

Objective: Protect rear entrance to New Hope!

LIFE 

\$ 0

 1:37

COLT M4

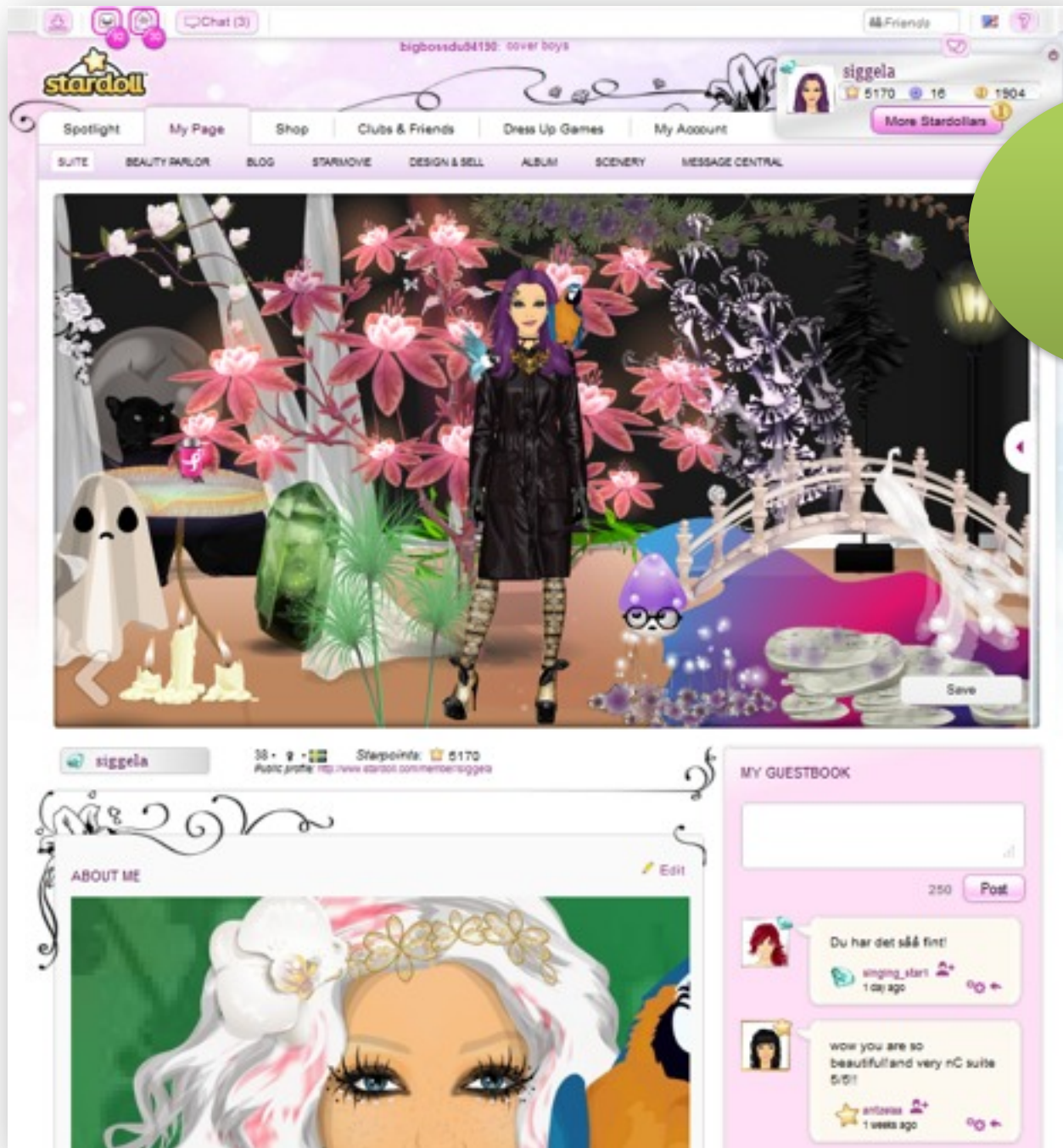


190

10 m







Konvertering



Enkelt spel med
avancerad
gamification

Avgångsbetyg

Polhemsgymnasiet
Gästberg

1993-06-02 Gymnasieskolan

Regensburg, 18. April

710512-0024

Pyralisella indurata Erichs., *Verhandl. Ver. Naturh. Freunde Berlin* 1830: 116.

Case	Number of cases
C. difficile	10 cases

10% (16 and

T. 10.1.10

[illegible]

Quelle: <http://www.spezialbedarf-har.com/de/3>

姓名: _____

1 year = 3156 energibiller

Signature: _____
Name: _____
Address: _____
City: _____
State: _____
Zip: _____

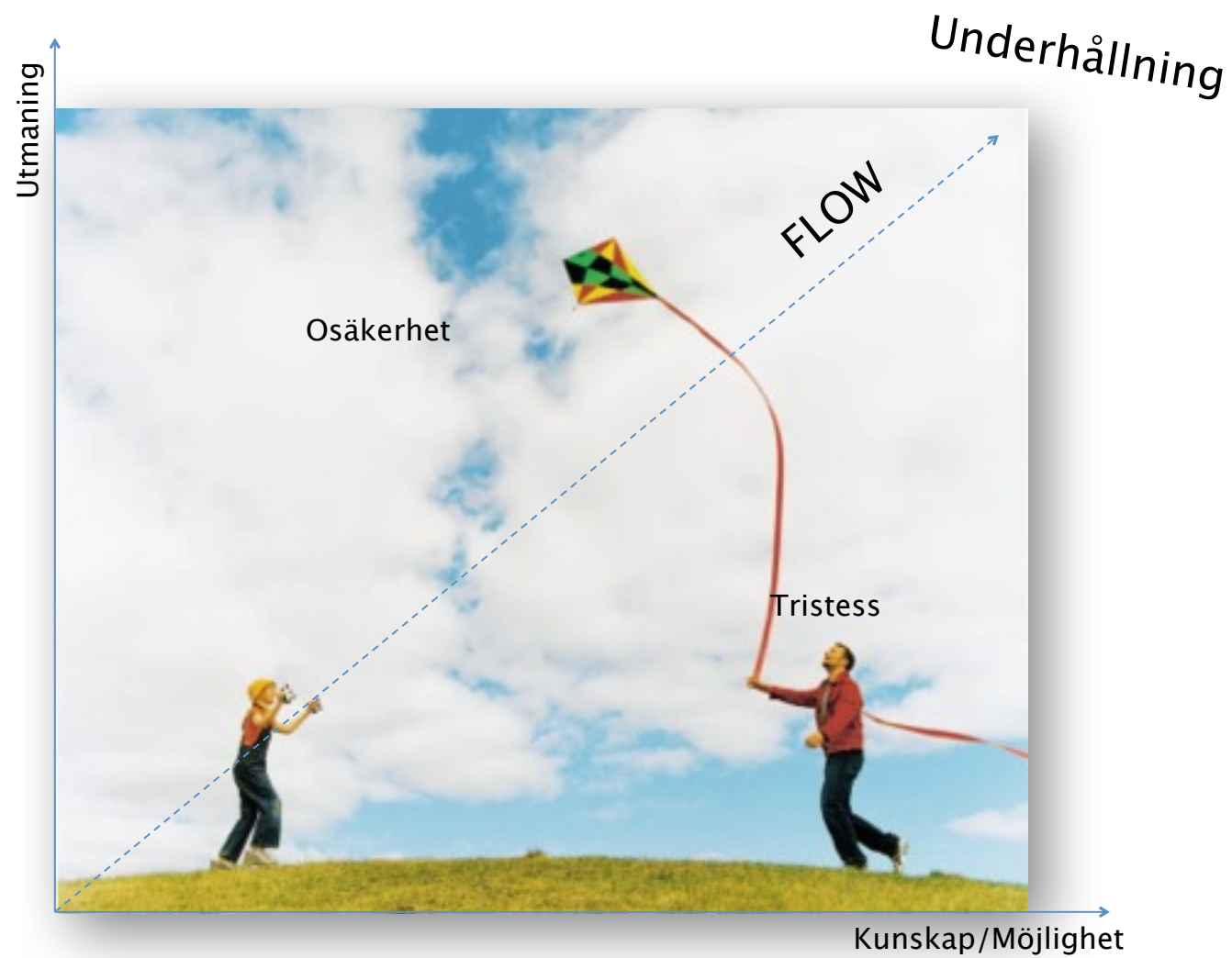


4/15/2010 10:00:00 AM

©2013 IBM Corp. - FC. Sample Document







Progression





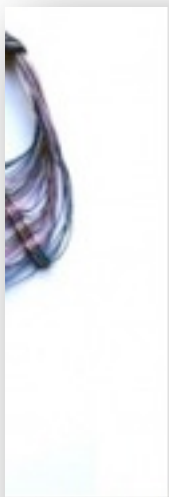
Köp

#e-handel

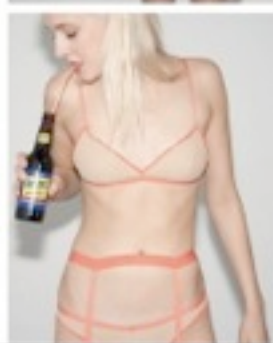
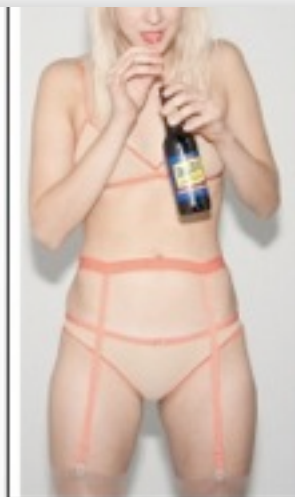
Teleflora 92%
högre konvertering



Leaderboard									
Search Leaderboard									
1-10 of 36401					1 2 3 4 5 ... 3641 Next				
1		Corky from Milwaukee, WI level 4	15 all reviews	0 first reviews	0 long reviews	0 answers	1 helpful votes	151 points	▼
2		JCD from Toronto, ON level 4	12 all reviews	1 first reviews	0 long reviews	0 answers	0 helpful votes	130 points	▼



*MARSHAWJS
ces by



*DAISY&ELIZABETH

New Spring '12 lookbook by Brooklyn-based eco
lingerie and swimwear company daisy & elizabeth



#9123



**BONOBOS
ARE HIDDEN
ON NOTCOT!**

Find the pants
to win prizes
all week!!!

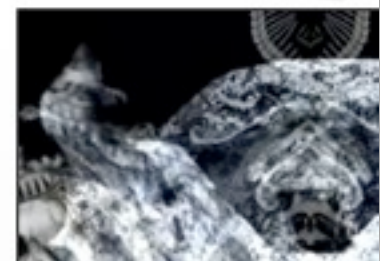
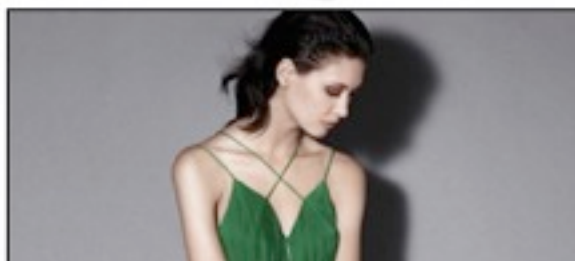
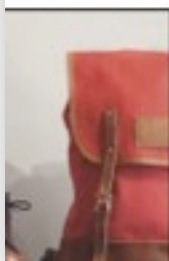


*CLO

Combine downtown style and uptown
cashmere biker jacket by Crumpe



#9122



> I

#rekrytering

> login

#rekrytering

> login

#rekrytering

ALL THE PARTICIPANTS WERE COMPETING FOR:

100 AVAILABLE PROGRAMMING JOBS AT ÅF
A TRIP TO CALIFORNIA
AND MOST OF ALL...

THE HONOR OF WINNING THE TITLE OF BEST PROGRAMMER

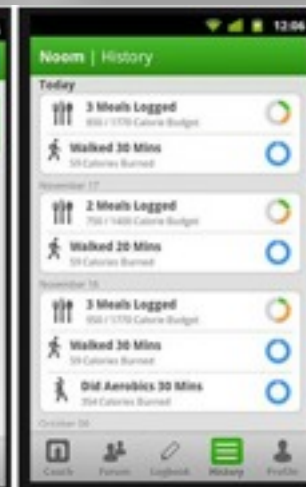
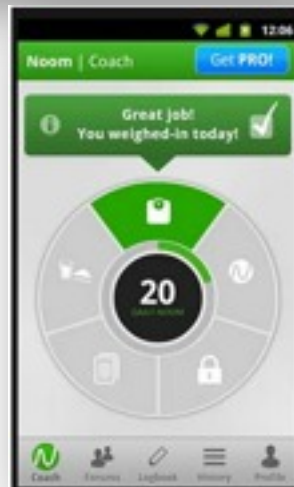
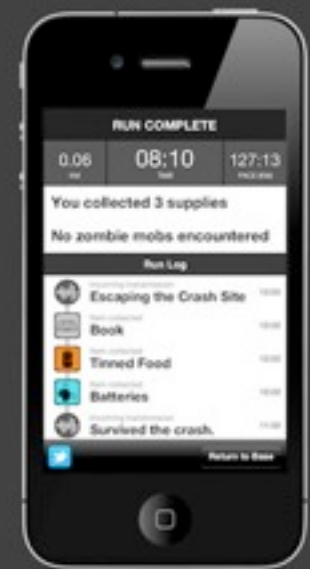
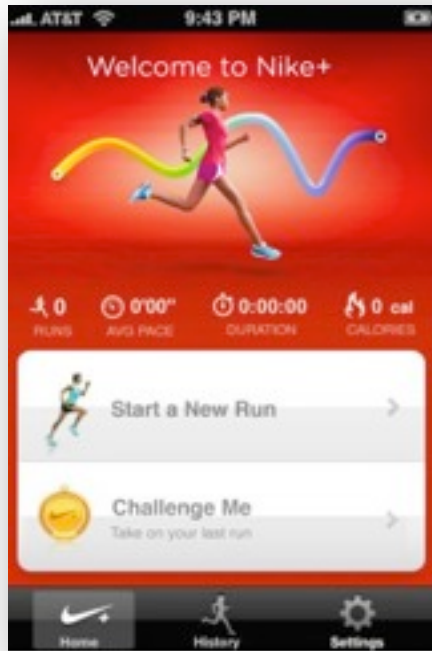
> login

#rekrytering

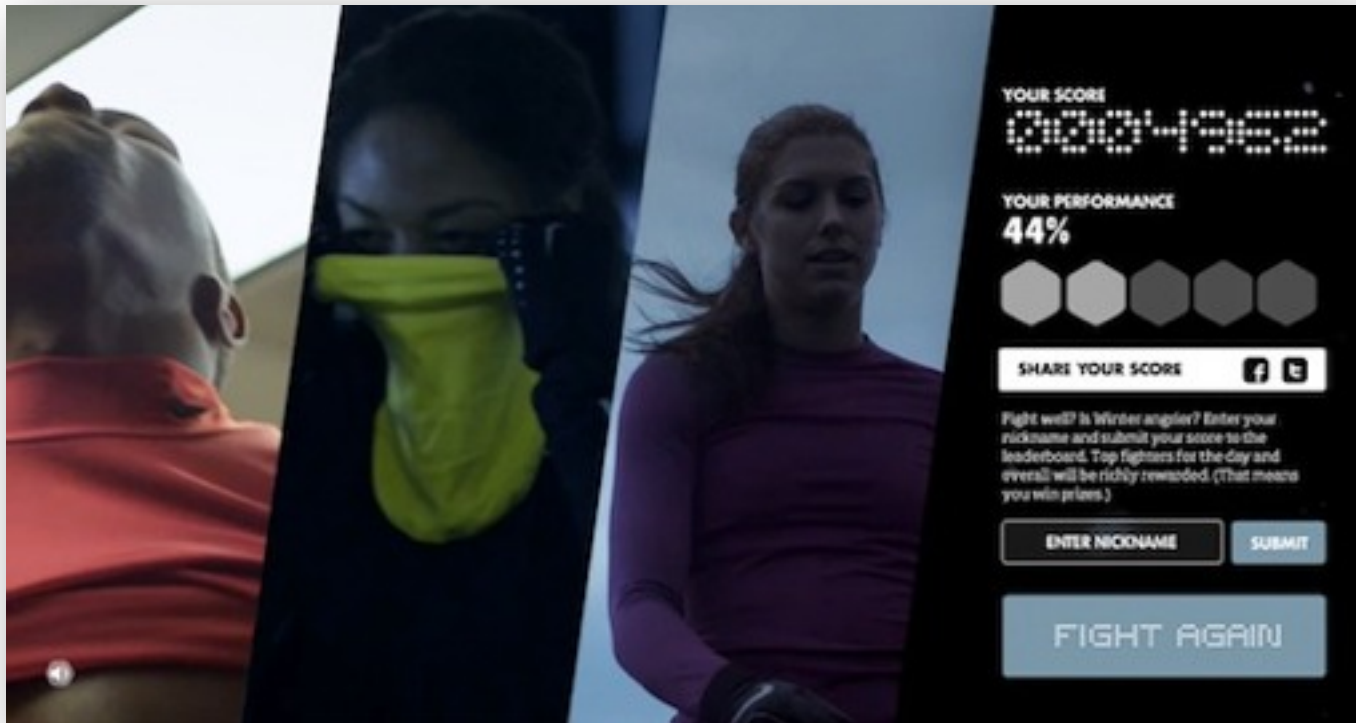


66000 besökare | 130 länder | 10 000 registrerade | (peacock)

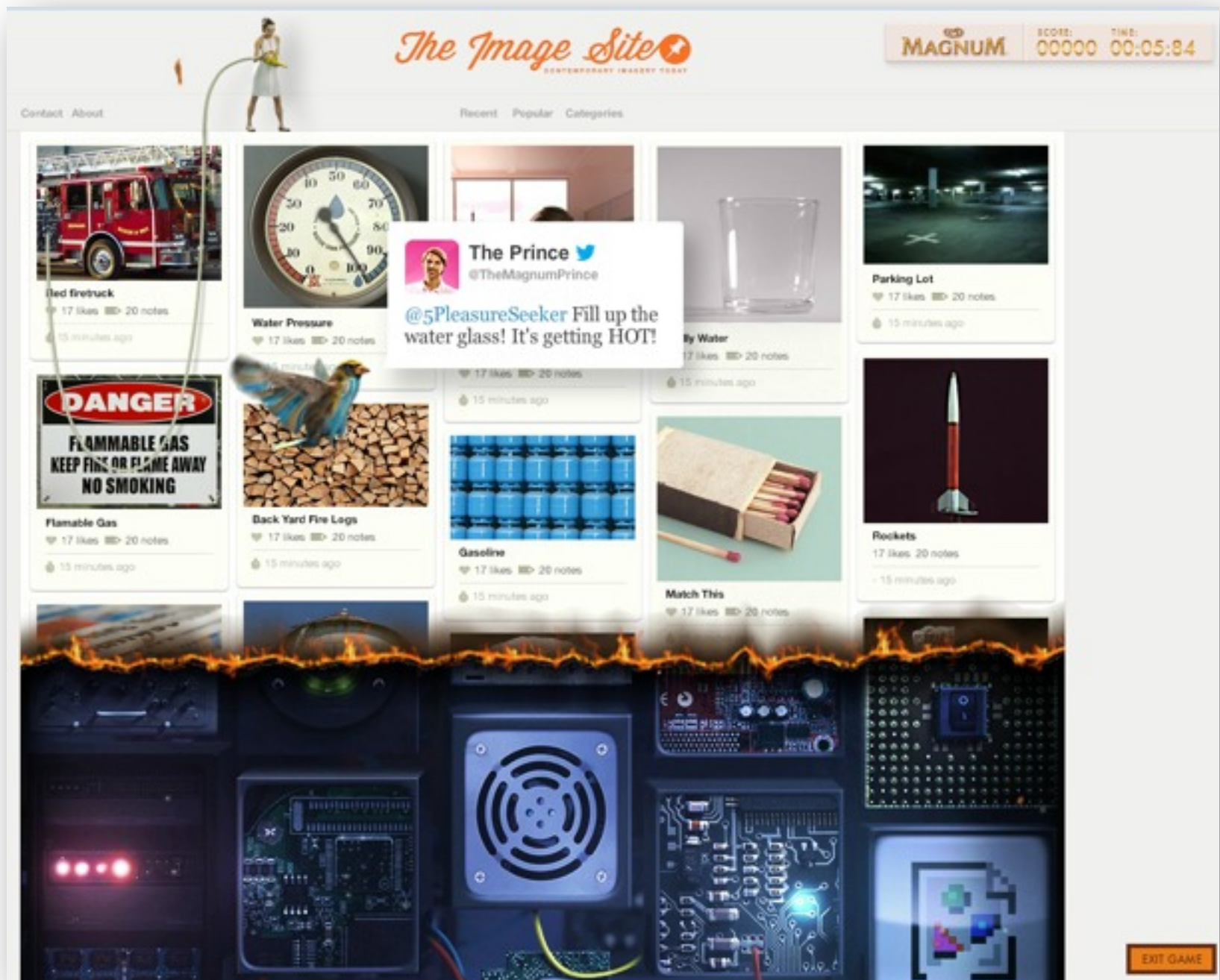
#hälsa och fitness



#brand awareness



2,1 miljoner försök att bekämpa vintern på två månader, B-Reel



Pleasure Hunt 1: 324 miljoner pv varav 20% kom via delningar, 85 miljoner unika, 64% var i målgruppen, B-Reel

[Home](#)[About Chou](#)[Consulting](#)[Video Course](#)[Framework](#)[Contact](#)

Top 10 eCommerce Gamification Examples that will Revolutionize Shopping

July 7th, 2013 by Yukai Chou | [View Comments](#) |



106



90



39



Extrinsic
Rewards

[Top Posts](#)[Start Learning Here](#)[You'll also <3](#)

[Octalysis: a Complete Gamification Framework](#)

How I started in Gamification in 2003 and became an Industry Pioneer

5-Hour Workshop with eBay on eCommerce Gamification (Slides)

Top 10 Social Gamification Examples and Cases that will Save the World



Here's **10** points for your efforts!



You have earned **Egg Breaker** and **500** points. Keep it up!



Share (+30pts.)



Tweet (+10pts.)



Level up! You have reached **Skilled**. Check the [Levels](#) to see where you are.

South Park



You



Game Center



Badges



Levels



Anon

Skilled



2
badges

690 pts

Points Today: 690 | Points this

Next Level in 210 points

Recent Activity

no activities to show
[sign in to start your adventure](#)

Badges Showcase



Extrinsic
Rewards

Sign in
to Play

Top 10 eCommerce Gamification
Examples that will Revolutionize
Shopping

Top 10 Learning Games for Kids

Top 10 Enterprise Gamification
That Will Make Employees More
Productive

Top 10 Gamification Lessons Inspired by
South Park

#pedagoger

Intrinsic Rewards

Dansprogrammering

Utmanning:

Programmera en robotdans som flyttar din robot från A till B. Programmet skapar du genom att välja id av sedanstående kommandon och funktioner/metoder. Om roboten inte tar sig till B får du gärna felsöka, justera programmet och testa igen tills du är nöjd!

[kommandon]

Specifika instruktioner för att styra robotens armar, ben, huvud, blöder etc.

```
robot.lyck/bokan.....Bana 3 peldino med höger arm  
robot.lyck/vadon.....Bana 3 peldino med vänster arm  
robot.bvlllck/arn.....Bana 3 varv rulldino med båda armarna  
robot.thick/vaden.....Rista 3 ggr 40 höger  
robot.thick/vaden.....Rista 3 ggr 40 vänster  
robot.l-fraden.....Ra 2 steg framt  
robot.l-bokan.....Ra 2 steg bakåt  
robot.l-bokan.....Ra 2 steg 40 höger  
robot.l-bokan.....Ra 2 steg 40 vänster  
robot.vlke/body.....Vrid till höger 180 grader  
robot.vlke/body.....Vrid till vänster 180 grader  
robot.lutasp/bokan.....Stampa 3 ggr med höger fot  
robot.lutasp/vaden.....Stampa 3 ggr med vänster fot  
robot.lutasp/bokan.....Stäpp 3 ggr med höger hande fingrar  
robot.lutasp/vaden.....Stäpp 3 ggr med vänster hande fingrar  
robot.lutasp/body.....Rotta 1 varv (360 grader)  
robot.lutasp/body.....Upprepa följande raden. Efter 2 ggr gå till nästa rad
```

[funktioner och metoder]

Ärvara följande sekvenser som roboten redan vet hur den ska utföra

```
robot.gasps/body.....Gaspas styre  
robot.shlge/body.....Blå ut 2 pojan  
robot.rust/body.....Rusta 2 takt  
robot.vlscen/body.....Vlscen 2 takt  
robot.twist/body.....Twist 2 takt
```



#pedagoger

Intrinsic Rewards

Dansprogrammering

Utmärkelse:

Programmera en robotdans som flyttar din robot från A till B. Programmet skapar du genom att välja id av sedanstående kommandon och funktioner/metoder. Om roboten inte tar sig till B får du gärna felsöka, justera programmet och testa igen tills du är nöjd!

[kommandon]

Specifika instruktioner för att styra robotens armar, ben, huvud, bländar etc.

```
robot.lyck/bokom.....Rörelse 3 pektill med höger arm  
robot.lyck/vadom.....Rörelse 3 pektill med vänster arm  
robot.bvällikom.....Rörelse 3 vavr rulladans med båda armarna  
robot.thick/vadom.....Rörelse 3 ggr 40 höger  
robot.thick/vadom.....Rörelse 3 ggr 40 vänster  
robot.b-framkom.....Rörelse 3 steg framåt  
robot.b-bakkom.....Rörelse 3 steg bakåt  
robot.b-höjkom.....Rörelse 3 steg 40 höger  
robot.b-vänkom.....Rörelse 3 steg 40 vänster  
robot.vröb/body.....VRÖF till höger 180 grader  
robot.vröb/body.....VRÖF till vänster 180 grader  
robot.bvällikom.....Stampa 3 ggr med höger fot  
robot.bvällikom.....Stampa 3 ggr med vänster fot  
robot.bvällikom.....Stampa 3 ggr med höger hande fingrar  
robot.bvällikom.....Stampa 3 ggr med vänster hande fingrar  
robot.bvällikom.....Rörelse 3 vavr 180 grader  
robot.bvällikom.....Upprepa följande raden. Efter 2 ggr gå till nästa rad
```

[funktioner och metoder]

Ärvara följande sekvenser som roboten redan vet hur den ska utföra

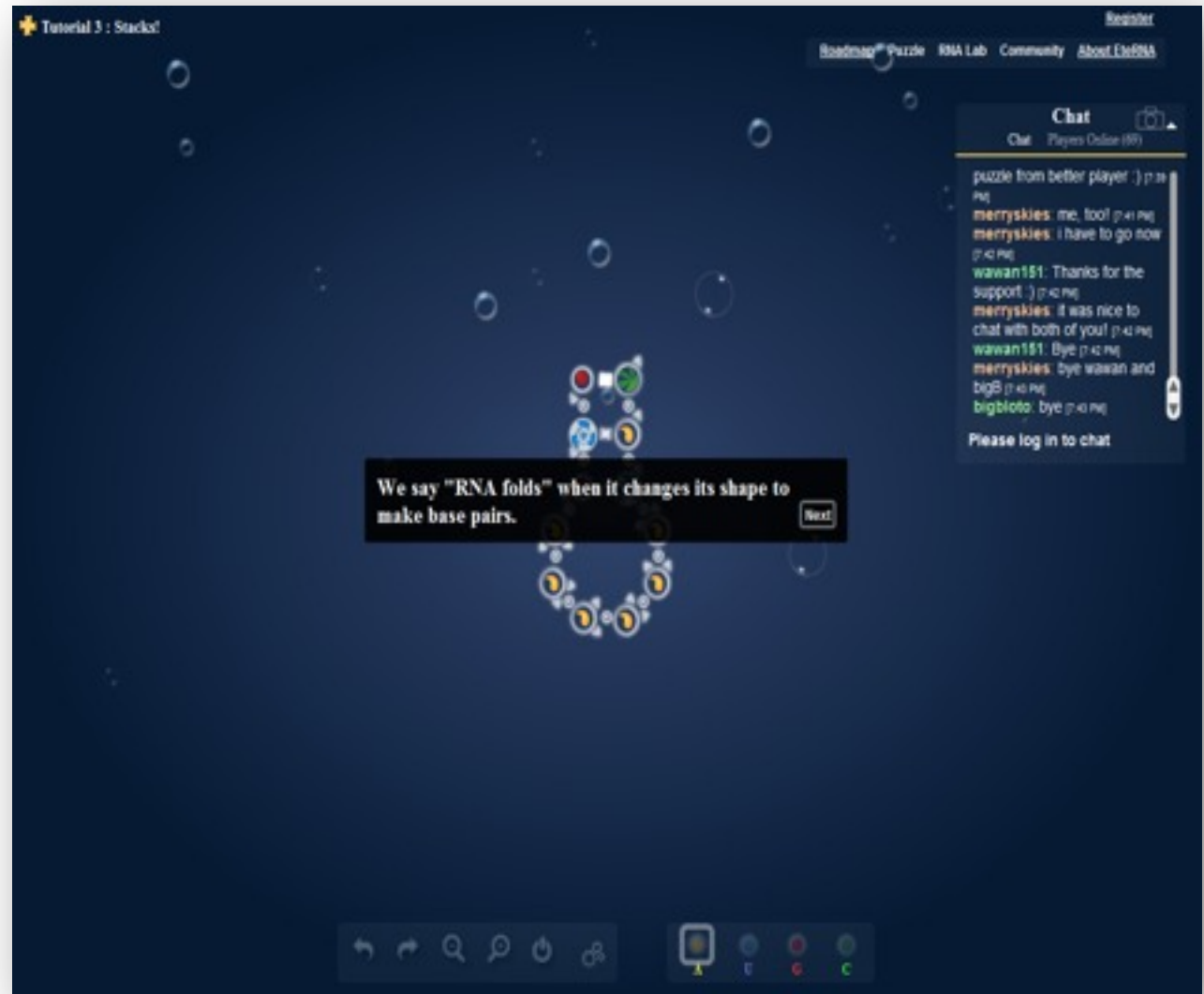
```
robot.gesue/body.....Gångsteg styrt  
robot.shing/body.....Rör om i 90 grader  
robot.rus/body.....Rörelse 2 steg  
robot.vincet/body.....Först Vavr 90 grader  
robot.twist/body.....Rörelse 2 steg
```



The definition of a good game is therefore 'one that teaches everything it has to offer before the player stops playing.' That's what games are, in the end. Teachers. Fun is just another word for learning. (Raph Koster, A Theory of Fun)

#rädda världen

‘Your efforts will help reveal new principles for designing RNA-based switches and nanomachines – new systems for seeking and eventually controlling living cells and disease-causing viruses. By interacting with thousands of players and learning from real experimental feedback, you will be pioneering a completely new way to do science.’



1. Learn & Earn Points

2. Get Your First Reward

3. See Your Impact

Congrats!

You just earned 30 points by learning how to help the planet.

Get your first reward!

Select one of these specially-discounted offers:



Vapur®
20% Off Entire Order
10 POINTS

[Get this reward](#)[Terms](#)

Nature's Gate
\$2 Off Any Product
10 POINTS

[Get this reward](#)[Terms](#)

The Honest Company
\$10 Off \$40 or More
10 POINTS

[Get this reward](#)

Kashi
SAVE \$2.00 on any Two
Kashi® Cereals (6.5oz)
10 POINTS

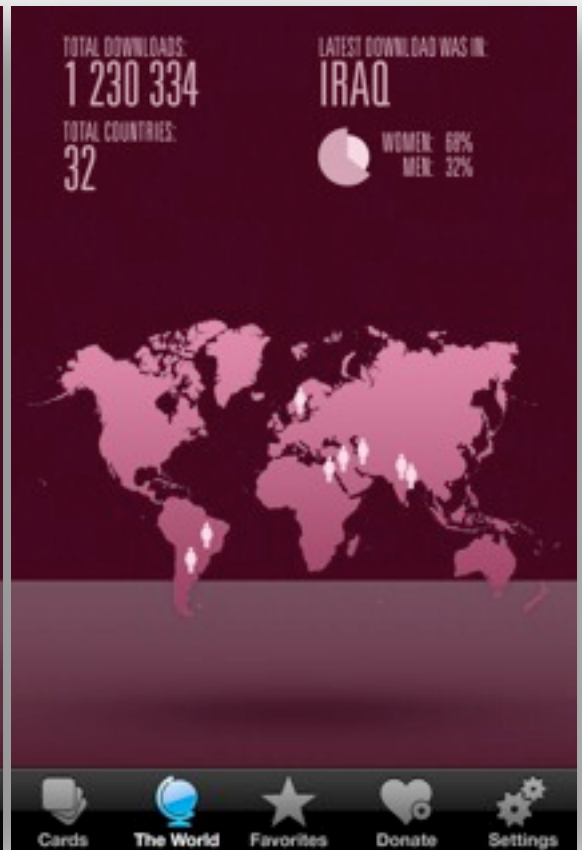
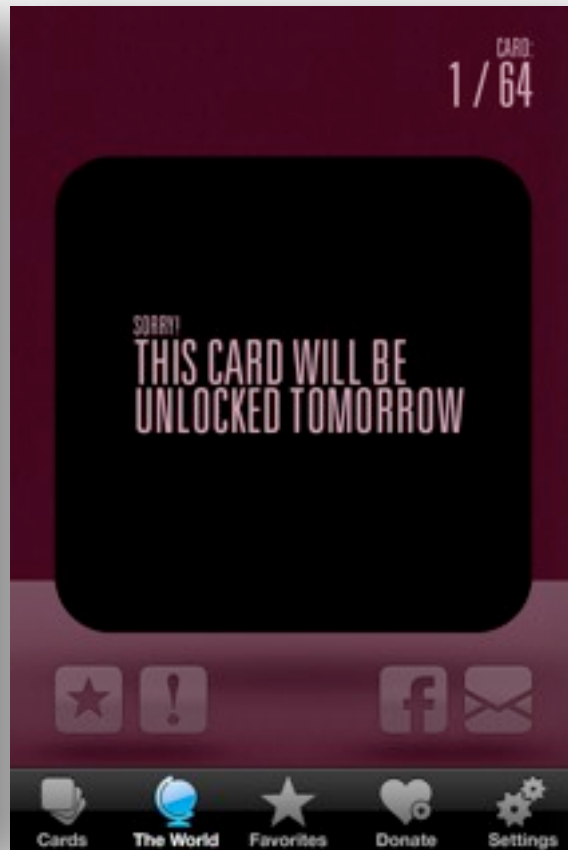
[Get this reward](#)[Terms](#)

Track your progress with other Recyclebankers. [Learn More](#)



hundreds more you can choose from later.

[Without picking a reward >](#)





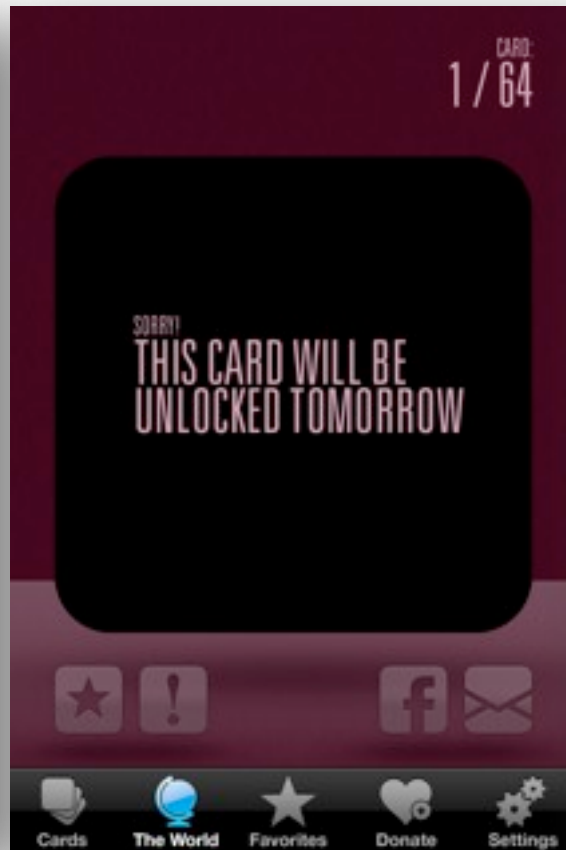
En väg in

Anledning att komma tillbaka



En väg in

Anledning att komma tillbaka
Progression över längre tid



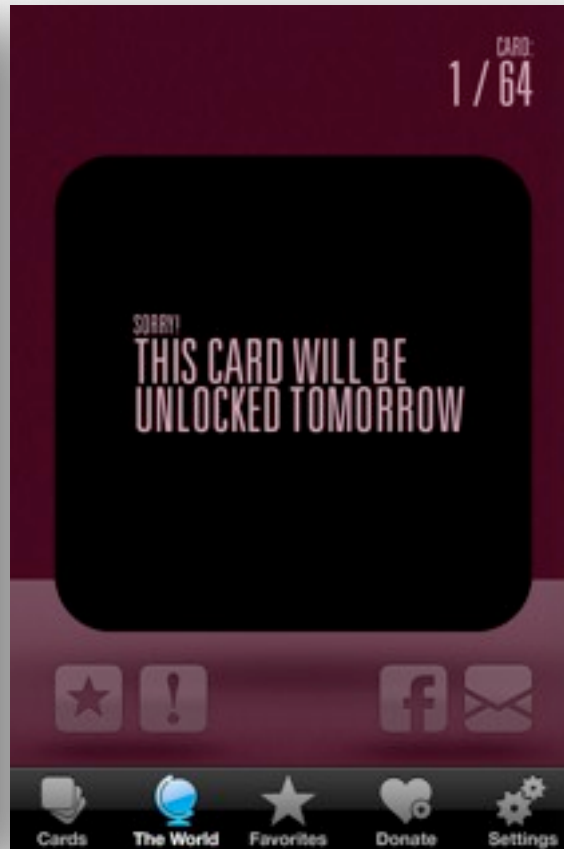
Anledning att komma tillbaka
Progression över längre tid



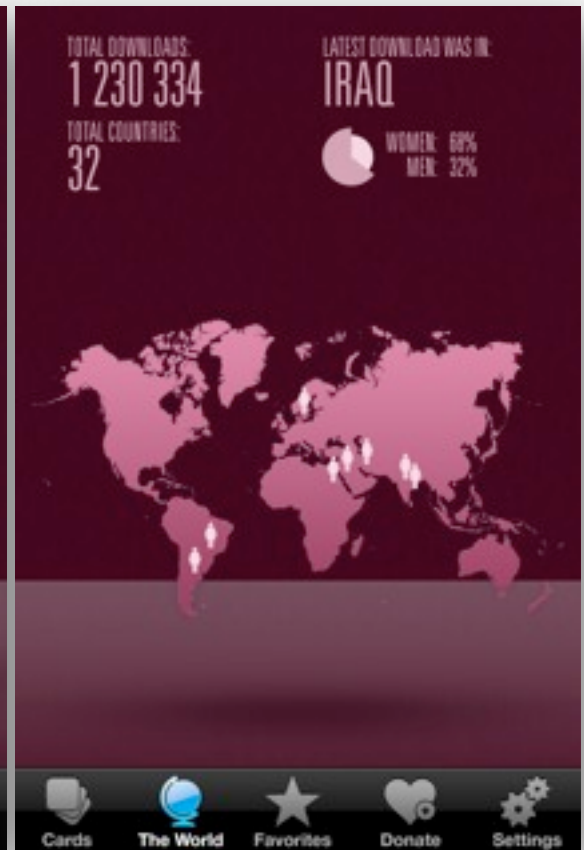
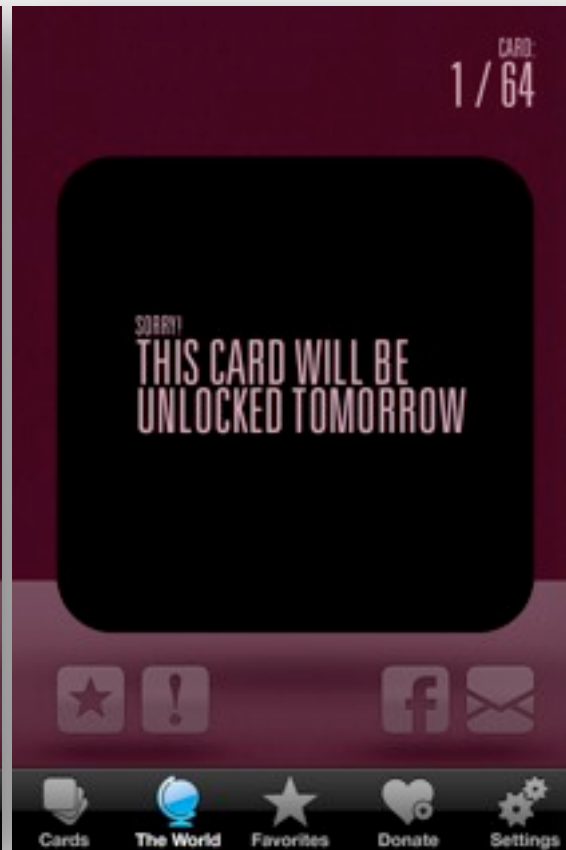
En väg in

Cascade information

Lätt att förstå
Anledning att komma tillbaka
Progression över längre tid



Lätt att förstå
Anledning att komma tillbaka
Progression över längre tid



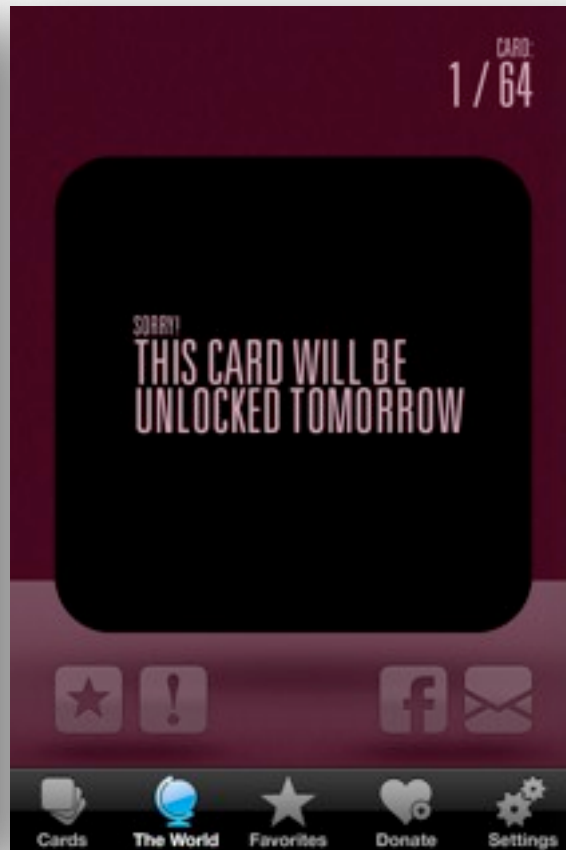
En väg in

Cascade information

Högre mening

Lätt att förstå
Anledning att komma tillbaka
Progression över längre tid

Progression



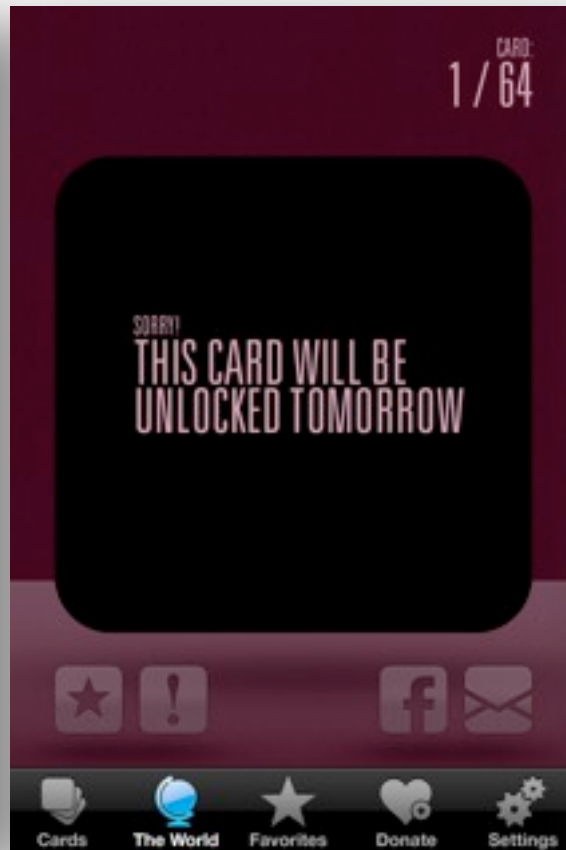
En väg in

Cascade information

Högre mening

Lätt att förstå
Anledning att komma tillbaka
Progression över längre tid

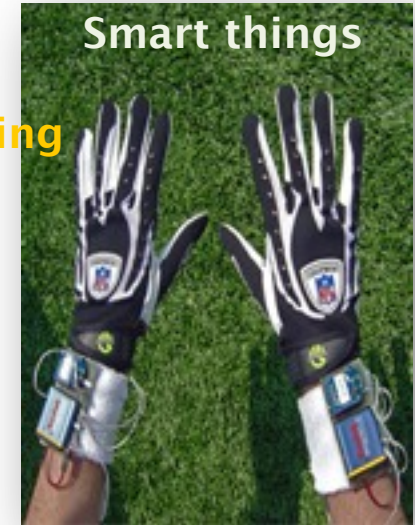
progression
Roligare med vänner





Augmented reality

Life Logging och Life Streaming



Football tracking med smartgloves och smartballs
Professor Priya Narasimhan <http://www.footballtracking.org/home.js>

Social Body Lab
<http://research.ocadu.ca/socialbody/projects>

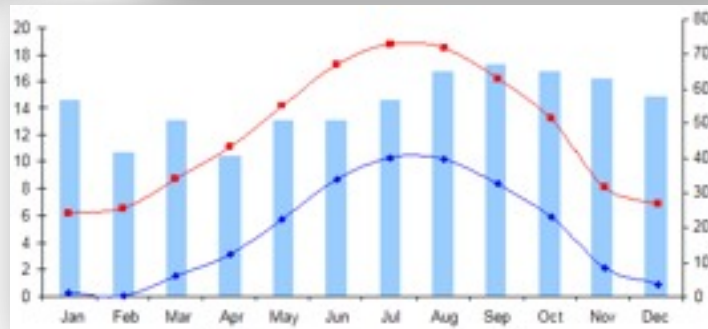
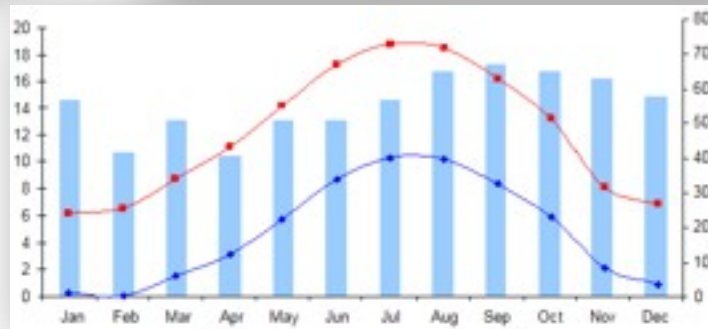


ARG – Alternate Reality Game





Three colorful blocks (yellow, red, green) with letters A, B, and C are stacked together.



The screenshot shows the Pixel Engine website design tool interface. The interface is divided into several sections:

- Top Navigation Bar:** Contains links for Home, About Us, Portfolio, Services, and Contact Us.
- Main Content Area:** Features a large central image placeholder with a diagonal cross. To the left is a sidebar with a list of services (e.g., Web Design, Mobile App Development). To the right is a 'Services' section with a list of services (e.g., Web Design, Mobile App Development) and a 'Resources' section with a list of resources (e.g., Web Design, Mobile App Development).
- Bottom Section:** Contains contact information (Email: info@pixelenzyme.net, Phone: XXX-XXX-XXXX) and a newsletter sign-up form.

Numbered callouts (1-10) highlight specific design elements and features:

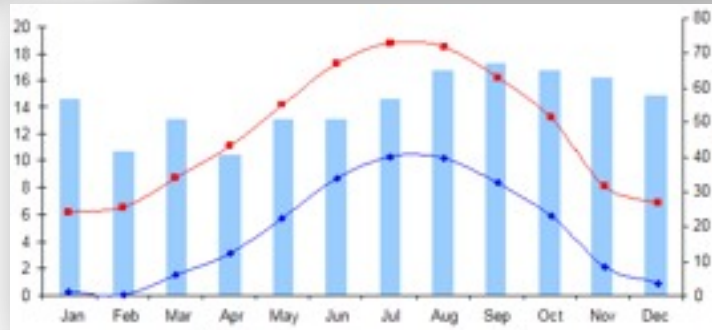
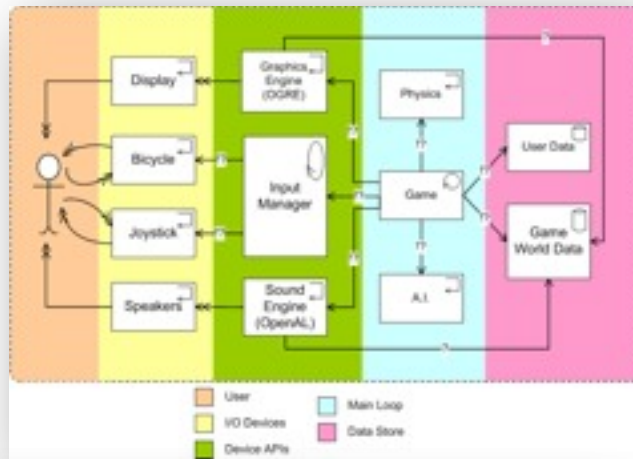
1. Main navigation. Show page state "on"
2. Portfolio image 1
3. Portfolio thumbnails. On mouseover replace main portfolio image.
4. Print page function.
5. Forward to third function.
6. Crosslinks group 1
7. Crosslinks group 2
8. Client name and service type divided by slash
9. Project summary
10. Deliverable type list




```

1 this.onEnterFrame = function(){
2     // get current time.
3     cTime = new Date();
4     hour = cTime.getHours();
5     minute = cTime.getMinutes();
6     second = cTime.getSeconds();
7     // Converting to 12 hour clock.
8     if(hour > 12) hour -= 12;
9     // Determine the angle of each hand.
10    hourAngle = 360 * hour / 12;
11    minAngle = 360 * minute / 60;
12    secAngle = 360 * second / 60;
13    // Visually set angle of the hands.
14    hour_hand._rotation = hourAngle;
15    minute_hand._rotation = minAngle;
16    second_hand._rotation = secAngle;
17 }

```



Pixel Engine - Site Information Architecture

Logo

Navigation

Services

Resources

Contact Us

Pixel Engine

Form fields for Name, Email, Phone, Address, City, State, Zip Code, and Quantity.



facebook    Sök efter personer, platser och saker 

 **Malin Ströman**
Redigera profil

FAVORITER

-  **Nyheter**
-  Meddelanden 31
-  Evenemang 13
-  Foton

SIDOR

-  Sidflöde 20+
-  Gilla sidor 20+
-  Skapa annons

GRUPPER  FLER

Malin, vilken högskola studerade du vid? 

Din profil är 70% klar

- ☐ **Berghs School of Communication**
Katrina Lindqvist och 26 andra vänner 
- ☐ **Stockholms universitet**
Maria Ströman och 99 andra vänner 
- ☐ **Uppsala University**
Pernilla Näsfor och 23 andra vänner 
- ☐

  Jag har inte gått på högskola/universitet. • Nästa

malin.stroman@svt.se, Utvecklingsansvarig SVTi, @malinstroman, make things fun