









2023-03-21 Math App Mockups

Stāsta vadlīnijas:

1. Spēles sākumā izvēlies vai tu esi **Algo** vai **Mediāna** - viens no 2 galvenajiem lačiem - puika vai meitene
2.  Lācītis Algo dzīvo mežā ziemeļos, kur ir nepārejama kalnu grēda, Lācītim Algo patīk izgudrojumi un matemātika. Lācītim Algo ir draudzene Mediāna, kurai tāpat kā Algo garšo medus
3. Algo ir mugursoma (kura ir virsū viņam), bet uz kuras var uzspiest apskatīties, ko viņš ir savācis
4. Algo var nopirkt apģērba gabalus ar kuriem var personalizēt sevi par medu no Lapseņu Karalienes dizaina veikala. Apģērbus var dāvināt arī otram lācim
5. Mežā ik pa laikam sastopami arī citi zvēri, nereti tieši pie aktivitātēm, kuras palīdz apgūt matemātiku. Apgūstot matemātiku, lācis pelna medu, kurš tiek apzīmēts ar medus šūnām.
6. Un vēl mežā ir arī pāris rotaļu laukumi, kur var iztērēt medu spēlējoties Ir pieejama Medus-lauzšanas spēle un šupoles.
7. Algo plāno uzbūvēt medus mašīnu, kas no puķēm taisītu medu un nebūtu jālien pakal medum kokā pie bitēm. Bitēm nepatīk lāči, jo viņi posta viņu stropus, tāpēc bites nereti aizsargā uzbrūkot lačiem
8.  Vēl algo nepieciešams audzēt puķes, lai tās varētu ielikt medus aparātā un ir jāatgriežas reizi dienā tās aplaistīt (Daudzās bērnu spēlēs ir audzēšana: <https://www.stuff.tv/features/33-best-apps-and-games-kids-all-ages/>)
9. Vēl mežā var vākt ābolus un citas lietas, kuras var apmainīt pie Hustlera.
10. Algo kādu laiku būvē aparātu, pērkot par medu detaļas no resnā lāča Hustlera.
11.  Diemžēl aparāta uzbūvēšana nesanāk un medus aparāts dod ārā kakas.
12. Algo turpina domāt kā uzbūvēt labāku aparātu.
13.  Pāri lido lidmašīna ar kravas lidmašīna ar paciņām, kuru vada Epsilons ar sunīti Falkonu. Lidmašīnai aizdegas motors.

14. Epsilons izlec ar izpletņi pirms meža un nolaižās aiz kalna (nepārejamās grēdas)
15. Sunītis Falkons izlec virs mežā ar izpletņi un paliek mežā
16. Lidmašīnai gāzoties paciņas un atlūzas nokrīt pa visu mežu
17. Algo no sākuma atrod pāris paciņas un izpēta, algo pārmeklē mežu līdz atrod Falkonu
18.  Kad Algo satiek Falkonu un nolemj palīdzēt draugam uzbūvēt lidmašīnu, lai pārlidotu pāri kalnam pie sava saimnieka. Abi kopā vāc detaļas un būvē lidmašīnu.
19. Tā viņi līdz pusei uzbūvē lidmašīnu, pērkot detaļas no Hustlera un vācot tās mežā.
20.  Abi tēli atrod radio aparātu ar kuru var sazināties ar Epsilonu, kurš pastāsta, kā uzbūvēt medus aparātu Mediānai un priecājas, ka drīz satiks Falkonu (šeit varētu arī notikt kaut kas cits negaidīts, kas pagarinātu stāstu)
21.  Abi kopā uzbūvē medus aparātu, Otrs lācis ir ļoti priecīgs, viņiem vajag iepriekš izaudzētās puķes ko ielikt aprāta
22. Tēli savāc nepieciešamās detaļas un uzbūvē lidmašīnu.
23.  Falkons iesēžas lidmašīnā un aizlido

Ar  punktiem atzīmēti lielie notikumi, pirms kuriem parādās animācija ar audio stāstu

Uzdevumu tipi (katram vecuma līmenim savi uzdevumi, bet pelna medu, lai piepildītu stātu tāpat)

Pēc komentāriem tikšanās laikā:

- Skolēnu klases līmeni nevar viegli nodalīt, Miksike arī to nedalīja, vajag iedot sākotnējo līmeni un tad uzturēt iekšējo līmeni pašā lietotnē no kura izejot tiktu doti uzdevumi

1. 1kl+

1. **Aritmētika** (50-75%) - Vizuāli ūdens kritums no kura jāairējas prom, bet vajadzētu vēl kādus variantus - jāizvēlas 1 no 4 variantiem ievietojot vienādokumā $A \# B = C$, kur A, B, C ir skaitlis, bet # ir darbība, no šī tipa var izveidot:

1. Saskaitīšanu
2. Atņemšanu
3. Reizināšanu

4. Dalīšanu

5. Ar vairākiem mainīgajiem vienādojumi $A \# (B \times C) = D$ utt

2. Trūkstošie skaitļi virknē

2. 0kl+ (<https://www.igeeksblog.com/best-preschool-iphone-ipad-games/>)

1. **Saskaitīt objektus no dažādām kategorijām (grupēt atpazīt)**

2. Objektu atpazīšana, atrašana un salikšana - Pusdienu kastīte un jāsaliek objekti
<https://www.amazon.com/Lunch-Box-Game-Orchard-Toys/dp/B00N6FCCUC>

3. Formu vilkšana, Skaitļu ievilkšana (Zoolingo - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mafooly.preschoolzooanimals&hl=en&gl=US>)

4. Atpazīt krāsas, ievietot objektus pareizo krāsu groziņos

5. Izvilkt labirintus

6. Atmiņas spēle

7. Atpazīt skaitļus pēc skaņām

Izklaidējošās spēles:

1. 1kl+

1. **Candy Crush** - Medus laušana

1. Dizains: 1-2 ned

2. Prog: 1-2 ned

2. 0kl+

1. Dzīvnieku tīrīšana- Dirty Farm - https://www.youtube.com/watch?v=Rc3yGM-CUag&ab_channel=TopBestAppsPlanet

2. Talking Tom tipa dzīvnieks - <https://apps.apple.com/us/app/talking-tom-cat/id377194688>

Lāča lidmašīna (sākotnēji) - maziem bērniem patīk customization: <https://youtu.be/qIL5PvTc1f4>

1. Ala greznošana un ģērbšana tiek atlikta uz vēlāku laiku, jo prasa lielus dizaina resursus

Karte :

1. Dizains 2-3 ned
2. Prog: 1-2 ned

Pa karti var brīvi staigāt nospiežot ar pirkstu, kur lācim iet (karte centrējas ap lāci un tam seko līdzi). Pamazām parādās kartē jauni elementi, bet izstaigāt visu karti var jau no sākuma.

Varbūt var izmantot gatavos sets? - game objects

<https://elements.envato.com/big-farm-set-5QGE5U>

<https://elements.envato.com/shops-facades-set-isolated-elements-ANPMTNY>

<https://elements.envato.com/natural-items-for-games-and-app-objects-on-yellow-LEPGMSU>



TODO

1. Līdz 28. martam - ievākt jautājumus no visiem:
 1. algo.lv reģistrācijas formas lauki, ko vēl vajadzētu ievākt (pielietojuma veidi utt, nezināju kādus rakstīt)?
 2. Ieteikumi, labojumi par stāstu spēlei (šī būtu pirmā sezona spēlei, nākotnē varētu taisīt Algo 2 utt)
2. Līdz 28. martam - no Raita saņemt final designs Candy Crush spēlei, Evrtam tiks nosūtīti komentāri par spēles kodu un šiem komentāriem jābūt vismaz daļēji izlabotiem
3. Līdz 4. Aprīlim - Everts - jābūt saprogrammētai jaunajam aritmētikas skatam ar baļķi un Rive animācijām
4. Līdz 11. Aprīlim - Raitis - Kartes skata dizaini; Everts - saprogrammēts candy crush
5. 19. Aprīlī - Nākamā progress tikšanās, Everts - saprogrammēts sākotnējais skats, kur vismaz var pāriet no vienas uz otru spēli kartē
 - Pie app developement palīdzēs Ēvalds un vēl kāds developer kuru piesaistīsim