Documentação do game de matemática JaineCalculos.

**Versão:** 0.1 | **Data:** 04 / 06 / 2013

**Autor:** Valdiney França | **Email:** Valdiney.2@hotmail.com

**Csshark.wordpress.com:** Grupo de estudos em Informática Salvador-BA

**Introdução:**

O game de matemática **JaineCalculos** trata-se de uma ferramenta que pode ajudar as pessoas a se familiarizarem com as operações matemáticas. Perfeito para estudantes que tem dificuldades com a tabuada! O game foi projetado pensando-se na forma em que os usuários possam ir memorizando as operações.

Testes foram feitos com dois estudantes de ambos os sexos durante uma semana em contato com o game durante (30) trinta minutos por dia. O resultado foi satisfatório! Foi possível notar uma memorização, adaptação em muitas operações. Tudo isso porque a repetição é a geradora da possível perfeição.

Os números que foram apresentados para os estudantes eram gerados randomicamente em uma escala entre (0) á (10) formando assim varias combinações. O melhor é que essas operações eram repetidas algumas vezes. Creio que essa tenha sido a chave para a memorização e sucesso dos testes.

Para melhor estimular os estudantes simulamos uma pequena disputa entre os dois, pois a sensação de desafio costuma ajudar bastante os afazeres, deixando assim a sensação de recompensa ao terminar as jogadas.

O vencedor acaba aprendendo que é preciso persistir e está preparado para os desafios da vida.

O estudante que acabou se saindo mal perante o desafio, também acaba aprendo que é necessário está preparado e que a vida tem altos e baixos e que é preciso aprender a lhe dar com ambas as situações.

**Ambiente de funcionamento:**

O game foi projeta visando à web, sendo assim, é possível executa-lo diretamente no navegador, o programa que utilizamos para acessar a internet. É compatível com os principais navegadores do mercado, não apresentando todas as suas funcionalidades no navegador **InternetExplore** por este não seguir os padrões da **W3C** o órgão que regulamentaos padrões web.

**Opções e funcionalidades:**

Para melhor organizar o fluxo de perguntas relacionadas à complexidade matemática, foram incrementadas algumas opções para a geração de números randômicos e tempo para a realização da prova.

Para isso temos um menu de opções na parte superir da interface do game, onde a primeira opção refrete no tempo de duração para a execução da prova. As opções oferecem de 30 segundos até três minutos, caso você não escolha nenhuma dessas alternativas a programação interna do game utiliza a primeira opção, sendo ela há de dez segundos.

**Tipo de operação:**

Nesta opção pode ser escolhido o tipo de operação que será apresentada para os usuários. No momento o game oferece três operações**: Adição, subtração e multiplicação.** Sendo que no momento a segunda opção se encontra em fase de testes.

**Função: Primeiro operando e segundo operando:**

Neste caso, operando são os valores gerados pelo sistema interno do game, ou melhor, gerados pelo computador. O computador irá gerar números tanto na direita quanto na esquerda, sendo que entre eles se encontra um operador binário escolhido por você na opção **tipo de operação.**  O game disponibiliza que você escolha a facha de números que serão randomicamente gerados em ambos os lados.

As opções lhe permite gerar números que pairam de (0) a dez até 0 a (100). Sendo que quanto mais é aumentada a escada de geração de números logicamente aumenta também a complexidade do jogo.

**Começar a jogar:**

O game mantém na parte inicial um campo onde serão digitadas as respostas, a pergunta é apresentada bem do ladinho deste campo. Conta também com um botão de coloração amarelada onde tem escrito em Inglês **Play game**, ou seja, inicie o jogo. Ao apertar neste botão, logo em seguida o cronometro é disparado e começa a sua contagem até atingir o tempo que foi configurado para a realização da prova.

Para responder as perguntas o usuário contara com um botão de coloração esverdeada, escrito **Confirmar**, basta digitar a sua resposta e apertar no botão para a sua pergunta ser confirmada.

O usuário não precisa navegar com o mouse até a caixa de resposta, pois, automaticamente o campo recebe o que chamamos de foco e você pode digitar suas respostas sem se preocupar com este detalhe.