

LIGHTBRAINS!

Программа, которая поможет вам
тренировать свой мозг



Преподаватель: Арсен Давтян

Манукян Эмма Артуровна

Samsung
Innovation Campus



LIGHTBRAINS!



Для входа в приложение используйте следующие тестовые данные:

Почта:

samsung.dilijan.user1@gmail.com

samsung.dilijan.user2@gmail.com

samsung.dilijan.user3@gmail.com

samsung.dilijan.user4@gmail.com

samsung.dilijan.user5@gmail.com

samsung.dilijan.user6@gmail.com

Пароль: **samsung23!**

Почему именно этот проект?

➔ *Это познавательно*

➔ *Сегодня многие люди интересуются ментальной арифметикой, и таких приложений для умственной тренировки мало*

А что такое ментальная арифметика?

Ментальная арифметика — это способ развития детского интеллекта с помощью быстрого счёта в уме.

Цель курса – гармоничное развитие обоих полушарий мозга.



А что такое ментальная арифметика?

Попробуйте за несколько секунд решить пример без черновика и калькулятора:

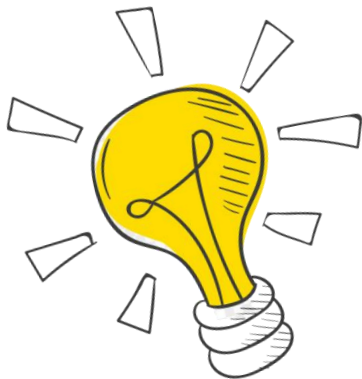
$$46+937-245+363+139=?$$

Дети решают такие задачи в уме с помощью ментальной арифметики.



Но...

...Ничего не получится, если мы не будем тренироваться

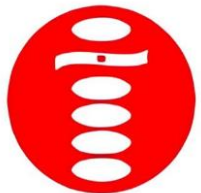


Моё приложение как раз и для этого!

Мои конкуренты



AK!RA EDUCATION



Флеш-Анзан

Преимущества приложения



Оно бесплатно



Работает в автономном режиме



Числа и игровые фигуры генерируются случайным образом и не повторяются



Смена языка



Анимации и баллы при правильном ответе мотивируют детей



Все сделано для того, чтобы пользователю было удобно пользоваться приложением



LIGHTBRAINS!

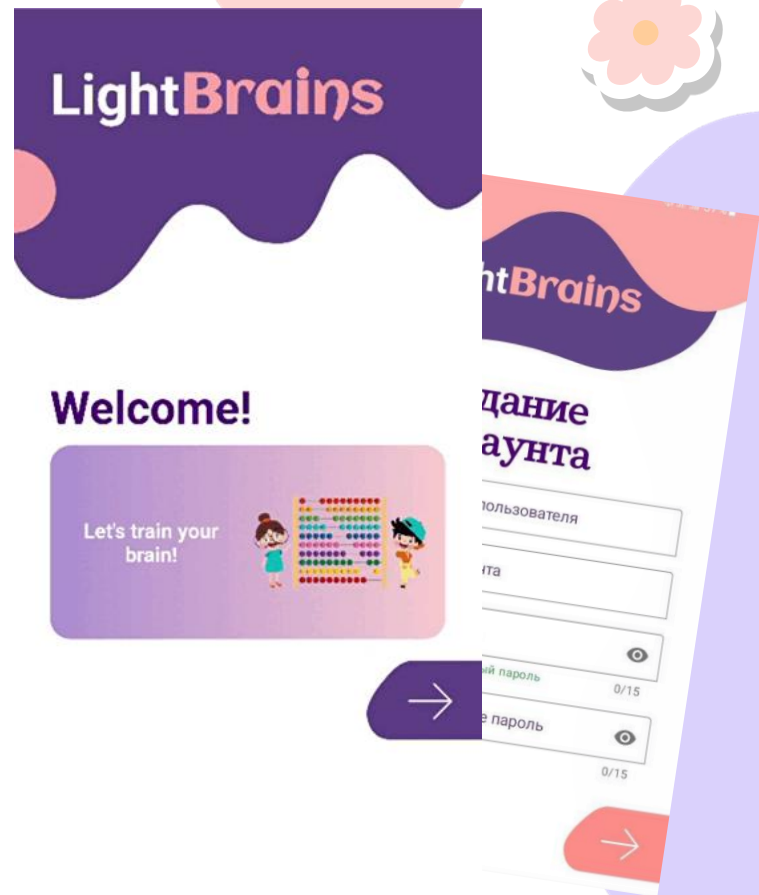
Страницы Вход,
Зарегистрироваться и Забыли
пароль предполагают работу с
firebase authentication



Приложение не позволяет
авторизоваться с нескольких
устройств с одинаковыми



данными
Если пользователь уже вошел в
систему, сразу открывается главная
страница



LIGHTBRAINS!

После кнопки “Вход”
открывается главное окно.

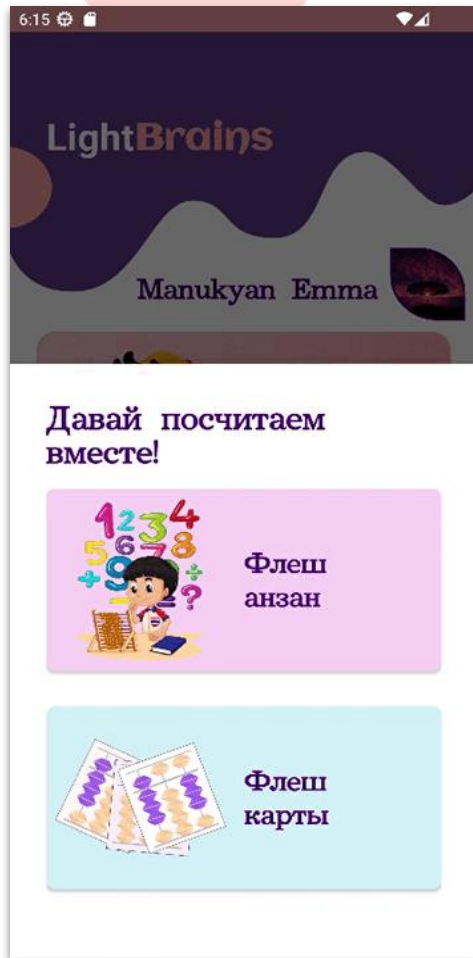
Приложение состоит из 2
частей:

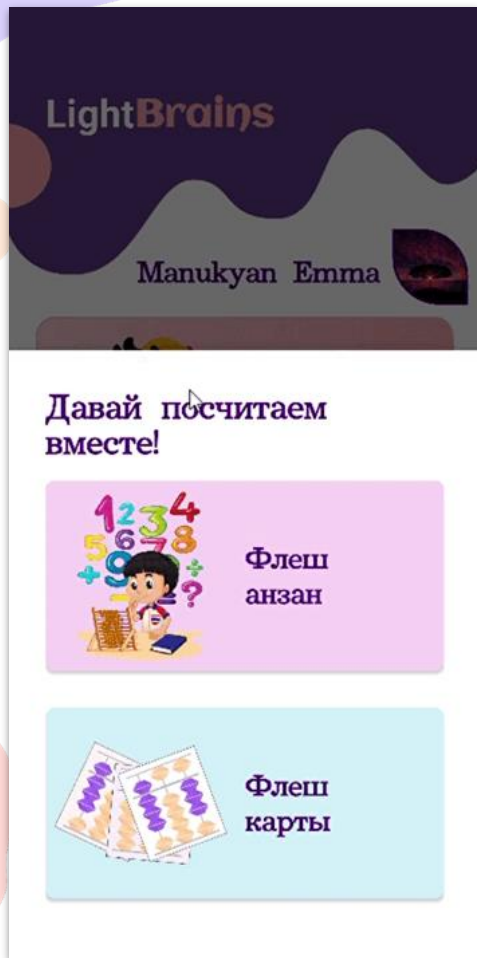
1 Давай посчитаем
вместе!

2 Потренируем твою
память?

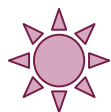


Для тренировки счета в воображении используется раздел **Флеш-карты**.
Здесь показаны графические изображения арифметических действий на абакусе.





В разделе **Флеш анзан** вы можете сложить и вычитать цифры по соответствующим темам, а потом проверить ответы.



Настройки, заданные в разделах, сохраняются



Игра на внимание

Выбрав уровень сложности или задав его вручную, пользователь уже может играть.

Если все ответы правильные, пользователь получает гораздо больше баллов.



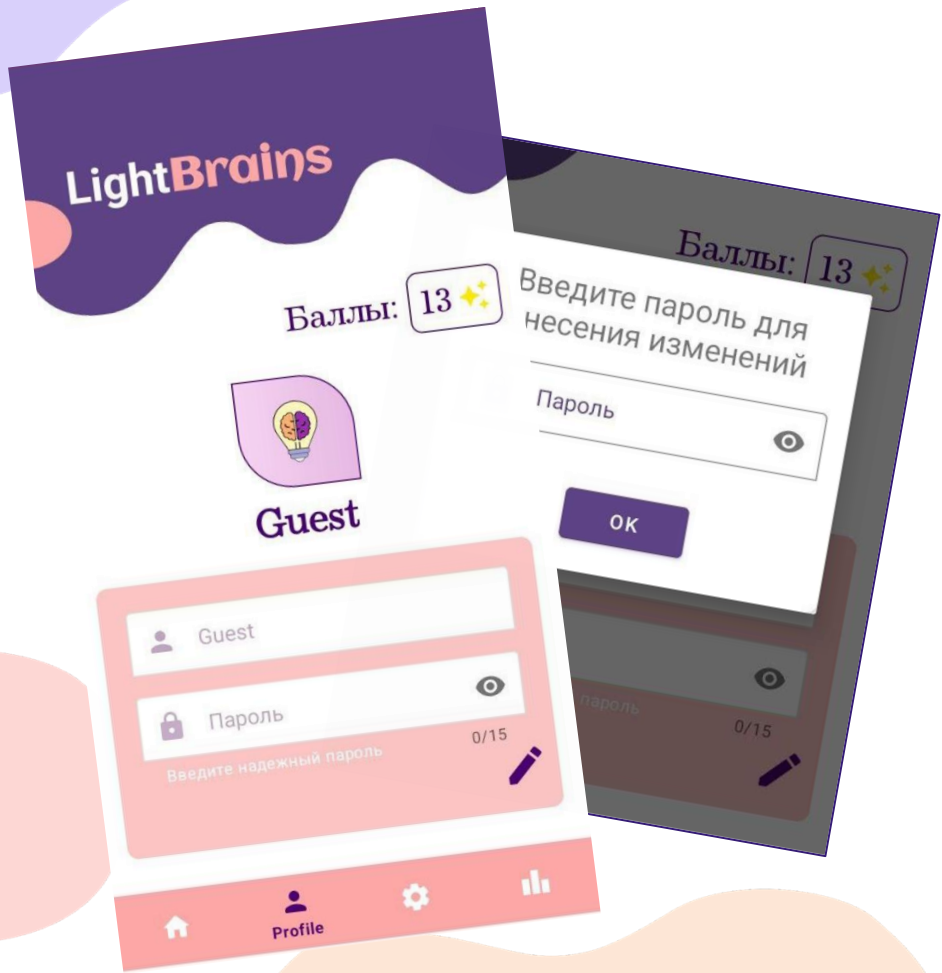
Игра-совпадение

Эта игра является одной из самых любимых. Она и интересна, и познавательна. Существуют разные размеры стола, которые выбирает пользователь.



В каждой части, когда пользователь хочет остановить игру и выйти, появляется диалоговое окно, чтобы подтвердить, что он действительно хочет выйти.

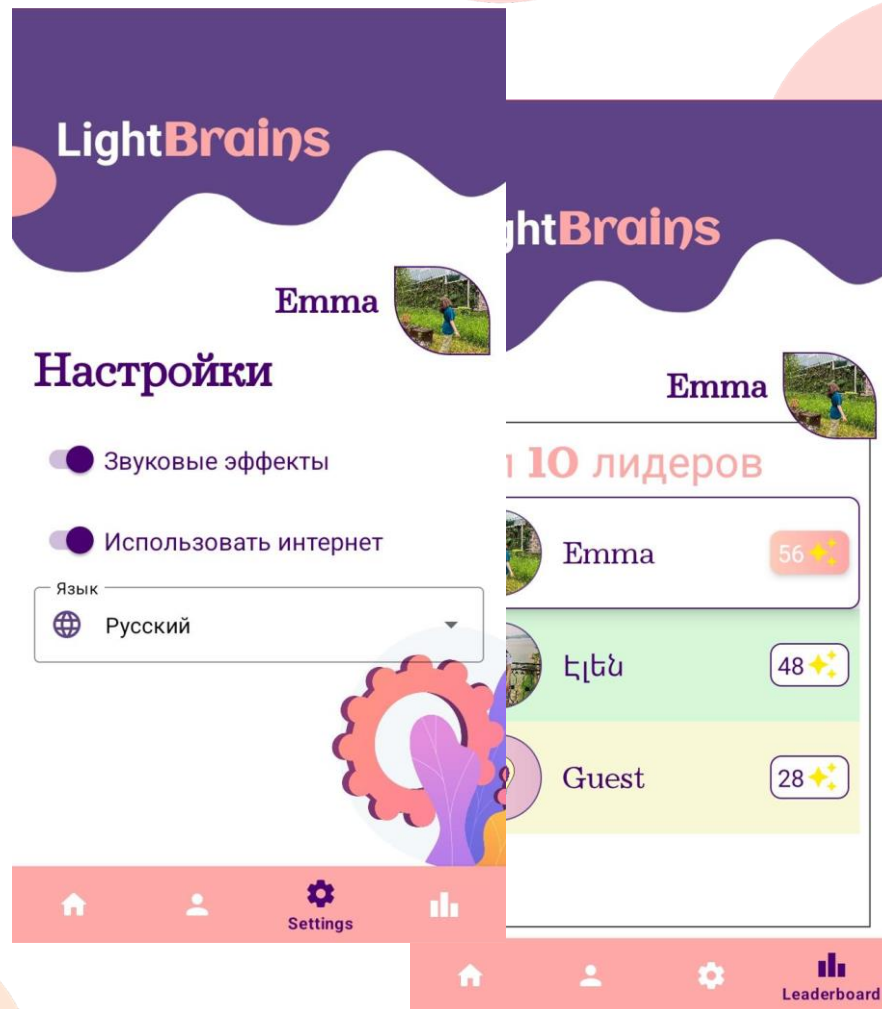




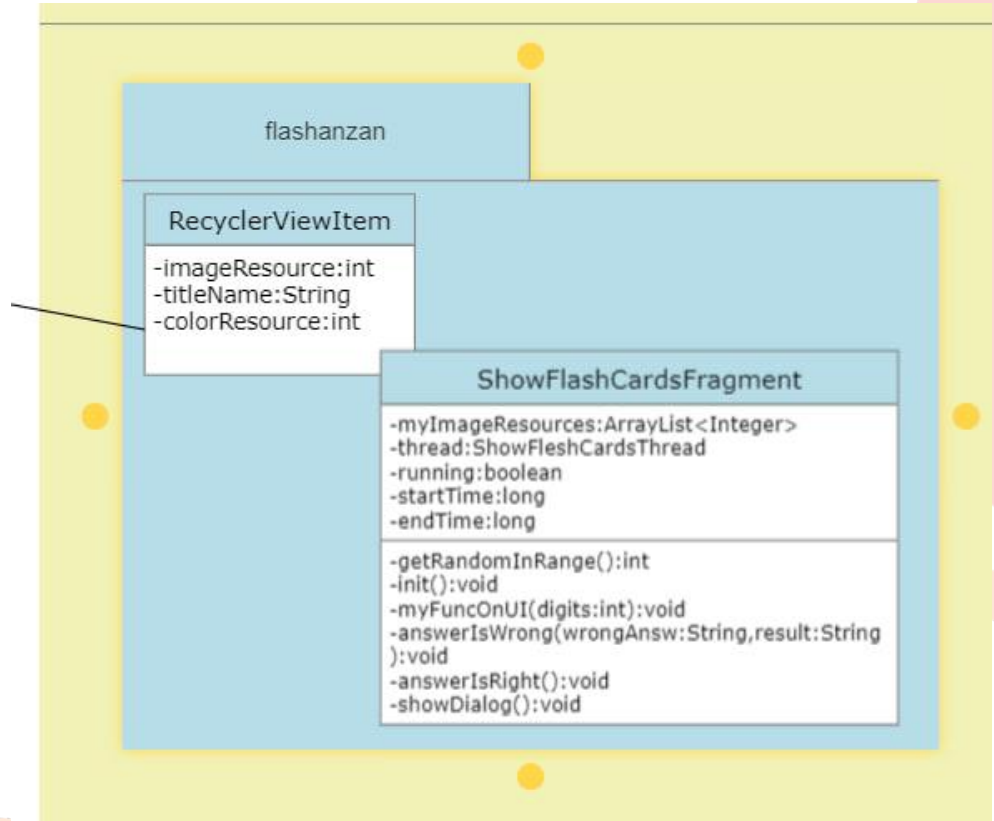
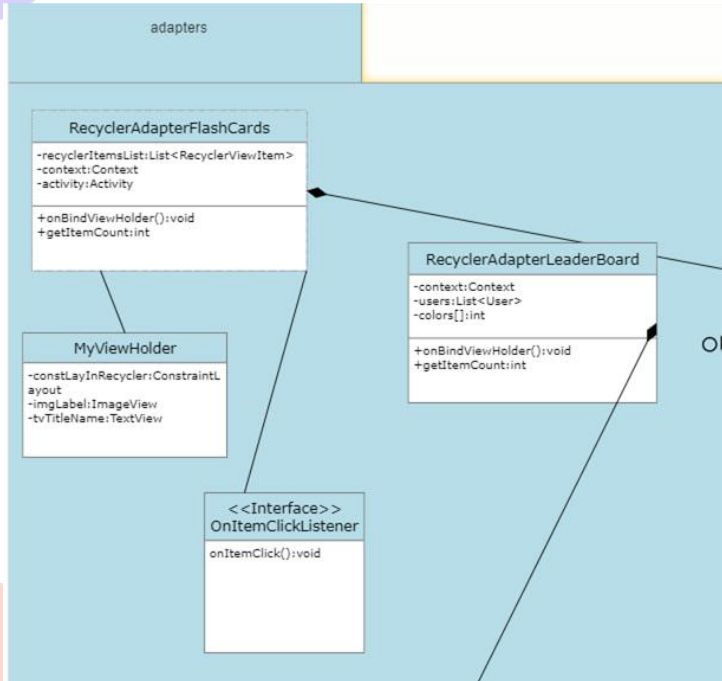
В части профиля пользователь может изменить изображение своего профиля, имя, пароль и даже удалить учетную запись.

В настройках вы можете изменить язык и выбрать необходимые опции

А также есть таблица лидеров, где пользователь может увидеть имена 10 пользователей с наибольшим количеством очков.



Вот части uml моего проекта



Вот части uml моего проекта

attention_game

FigureListCreator

-figuresGeometry:int[]
-figuresFruits:int[]
-figuresAnimals:int[]

-createMapOfFigures(int figureType, int
figureLevel, int
figuresCount):HashMap<Integer,Integer>

AttentionGameRec

-showedMap:HashMap<Integer, Integer>
-answersMap:HashMap<Integer, Boolean>
-context:(
-figureType
-keys:Int

+operatio
+onCreat
+getItem

<<Interface>>
Level

startArrayOneDigit(int size, int
level):int[]
joinArrays(int[] arr1, int level):int[]
createArrayToCount(int digits, int
count, int level):int[]

memory_game

MemoryGameShowCardsFragment

-openedImages:ArrayList<ImageView>
-resources:ArrayList<Integer>

-createTableOfImages(int numofRows, int
numofColumns):void
-flipCardToInitialState(final View view, int index,
boolean isBack):int

Сложности

- ➔ Некоторые компоненты дизайна
- ➔ Логика реализации цифр во время ментального счёта соответственно темам
- ➔ Работа с потоками
- ➔ Логика для входа с одинаковыми данными только с одного устройства

В будущем...

- ✦ Добавить вторую игру, которая уже в процессе
- ✦ Закончить логику части **Флеш анзан**
- ✦ Автоматически усложнять игры при правильных ответах
- ✦ Добавить функционал, для регистрации в качестве учителя или ученика.
- ✦ Добавить часть обучения

Спасибо за
внимание!



Samsung
Innovation Campus

