

Aplikacje mobilne tematy

1. Aplikacja „Wisielec”. Losowany jest wyraz, generowane pola tekstowe. Użytkownik podaje literę, aplikacja sprawdza czy litera znajduje się w wyrazie. Wisielec nie koniecznie musi być losowany.
2. Kółko i krzyżyk. Tradycyjna wersja 3x3
3. Odsłaniamy kafelki z obrazkami (tablica obrazów co najmniej 12) . Jeśli odsłoniemy 2 takie same obrazy to pozostają one odkryte. W przypadku odsłonięcia dwóch różnych obrazy odwracają się koszulkami. Zliczane zostają ilości prób.
4. Aplikacja dla małych dzieci uczących się czytać. Losowany zostaje obrazek(np. samolotu). Aplikacja wyświetla 4 sugerowane odpowiedzi, (np. autobus, samolot, helikopter, pociąg). Dziecko po naciśnięciu odpowiedzi poprawnej powinno usłyszeć „odgłos radości”, natomiast po oznaczeniu odpowiedzi błędnej „odgłos smutku”.
5. Tradycyjny kalkulator
6. Ortografia. Losowany zostaje wyraz np. król. W miejscu literki ó mamy pusty obszar. Poniżej pojawiają się dwie ikonki z literami ó oraz u. Użytkownik po naciśnięciu odpowiedniej literki słyszy „odgłos radości bądź smutku ” w zależności od poprawności odpowiedzi.
7. Odtwarzacz plików mp3. Na serwerze przechowujemy pliki mp3. Aplikacja Wyświetla listę dostępnych utworów i daje możliwość ich odsłuchania.