

## DIVERSITATE ȘI TRANSPARENȚĂ

Veți realiza o aplicație-joc având ca scop testarea cunoștințelor și dezvoltarea memoriei, pe baza unor imagini și informații cu privire la istoria și culturile mai multor țări (de exemplu Grecia, Japonia, Italia, India, Anglia etc.).

Jocul va fi organizat pe mai multe niveluri. La fiecare nivel, suprafața de joc va conține ”cărți” plasate în linie, într-un carioaj dreptunghiular sau în alte formații, cărți conținând imagini, texte sau titluri, cărți vizibile sau acoperite. Utilizatorul trebuie să realizeze prin click-stânga și click-dreapta perechi de imagini aparținând aceluiași popor sau perechi formate dintr-o imagine și textul ce descrie acea imagine sau perechi formate dintr-o imagine și titlul reprezentând numele culturii căreia îi aparține imaginea etc. într-o anumită limită de timp. Perechile realizate vor dispărea sau se vor evidenția într-un fel anume, până la realizarea tuturor perechilor existente.

Jocul va cuprinde niveluri diferite, cu diferite ”oportunități” (pornirea cu toate cărțile descoperite, acoperite sau unele acoperite și unele descoperite, descoperirea aleatoare pentru scurt timp a unor cărți acoperite etc.) și cu diferite limite de timp.

La fiecare nivel, tabla de joc va conține un ceas special, a cărui limbă mică va indica minutele scurse, iar limba mare secunde.

De asemenea, aplicația trebuie să conțină un meniu din care să se poată alege orice opțiune a jocului, să utilizeze cel puțin două ferestre și să memoreze jucătorii și timpul realizat pentru fiecare nivel într-un fișier sau o bază de date, cu posibilitatea afișării unui clasament.

În folderul RESURSE de pe desktop, se află imagini și informații care pot fi utilizate, la alegere, în aplicație.

### **Barem**

Pentru interfața aplicației se acordă 20p, pentru respectarea cerințelor tehnice se acordă 30p., iar pentru funcționalitate, complexitate și originalitate se acordă 50p.