

Re-flex

Miłosz Gustawski

Plan prezentacji

- Temat i cel projektu
- Projekt interfejsu graficznego
- Zasoby gry
- Rozwój aplikacji
- Stan realizacji

Cel projektu

- Temat projektu:

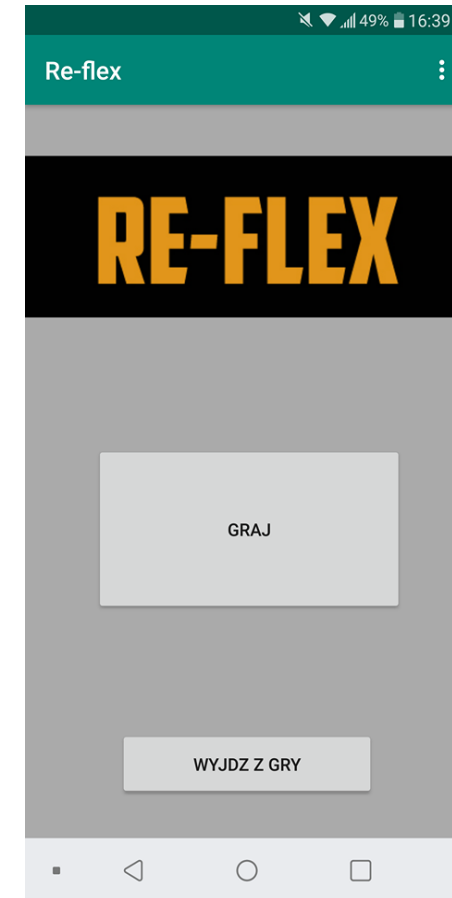
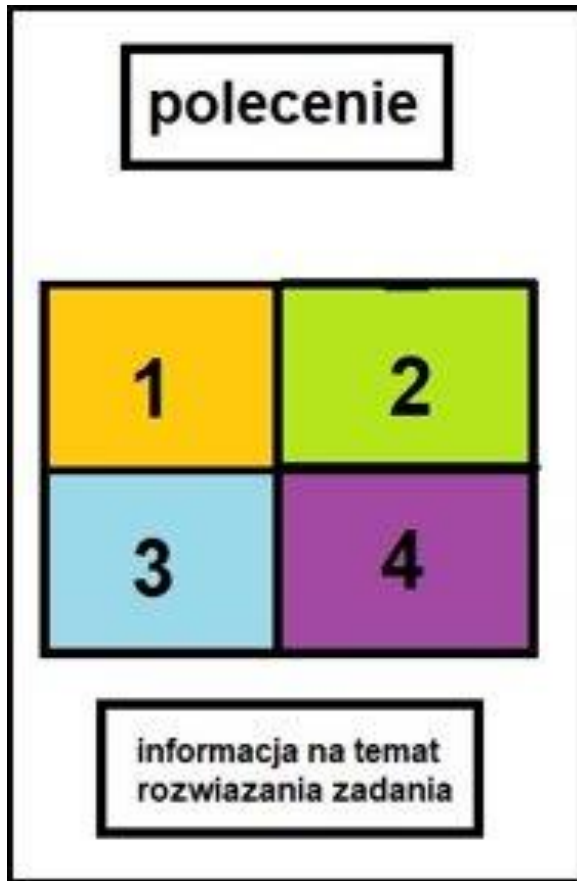
Interaktywna gra mobilna Re-Flex.

- Cel projektu:

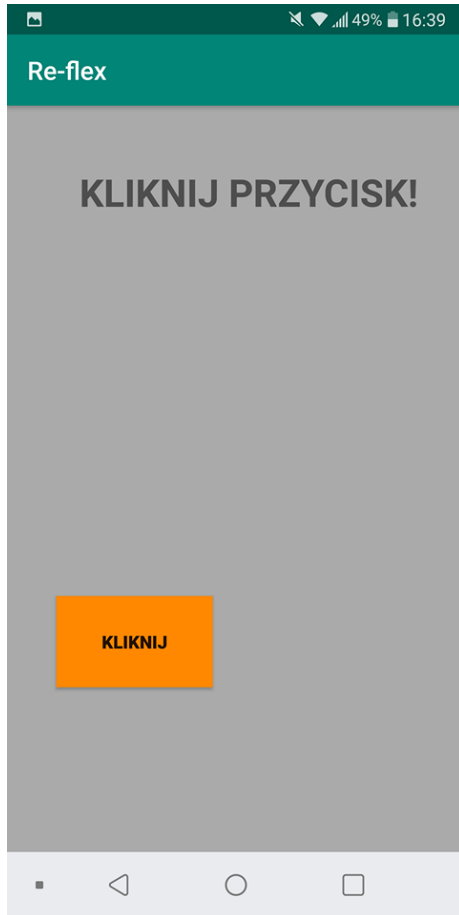
Stworzenie gry mającej na celu rozwijać umiejętności rozpoznawcze i fizyczne, poprzez wykonywanie prostych zadań w krótkim czasie.

Docelowymi użytkownikami gry są głównie osoby cierpiące na demencję, we wczesny stadium choroby oraz ich bliscy. Aplikacja jest kierowana także do osób, które chcą popracować nad swoim refleksem i koordynacją ruchowo-wzrokową.

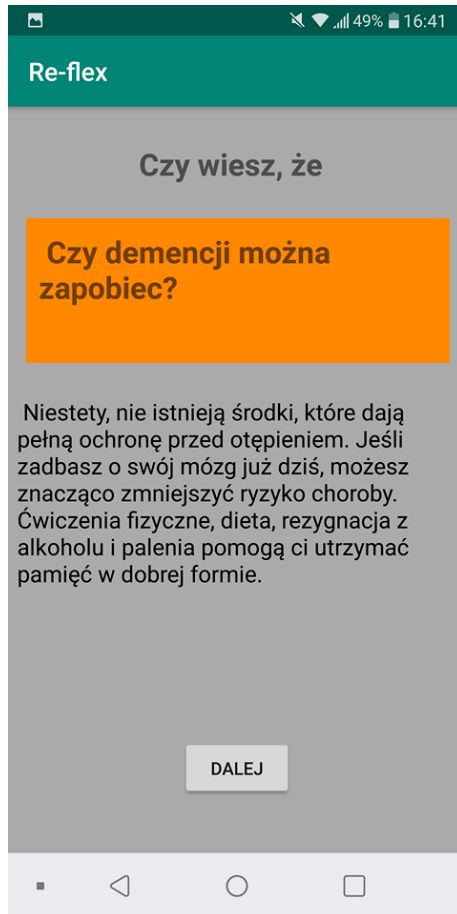
Projekt interfejsu graficznego



Projekt interfejsu graficznego



Projekt interfejsu graficznego



Zasoby gry

GRAFICZNE:

-LOGO stworzone własnoręcznie w programie Adobe Photoshop CC



-STRZAŁKI element graficzny zapisano jako PNG wzięty z gry Dance Dance Revolution



Zasoby gry

-DŹWIĘKOWE:

Zapisano plik mp3 sygnalizujące wybranie dobrej odpowiedzi wykorzystywany w aplikacji Duolingo.

-TEKSTOWE

Zebrano Fakty, które zostaną wyświetlone po zakończeniu rozgrywki umieszczone w projekcie aplikacji w pliku XML

Rozwój aplikacji

W bieżącej realizacji gry (ze względu na ramy czasowe projektu) nie będzie zrealizowana mini gra z wykorzystywaniem mikrofonu.

W przyszłości warto zaimplementować:

- Monitorowanie postępów użytkownika
- Stworzenie więcej mini-gier i dopasowanie poziomu trudności oparte na postępach użytkownika
- Rozbudowanie bazy danych
- Dodanie ikony aplikacji
- Poprawienie wyglądu aplikacji

Stan realizacji

- Większość mini-gier jest stworzona,
- Wykonano logo i zostały zebrane pliki zasobów
- Zrobiono system zapisywania punktów razem z wyświetlaniem w tablicy wyników
- Większość metod jest zrealizowanych
- Dodano mini-grę w której trzeba nacisnąć przycisk znajdujący się w losowym miejscu na ekranie

Stan realizacji - Algorytm

Poniższy algorytm dotyczy mini-gry z działaniem matematycznym. W Liście "odpowiedzi" przechowywane są 4 wartości wyświetlane na polach do wyboru z czego tylko 1 jest prawidłowa. W polu tekstowym "działanie" wyświetlane jest działanie arytmetyczne, na podstawie którego użytkownik musi wybrać poprawną odpowiedź.

```
public void generowaniePytanMatematycznych(){
    int a=rand.nextInt(11);
    int b=rand.nextInt(11);
    dzialanie.setText(Integer.toString(a)+" + "+Integer.toString(b));
    pozycjaDobrejOdpowiedzi=rand.nextInt(4);
    odpowiedzi.clear(); //ArrayList
    for(int i=0;i<4;i++){
        if(i==pozycjaDobrejOdpowiedzi)
            odpowiedzi.add(a+b);
        else {
            int blednaOdpowiedz=rand.nextInt(21);
            while(blednaOdpowiedz==a+b) {
                blednaOdpowiedz=rand.nextInt(21);
            }
            odpowiedzi.add(blednaOdpowiedz);
        }
    }
}
```