

# Alík – Veselá matematika – Silcom

- po spuštění je třeba provést volbu parametrů pro uživatele:
  - **Výběr pokladničky (prasátka)**
  - **Zadání jména**
  - **Výběr číselného oboru**
    - počítání do 10
    - počítání do 20
    - počítání do 100
- případné smazání uživatele se provede pomocí cylindru – přetáhnout jej nad prasátko a kliknout na blikající cylindr (takto dojde i ke ztrátě dukátů, které doposud hráč nasbíral)

## Výběr hráče (prasátko)

### Výběr hry (houpací koník se šipkou) – po výběru hry vždy Alík vysvětlí úkol (zopakování = záchranný kruh)

#### ❖ **Zelený had**

- počítáním příkladů hráč postupuje po cestě do Alíkova domečku
- výsledek se zadává výběrem z číslic dole nebo z klávesnice, potvrzuje se zeleným zatržítkem (nebo Enterem)
- při opravě výsledku se dají odebrat poslední číslice červeným křížkem (nebo klávesou Backspace)
- cesta hráče je doprovázena četnými animacemi
- po dosažení domečku je odměnou 25 dukátů

#### ❖ **Papírový drak**

- po zazvonění na zvoneček se vzbudí několik drakových hlav
- hráč je musí spočítat a výsledek zadat výběrem z číslic dole
- při 3 správných výsledcích v řadě za sebou je odměnou 1 dukát

#### ❖ **Pexeso**

- hledání dvojic, které tvoří příklady a jejich výsledky (5 x 4 polí)
- odměnou za bezchybné nalezení všech dvojic je 5 dukátů, jinak za každou chybu jeden ubude

#### ❖ **Formule**

- dosazování správných čísel (výběrem z číslic dole) do příkladů
- na počátku je třeba vybrat závodního hlemýžďe (ze 4 možností)
- závod se odstartuje kliknutím na vlajku startéra
- úkolem je správným a rychlým počítáním dostat rychleji svého hlemýžďe k velké jahodě
- odměnou je 12 dukátů

#### ❖ **Medvěd s bublifukem**

- Alík vyfoukne celkem 10 bublin s čísly a příklady
- hráč je musí práskat klikáním na bubliny od nejmenší hodnoty po hodnotu nejvyšší dřív než dosáhnou horní okraj
- pokud se podaří včas prasknout všech 10 bublin získává hráč odměnu
- odměnou za bezchybný výkon je 5 dukátů, jinak za každou chybu jeden ubude

#### ❖ **Letadlo**

- nejprve hráč volí, zda bude vybírat z příkladů na sčítání a odčítání nebo na násobení a dělení
- potom vybírá vlastní sadu 10 příkladů podle typového příkladu (doplňování chybějícího čísla nebo znaménka =, >, <):
  - Sčítání a odčítání
    - $9 + 1 = \dots$
    - $3 - 3 = \dots$
    - $6 \dots 8$
    - $4 + \dots = 7$
    - $6 - \dots = 2$
    - $\dots + 1 = 3$
    - $\dots - 5 = 1$
    - $3 + 6 \dots 7 + 1$
    - $7 - 7 \dots 9 - 5$
    - $5 + 2 \dots 10 - 4$
  - Násobení a dělení
    - $8 \cdot 9 = \dots$
    - $8 : 1 = \dots$
    - $1 \dots 7$
    - $8 \cdot \dots = 64$
    - $20 : \dots = 2$
    - $\dots \cdot 1 = 7$
    - $\dots : 10 = 3$
    - $7 \cdot 0 \dots 10 \cdot 8$
    - $18 : 6 \dots 36 : 6$
    - $6 \cdot 3 \dots 8 : 4$
- číselné výsledky se zadávají z klávesnice, znaménka cyklickým klikáním do pole pro znaménko
- po zadání všech výsledků je třeba provést kontrolu = tužka uprostřed
- odměnou za pouze bezchybný výkon je 5 dukátů
- do výběru typu počítání je možné se vrátit kliknutím na levý horní roh knihy

### ❖ **Střelec**

- na střelnici střílí Alík jednotlivé rány z brokovnice do 2 terčů
- úkolem hráče je nasčítat dosažené body a zadat výsledek
- výsledek se zadává výběrem z číslic dole nebo z klávesnice, potvrzuje se zeleným zatržítkem (nebo Enterem)
- při opravě výsledku se dají odebrat poslední číslice červeným křížkem (nebo klávesou Backspace)
- odměnou za správný součet je 1 dukát

### ❖ **Váha**

- úkolem je porovnat čísla nebo výsledky příkladů na miskách vah
- znaménka se zadávají cyklickým klikáním do pole mezi miskami
- pokus se ukončí kliknutím na žluté tlačítko pod tímto polem
- při 5 úspěšných pokusech v řadě za sebou jsou odměnou 2 dukáty

### ❖ **Pes silák**

- úkolem hráče je pomoci správným dosazováním znamének do příkladů dovést Alíka k vítězství v přetahování o jitrnici
- podle typu příkladů se vybírá buď ze znamének +, -, ., : nebo ze znamének =, >, <
- odměnou za vítězství je vždy 12 dukátů

## **Obchod s hračkami (dveře na úvodní obrazovce)**

- za nasbírané dukáty si zde hráč může nakoupit hračky do svého pokojíku
- výběr se provádí klikáním na cenovky hraček
- po ukončení výběru a kliknutí na koloběžku odveze Alík zakoupené hračky do hráčova dětského pokojíku
- jak obchod, tak pokojík mají dvě části – přemístění najetím kurzoru k pravému nebo levému okraji obrazovky
- v pokojíku se klikáním na hračky spouští zábavné animace

**Šlápoty** – návrat na předchozí obrazovku

**Konec (zvonec vlevo nahoře)** – ukončení programu