų telefonams skirta programėlė - „Antimotyvacinė rūkymo programėlė“. Pagrindinis programėlės/žaidimo tikslas yra pašiepti žalingą įprotį šiam suteikiant žaidybinį ir humoro elementą. Vartotojas yra skatinamas rinkti neigiamus taškus, jam yra rodoma išleista pinigų sumą su atitinkamos vertės daikto atvaizdu, bei kiekvieną kartą atlikus rūkymo aktą - parodomas vis skirtingas juokingai pasyviai agresyvius pranešimas.