

А. И. Семенцова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

ОРГАНИЗАЦИЯ ДИАЛОГОВ В ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРЕ В ВИДЕ ГРАФА

Подача информации в виде игры способствует вовлечению студента в обучающий процесс. Тестовые задания оформляются в виде диалога, возникающего при взаимодействии с активным предметом уровня. Диалог может быть представлен графом (рисунок 1).

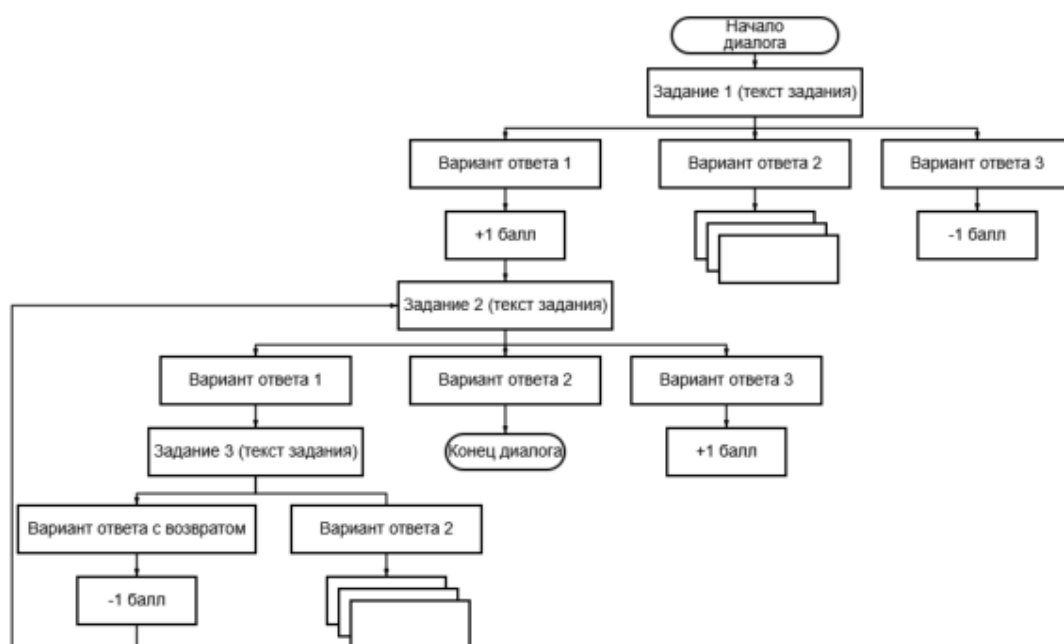


Рисунок 1 – Диалог в виде графа

Выбор варианта ответа продвигает диалог по узлам графа [1]. Вариантам ответа могут назначаться баллы, модифицирующие общую оценку теста. При выборе варианта баллы для текущего узла графа обнуляются для корректной работы случаев повторных посещений узлов. Граф создается в режиме редактирования и сохраняется в JSON файл.

Литература

1 Касьянов, В. Графы в программировании: обработка, визуализация и применение / В. Касьянов, В. Евстигнеев. – СПб. : БХВ-Петербург, 2003. – 1104 с.