

Propunere Proiect MPS

Nume proiect: Fastest & Brightest (Mind Labyrinths)

Propus de: Cătălina Manolache (laboratoare MPS: miercuri și joi, 8-10)

Descriere generală: Concurs **multiplayer (de rețea)** de rapiditate și inteligență în domeniul lexical.

Acest concurs este compus dintr-o serie de probe și de niveluri, pe baza cărora, la sfârșitul jocului, se va stabili clasamentul participanților la concurs în funcție de istețimea lor.

Scop: Obținerea unui concurs multiplayer (de rețea) de rapiditate și inteligență.

Număr de utilizatori: Concursul se desfășoară cu 4 jucători.

Reguli:

Concursul este format din patru probe.

Proba 1: Se dă un pătrat de litere.

Nivel 1: Se dă un set de n cuvinte (unde n este multiplu de 4). Aceste cuvinte sunt scrise în pătratul de litere în sus, în jos, înainte, înapoi, în diagonală, în oricare sens și se pot chiar suprapune.
(vezi imaginea *Proba 1*)

Scopul acestei probe este să găsiți în pătratul de litere cuvintele date alături. Ele pot fi scrise în sus, în jos, înainte, înapoi sau pe diagonală și se pot chiar suprapune.

Puteți găsi copacii din listă?

ALUN	CIRES	MESTEACAN	SMOCHIN
ARTAR	FAG	MOLID	STEJAR
BRAD	FRASIN	NUC	TEI
CAIS	GORUN	PLOP	ULM
CASTAN	GUTUI	PRUN	VISIN
CEDRU	LAUR	SALCIE	
CHIPAROS	MAR	SCORUS	

C	I	R	E	S	N	I	H	C	O	M	S
F	C	A	S	T	A	N	M	S	D	O	M
B	R	M	P	E	Q	L	T	P	V	L	E
Q	P	W	N	J	U	N	C	C	A	I	S
S	M	S	F	A	A	G	I	I	B	D	T
P	O	L	P	R	U	N	W	S	E	E	E
N	S	R	T	F	A	G	P	K	I	P	A
U	U	A	A	P	V	S	O	Z	U	V	C
L	R	D	Z	P	M	N	I	R	T	S	A
A	O	D	A	M	I	K	F	N	U	C	N
U	C	R	E	R	F	H	T	B	G	N	B
R	S	M	T	C	B	Z	C	D	P	R	M

Proba 1

Primul jucător va descoperi unul din cuvintele date în pătratul de litere și, apoi, va veni rândul celui de-al doilea jucător să descopere un alt cuvânt în același pătrat de litere și tot așa până când se vor descoperi toate cuvintele propuse inițial.

Pentru fiecare nou cuvânt pe care l-a descoperit, jucătorul va primi câte un punct.

Nivel 2: La fel ca la nivelul 1 al Probei 1 cu deosebirea că pătratul de litere este mult mai mare (cu mult mai multe litere decât cele din cuvintele propuse).

(vezi imaginea *Proba 1.2*)

Proba 1 - Nivel 2

ACTIUM	MARATON	SMARDAN
ALAMEIN	MIDWAY	STALINGRAD
AUSTERLITZ	NICOPOLE	TAPAE
CALUGARENI	OITUZ	TERMOPILE
CANNAE	OKINAWA	TRAFALGAR
GAUGAMELA	PLEVNA	WATERLOO
GETTYSBURG	POSADA	ZAMA
GRIVITA	ROVINE	
MARASESTI	SELIMBAR	

E F G N S T P E L O P O C I N A
B N N A D R A M S D R P S M C U
D I W T P N D A R G N I L A T S
R E A E N G A U G A M E L A G T
T M M A F C R B N B Z U F L P E
S A C T I U M D T J G F J M L R
K L G L T N M A Z A Y K W R E L
O A R R P P P F R O V I N E V I
K B U G I A N E R A R D B D N T
I M B O E V N B L Y S R A M A Z
N N S L S I I F K I W E S N R W
A L Y J T P K T Y B P N S O P Y
W A T E R L O O A A P O I T U Z
A P T Y F J W S T K W M M A I K
S W E S T B N F A R Y D Z R N G
R A G L A F A R T D F N I A E R
K R A B M I L E S G A D W M F T

În plus, fiecare jucător are o limită de timp (ar putea fi de 45 de secunde) pentru a descoperi unul din cuvintele date în pătratul de litere, atunci când îi vine rândul. (asta înseamnă că el va putea vedea pătratul de litere doar în timpul de 45 de secunde în care i-a venit rândul să descopere un cuvânt – în timpul în care este rândul celorlalți jucători, participantul nu va vedea pătratul de litere).

Pentru fiecare cuvânt nou descoperit în pătratul de litere, jucătorul va primi câte un punct. Dacă jucătorul nu reușește să descopere un cuvânt nou, atunci jucătorul respectiv va fi depunctat cu trei puncte și ceilalți jucători vor primi câte un punct.

Proba 2: Se dă un pătrat de litere.

Nivel 1: Jucătorii trebuie să descopere, pe rând, cuvinte **cunoscute de ei** (din lexicul limbii române) în pătratul de litere, așa cum sunt scrise (în sus, în jos, înainte, înapoi, în diagonală, în oricare sens și se pot chiar suprapune).

La fel ca nivelul 1 al Probei 1 cu diferența că nu se mai dau cuvintele de descoperit în careu, orice cuvânt din lexicul limbii române fiind acceptat.

În plus, fiecare jucător are o limită de timp (ar putea fi de 50 de secunde) pentru a descoperi cuvinte în pătratul de litere, atunci când îi vine rândul (în restul timpului, el nu va vedea pătratul de litere).

Pentru fiecare cuvânt nou descoperit în pătratul de litere, jucătorul va primi câte două puncte. Dacă jucătorul nu reușește să descopere un cuvânt nou, atunci jucătorul respectiv va fi depunctat cu trei puncte și ceilalți jucători vor primi câte un punct.

Nivel 2: La fel ca la nivelul 1 al Probei 2 cu deosebirea că pătratul de litere este mult mai mare.

Pentru fiecare cuvânt nou descoperit în pătratul de litere, jucătorul va primi câte trei puncte. Dacă jucătorul nu reușește să descopere un cuvânt nou, atunci jucătorul respectiv va fi depunctat cu trei puncte și ceilalți jucători vor primi câte un punct.

Dacă un jucător ajunge să aibă punctaj negativ, atunci el va termina forțat jocul, pierzând. Ceilalți jucători vor continua nestingheriți concursul.

Pentru primele două probe, toți jucătorii vor putea vedea mereu ce cuvinte s-au descoperit deja în pătratul de litere.

Proba 3: Se dă un pătrat de litere și un cuvânt.

Nivel 1: Acest cuvânt apare o singură dată în careu, scris în sus, în jos, înainte, înapoi sau în diagonală. Se cere să se găsească acest cuvânt în careu. (vezi imaginea *Proba 3*)

Proba 3

Credeți sau nu, cuvântul INTERNET apare în grilă o singură dată. Puteți să-l localizați?

I	T	I	N	T	I	R	N	E	I	I	I
N	E	T	T	E	N	R	E	T	N	N	I
T	R	E	N	E	T	E	N	E	T	T	N
E	N	R	E	T	N	N	N	E	U	E	T
R	I	N	T	E	R	R	R	R	R	I	E
N	T	E	R	N	E	N	E	N	R	R	
T	R	T	R	E	I	T	R	T	E	E	N
E	N	E	I	T	I	E	E	T	T	T	T
R	T	I	I	N	T	R	T	E	N	N	E
N	E	N	T	E	N	R	T	E	T	N	I
E	N	T	T	E	T	E	N	T	N	I	N
T	E	N	T	E	R	N	I	N	I	R	N

Toți jucătorii vor vizualiza pătratul de litere în același timp și, cel care va descoperi primul cuvântul dat în careu, va anunța și va câștiga cinci puncte. Ceilalți jucători nu vor câștiga nimic.

Nivel 2: Pătratul de litere este mult mai mare. Primul jucător care va descoperi cuvântul dat în careu va primi șapte puncte, iar ceilalți jucători vor fi depunțați cu câte două puncte.

Proba 4:

(vezi imaginea *Proba 4*)

Câte cuvinte de trei sau mai multe litere puteți forma amestecând literele de pe cadranele ceasurilor, fără a folosi aceeași literă de două ori într-un cuvânt?

Dificultatea crește la ultimele trei jocuri deoarece litera din centru trebuie să intre în fiecare cuvânt format.

25 cuvinte = mediu
45 cuvinte = bun
peste 50 cuvinte = geniu



Nivel 1:

Se dau 12 litere dispuse pe cadranul unui ceas. Se cere să se formeze cuvinte de cel puțin 3 litere cu literele de pe cadran (nu contează ordinea în care se folosesc literele de pe cadran), fără a folosi aceeași literă de două ori într-un cuvânt.

Primul jucător va propune un cuvânt ce respectă regulile de mai sus și, apoi, va veni rândul celui de-al doilea jucător să propună alt cuvânt și tot așa până când niciunul din jucători nu va mai putea propune cuvinte noi.

Pentru fiecare nou cuvânt pe care l-a descoperit, jucătorul va primi câte două puncte.

Dacă jucătorul nu mai știe niciun cuvânt, el va fi depunctat cu 3 puncte și ceilalți jucători vor primi câte un punct.

Nivelul 2: Cadranul ceasului conține 9 litere, din care una este plasată în centrul ceasului și trebuie să facă parte din toate cuvintele formate.

Punctajul este același ca la nivelul 1 al Probei a 4-a.

Ordinea jucătorilor este inițial cea în care aceștia se înscriu la concurs, modificându-se pe parcursul probelor. Astfel, la proba 1 (la ambele niveluri), ordinea jucătorilor va fi exact cea în care ei s-au înscris la concurs. La a doua probă, al doilea jucător înscris în concurs va deveni primul, iar primul jucător înscris va deveni ultimul. La proba a treia, nu contează ordinea jucătorilor pentru că cel mai rapid va răspunde. Iar, la proba a patra, ultimul înscris va deveni primul, iar primul înscris va deveni al doilea la rând.

Alte precizări:

- Fiecare jucător își poate vedea mereu doar numărul său de puncte acumulate, nu și punctajele celorlalți jucători.
- Jucătorul are posibilitatea de a renunța la concurs în orice moment, ceilalți jucători fiind anunțați imediat de acest eveniment (ei pot continua nestingheriți concursul). Renunțând la concurs, jucătorul va ieși din joc cu punctajul său de la acel moment.
- La nivelul al doilea al probei celei de-a patra, jucătorii pot opta să iasă din joc (în cazul în care nu mai știu cuvinte și nu doresc să piardă prea multe puncte). Dar în acest moment, ei vor fi depunctați cu 5 puncte pentru că ies din joc.
- Jocul se termină când în concurs a rămas un singur jucător. Acesta este câștigătorul jocului. Pentru ceilalți jucători (care s-au retras din joc mai devreme sau au fost eliminați din cauza unui punctaj negativ), ierarhizarea lor se face în funcție de numărul de puncte deținute.
- Clasamentul final va afișa numele și punctajele jucătorilor în ordinea premiilor: 1, 2, 3 și mențiune.

Mențiuni importante:

- Aplicația generează conținutul probele concursului **automat**, astfel că, la două rulări diferite ale concursului, pătratele, cadranele de litere și cuvintele propuse vor fi **diferite**.
- Cuvintele folosite aparțin lexicului limbii române. Nu se vor folosi diacritice.