

Játszmanapló és pontozás az M3W rendszerben



Andrási István, Kiss Norbert, Póczik Ákos

Az M3W projekt

- Célja
 - Szellemi frissesség ellenőrzése számítógépes játékok segítségével
- Feladatai
 - Játékeredmények gyűjtése
 - Összegyűjtött eredmények kiértékelése
 - Változások, trendek észlelése (saját korábbi eredményekhez képest)
- ...

M3W Játékok

- Kognitív képességekhez köthető egyszerű feladatok (variációkkal)
- Rekonstruálható
 - Konfigurálható paraméterek
 - Naplózott játékmenet
- Pontozási rendszer (score)
+ Játék specifikus statisztika
- Könnyen kezelhető felület

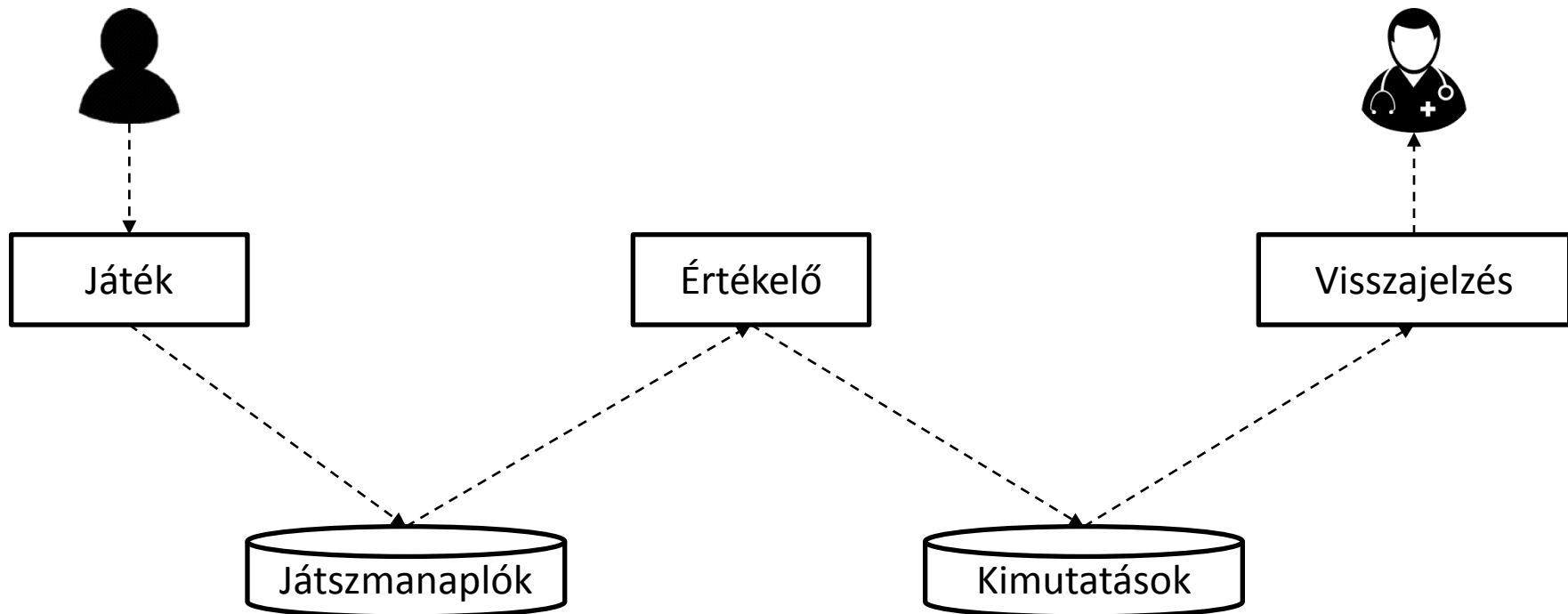
Játszmanapló

- Lehetővé teszi adott játékmenet rekonstruálását
- Paraméterek
 - Konfiguráció, dátum, ...
- Események
 - Játékban megkísérelt lépések
- Statisztika
 - Pontszám, eltelt idő, ...

Az M3W rendszer

- Webalkalmazásba illesztett játékok
- Játzmanapló tár
- Kiértékelő komponens
- Kimutatás gyűjtemény
- Visszajelzés a kimutatásokról

Adatáramlás





Pontozás

Adatok a játékokról

- 23 játék
- Különféle kategóriák: memória, reflex, tervezés, ...
- Mely adatok a fontosak az egyes játékokból?
- Mennyire beszédesek ezek az adatok?



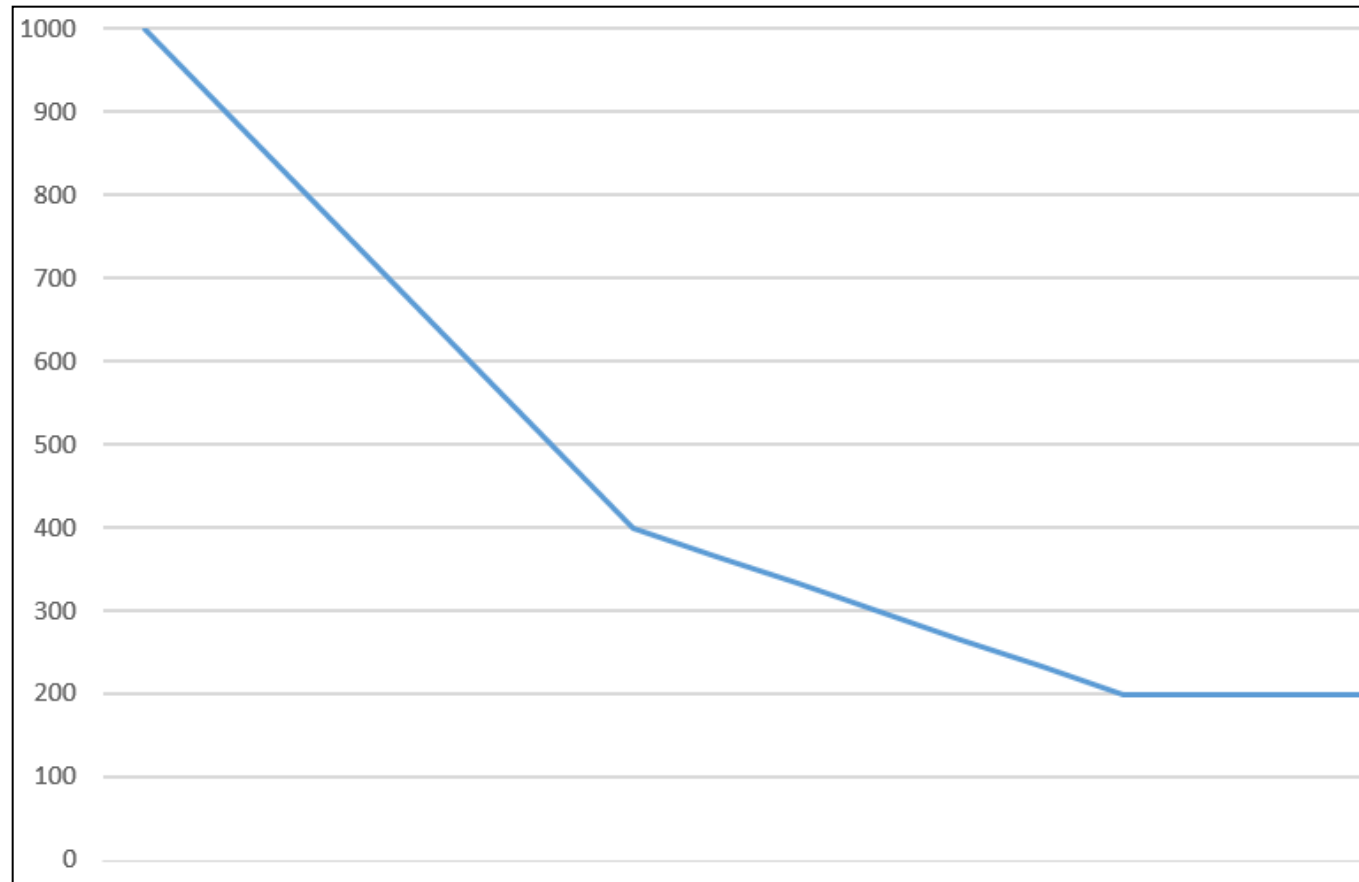

Game list
23 items
 My results
 Guides
 Attention
 Planning
 Cognitive test
 Language skill
 Memory
 Execution
 Experimental
 All games

Adatok a játékokról

- 23 játék
- Különféle kategóriák: memória, reflex, tervezés, ...
- Mely adatok a fontosak az egyes játékokból?
- Mennyire beszédesek ezek az adatok?

Pontozás

- 1000–200 között
- 400–200 mérsékelt csökkenés
- Max pontszám változhat



Pontozó modul

- 2 paraméter a max pontszám meghatározásához:
 - Aktuális nehézségi szint
 - Maximális nehézségi szint
- 4 paraméter a hibák leírására:
 - Tényleges érték
 - Jó érték
 - Elfogadható érték
 - Súly

Köszönöm a figyelmet!