



ИТ ШКОЛА SAMSUNG

Город: Москва  
Площадка: ТОЦ Москва  
Учащийся: Мамаев Алексей  
Преподаватель: Ильин В. В.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Столицы мира



Основная цель игры – помочь пользователю запомнить как можно больше столиц государств в интерактивной форме.

Игра окажется полезной как школьникам, которым необходимо подготовиться к урокам географии, так и всем желающим, кто хочет повысить свой уровень эрудиции.

Всего в игре насчитывается 192 страны, столицы и флаги из 5 частей света.

Также в приложении существует локальная таблица рекордов.

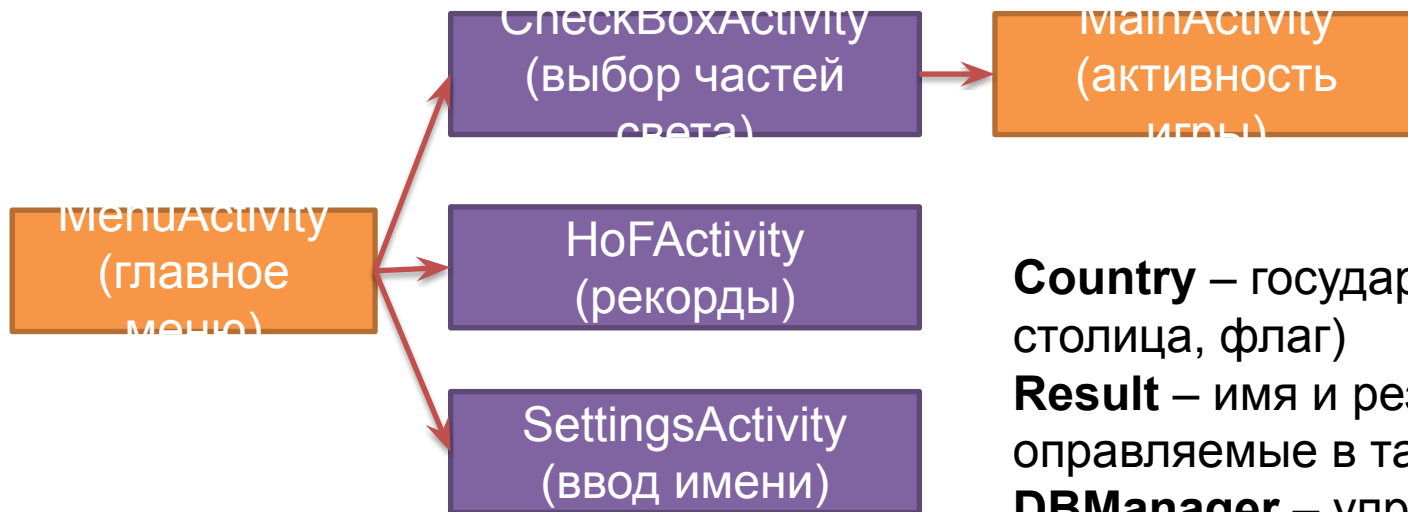


Создание игры-викторины со следующим функционалом:

- Случайным образом выбирается страна мира
- Пользователю дается на выбор четыре столицы - варианты ответа
- На заднем плане транслируется флаг выбранной страны
- Пользователь может выбрать одну или несколько частей света, к странам которых он хочет подбирать столицы, или играть со странами всего мира



## АКТИВНОСТИ



**Country** – государство (название, столица, флаг)

**Result** – имя и результат, управляемые в таблицу рекордов

**DBManager** – управление таблицей рекордов



Игра со всеми  
странами мира

Переход в  
активность с  
таблицей  
рекордов



Возможность  
выбрать части  
света перед  
началом игры

Настройка  
имени игрока



После перехода в «Особую игру» пользователь попадает в активность с пятью флажками, где может выбрать от одной до пяти частей света (если выбрано 0 частей, начинается игра со всеми странами).

Выберите части света

☒ Европа

☒ Азия

☐ Америка

☐ Африка

☒ Австралия и Океания

Начать игру!

Отсюда в игровую активность передается массив булевых переменных, в зависимости от которых будет определяться, добавлять объекты данной части света или нет.



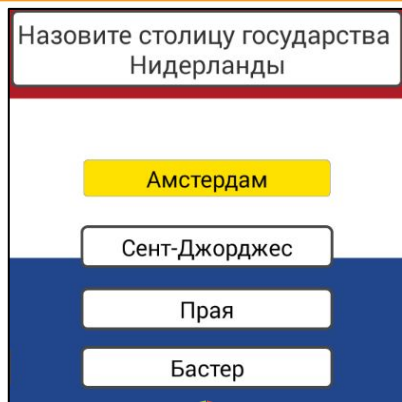
Количество  
правильных  
ответов

Обнулить  
результат,  
выбрать  
другую страну  
и варианты  
ответа



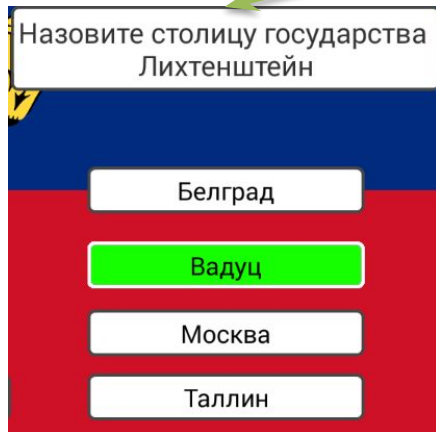
Страна, к  
которой  
необходимо  
подобрать  
столицу

Варианты  
ответа



После того, как пользователь выбрал вариант ответа, кнопка на секунду загорается желтым, после чего – красным или зеленым в зависимости от правильности ответа. Это сделано с помощью потоков:

```
public void Buttons(final Button btn){
    btn.setBackground(getDrawable(R.drawable.button_check));
    new Handler().postDelayed(new Runnable() {
        @Override
        public void run() {
            if(right)btn.setBackground(getDrawable(R.drawable.button_right));
            else btn.setBackground(getDrawable(R.drawable.button_false));
            new Handler().postDelayed(new Runnable() {
                @Override
                public void run() {
                    btn.setBackground(getDrawable(R.drawable.button_background));
                }
            }, 1000);
        }
    }, 1000);
}
```







- Научился программировать под Android
- Значительно увеличил знания в программировании на Java и в информационных технологиях вообще
- Освоил ООП и потоки
- Написал полезное приложение, улучшив знания в географии



# Спасибо за внимание!

