Inizio

Login (ospite o utente)

Scelta del mazzo(materia, argomento, età, difficoltà, lingua del mazzo…..)

Scelta modalità di gioco (tempo risposta,scelta se parola-parola, immagine parola, video-parola)

Mischio le carte

Finche (ci sono carte da indovinare) e (l’utente vuole continuare a giocare)

Visualizzazione carta

Risposta dell’utente

Verifica della risposta

Se l’utente sbaglia

riposizionamento carta

altrimenti

punteggio

Fine se

Fine mentre

Messaggio

Salvataggio partita (mazzo mescolato,carte sbagliate,punteggio,tempo e il punto in cui siamo)

Salvataggio punteggio

Fine

Riflettere su:

livello del mazzo da parte dell’utente

livello difficoltà del gioco

materia speculare

FLASH-CARD

MACRO-ANALISI

# ABSTRACT del GIOCO

L’obiettivo di questo gioco è aiutare a studiare o ad imparare, basandosi sul potenziamento della memoria facendo leva sul gioco e sulla competizione. Per realizzare tutto ciò utilizzeremo le **flash-card**. Il gioco parte da un mazzo di carte con doppia faccia. Il giocatore, partendo dal lato scoperto, deve cercare di indovinare il contenuto del lato coperto; per esempio può associare un'immagine ad una data se la materia su cui si vuole ripassare è storia. Un ulteriore sviluppo che si può realizzare con le flash-card è la **time-line** ovvero il posizionamento delle diverse carte in ordine cronologico (èp.e. data di scoperta, data di nascita, ecc).

# DESCRIZIONE del GIOCO

Per ciascuna carta abbiamo il lato 1 e il lato 2.

Per ciascun lato, chi crea il mazzo, può registrare un testo o una immagine o un audio (solo alcuni o tutti, cioè sia testo sia immagini che audio). La scelta di come usare il mazzo (se testi, immagini o audio) da parte del giocatore sarà discussa in questo documento di seguito.

Prima di giocare l’utente può **cercare tra i mazzi esistenti** in base ad alcuni criteri di selezione, come segue.

## LOG-IN

La fase di ingresso al sistema prevede tre scelte possibili da parte dell’utente: accedi, gioca come ospite, registrati. Se si sceglie di accedere occorre aver digitato un nome utente e una password esistenti, si passa poi ad una scelta se giocare o gestire i propri mazzi. Se l’utente sceglie di giocare come ospite accede alla fase di selezione di un mazzo (solo quelli pubblici). Nel caso decide di registrarsi si passa ad una procedura di creazione di nuove credenziali (utente e password ed altri dati).

L’ospite:

non può creare mazzi

ha un numero limitato di partite

non gli è consentito salvare la partita per riprenderla in un momento successivo

utente registrato

può creare , modificare e cancellare i suoi mazzi

può giocare un numero illimitato di partite

può salvare le partite e riprenderle in qualsiasi momento

**CREAZIONE MAZZO**

I mazzi sono creati in modo da consentire una sola modalità di gioco

## CRITERI DI SELEZIONE DI UN MAZZO

Il giocatore sceglie **la lingua** (del mazzo), la **materia**, l’**argomento della materia scelta, l’età/o la classe** e la **difficoltà** (- facile, intermedio, difficile - attribuita da colui che crea il mazzo).

Il giocatore sceglie inoltre la **modalità di gioco** che può essere:

* parola-parola
* audio-parola
* immagine-parola
* time-line (dipende dalla materia)/ data evento/evento data
* non scegliere ()

Il programma presenterà i mazzi con le caratteristiche indicate e l’utente potrà scegliere con quale giocare. I mazzi sono creati in modo da consentire una sola modalità di gioco

## AVVIO DEL GIOCO

## ARCHIVIAZIONE DEL PUNTEGGIO e DELLO STATO DI AVANZAMENTO