

Навчальний кейс: «Світ гаджетів та ігрової індустрії»



Учні досліджують, як сучасні гаджети та ігри впливають на життя: від витрат часу й грошей до енергоспоживання та командної роботи. Вони виконують завдання, що моделюють реальні ситуації з використанням смартфонів, комп'ютерів, консолей та онлайн-ігор.

I. Аналіз ресурсів смартфона

Протягом дня Данило аналізував роботу свого смартфона, ємність акумулятора якого становить 5000 мА·год. Загальний час роботи гаджета без підзарядки склав 8 годин.

Відомо, що на перегляд навчальних відео було витрачено 64% заряду батареї, а на спілкування в соціальних мережах хлопець витратив 1,2 години.

Запитання: 1. Скільки міліампер-годин (мА·год) заряду залишилося в акумуляторі для подальшого використання смартфона?

2. Скільки відсотків від загального часу роботи пристрою становить час, витрачений Данилом на соціальні мережі?

II. Покупки в ігровому маркеті

Артем вирішив оновити свій ігровий профіль під час сезонного розпродажу. Він обрав для свого персонажа новий «скафандр», початкова ціна якого становила 1400 ігрових монет, але зараз на нього діє знижка 35%. Також Артем виконує спеціальні квести для отримання рідкісного досягнення: він уже пройшов 21 квест, що становить 30% від усієї необхідної кількості завдань.

Запитання: 1. Скільки ігрових монет становить вартість «скафандра» з урахуванням знижки?

2. Скільки всього квестів потрібно виконати Артему, щоб отримати бажане досягнення?

III. Комплексна збірка ігрового комп'ютера

Софія планує придбати комплектуючі для нового комп'ютера, маючи загальний бюджет 48 000 грн. На відеокарту дівчина виділила 45% від цієї суми. Сучасний монітор коштує 30% від залишку коштів, що утворився після покупки відеокарти. Крім того, Софія обрала ігрову клавіатуру, ціна якої становить 10% від початкового загального бюджету (48 000 грн), та мишку вартістю 1500 грн.

Запитання: 1. Скільки гривень коштує обрана відеокарта?

2. Скільки гривень становить вартість монітора?

3. Скільки гривень залишиться у Софії після придбання всіх чотирьох товарів (відеокарти, монітора, клавіатури та мишки)?