

INSIEME CONTRO L'AZZARDO

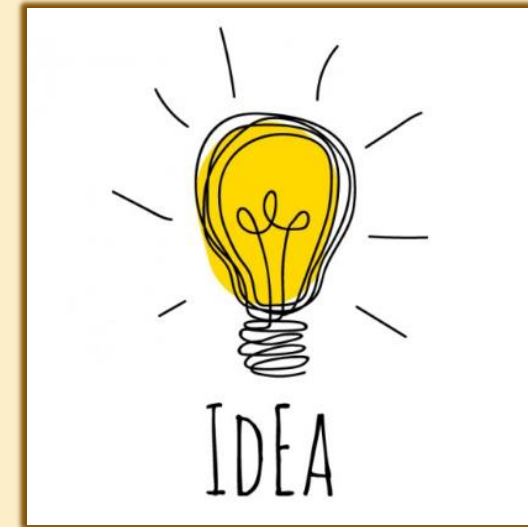
Istituzione e Scuola per la Prevenzione e il Contrasto
al Gioco d'Azzardo Patologico

«IL BANCO VINCE SEMPRE»

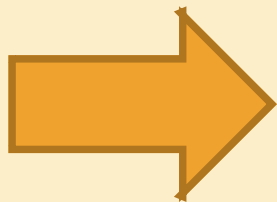
ITI «P. HENSEMBERGER» - MONZA

prof. Simone Nannelli

Martedì | **16 Ottobre** 2018
TEATRO BINARIO 7
Monza | **Via Turati, 8**



- Nel gioco d'azzardo c'è sicuramente un vincitore: **il banco**
- Simulazione di un gioco molto diffuso
- Enfatizzare e dimostrare che dopo n giocate, con una probabilità elevatissima (certa?) i giocatori **perdono** e il banco, invece, **vince**



Il banco vince sempre

«Il banco vince sempre»



- Realizzazione App dimostrativa, realizzata e disponibile per sistemi operativi Android
- Studenti lavoratori -> riflessione più ampia ed efficace
 - *Sulla tematica*
 - *Sulle tecnologie*
- Unione di aspetti culturali con lavoro informatico

Qualche numero

- classe 4Ds-Informatica a.s. 2017/18
- classe 5Ds-Informatica a.s. 2018/19
- 2 docenti
- 18 studenti

- ~100 ore di attività

- Uno studente ha curato in prima persona la realizzazione
- Quattro/cinque studenti hanno curato in questa parte dell'a.s. la fase di test dell'applicativo

APP (1)

- E' stato realizzato un prototipo di app che permette di simulare il gioco del superenalotto.
- Nella simulazione vengono simulate le giocate e le estrazioni con il conseguente aggiornamento del portafoglio virtuale del giocatore e dell'ammontare del banco.
- Potenzialità: simulazione del gioco d'azzardo attraverso l'utilizzo contemporaneo dell'app in rete da parte di più giocatori. All'aumentare delle giocate, apparirà evidente l'inesorabile decremento del budget di ogni giocatore e l'incremento della disponibilità del banco, derivato anche dal fatto che ad ogni estrazione è messo in palio solo il 60% del monte-giocate.

APP (2)



Idea



Progetto



Prototipo



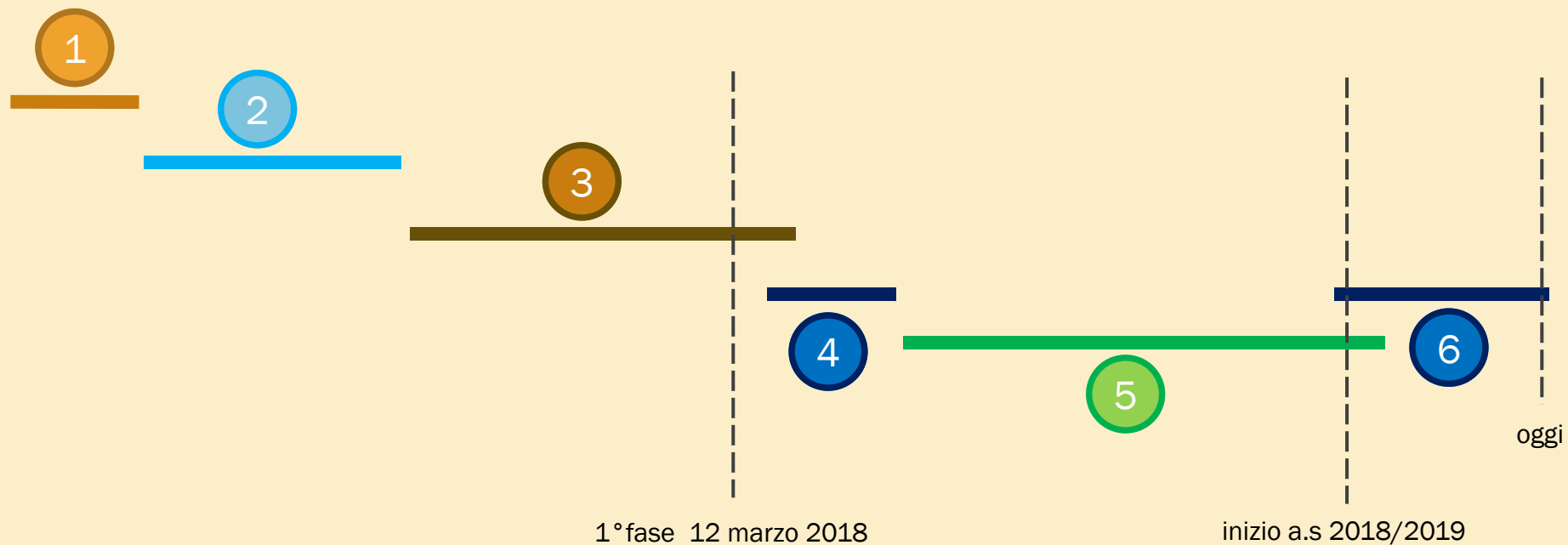
Test



Aggiunta funzionalità



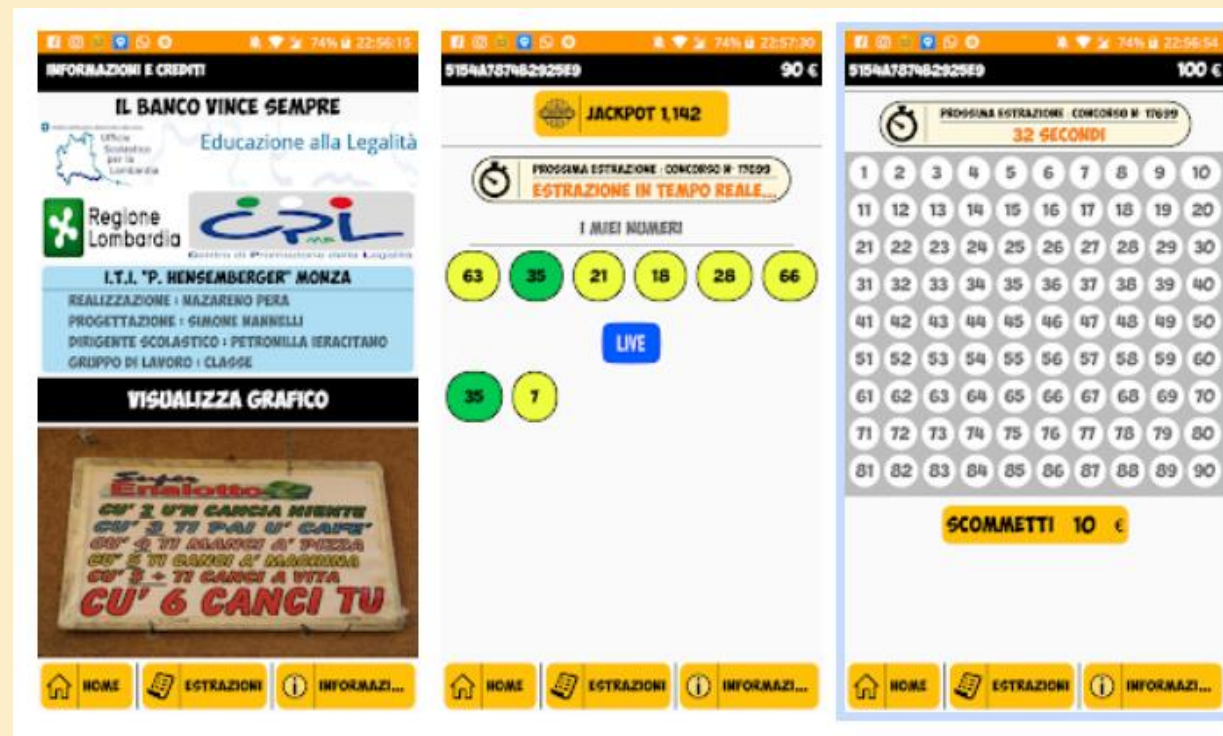
Restyling grafico e test



t

Aspetti didattici

- Matematica e probabilità
- Ciclo di vita del software
- Test
- Processi aziendali
- Criticità: studio del linguaggio specifico per la realizzazione





demo

