

Дипломный проект Разработка приложения “Star Platinum: Математика”

ВЫПОЛНИЛ: ГАЛИЕВ В.И.

410 ГРУППА

Актуальность темы:

Хоть раз в своей жизни мы слышали фразу от какого-нибудь учащегося младших классов, что учёба скучная, так почему же не объединить приятное с полезным? Именно такую задачу и ставит перед собой приложение Star Platinum Математика. Одна из главных проблем при преподавании это захватить внимание учащегося, но приложение справляется и с этой задачей. Путём погружения игрока в процесс полу-игрового решения поставленных перед ним задач, его внимание концентрируется на решаемых им задач. Таким образом, мы хотим показать ученикам, что процесс обучения — это не всегда скучно, но и также очень часто бывает крайне интересным и захватывающим.

Цель:

- Разработка приложения “Star Platinum: Математика”.

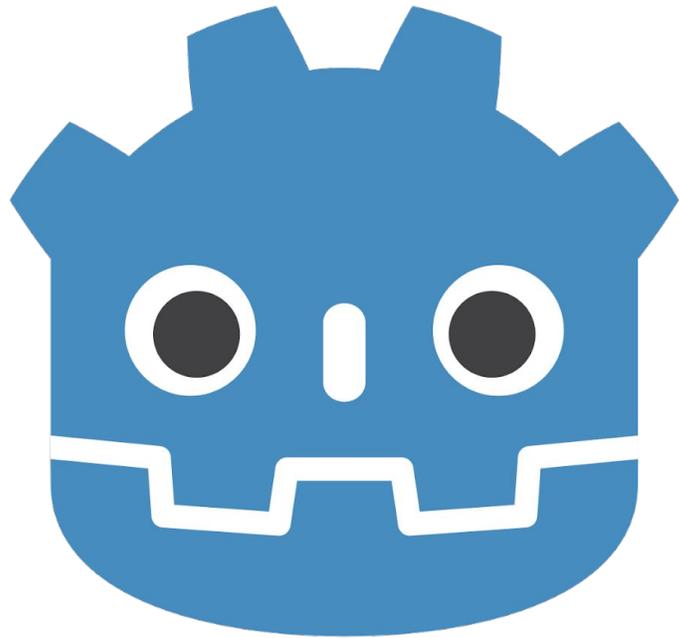
Задачи:

- изучить среду разработки Godot Engine;
- изучить язык программирования GDScript;
- спроектировать игровые уровни;
- разработать и реализовать игрока;
- реализовать спроектированные уровни;
- протестировать созданное приложение.

Назначение разработки:

Разработанное приложение предназначено для обучения и закрепления информации о математике, учащимся младших классов.

Выбор среды разработки:



GODOT

Этапы разработки:

- Техническое задание
- Эскизный проект
- Технический проект
- Рабочий проект
- Внедрение

Интерфейс программы:



ЛИСТИНГИ:

```
■ func _ready():
    randomize()
    build_level(startpoint)
    tiles = $Map.get_used_cells()
    for tile in tiles:
        tiles_id.append($Map.get_cellv(tile))
    for i in range(15*9):
        tiles[i] = $Map.map_to_world(tiles[i])
    if !LevelNum.lose:
        LevelNum.save("Игра запущена: Математика")
    else:
        LevelNum.lose = false
```

- `for i in range(8,11):`
 - `inst = text.instance()`
 - `match randi()%2:`
 - `0:`
 - `var g = (randi()%10)+1`
 - `inst.text_change("-"+str(g))`
 - `1:`
 - `var g = (randi()%10)+1`
 - `inst.text_change("+"+str(g))`

```
var startpoint = [Vector2(128*9+64, 128*4),Vector2(128*7+64, 128*2),  
Vector2(128*9+64, 128*6),Vector2(128*9+64, 128*6),Vector2(128*8+64,  
128*3),  
Vector2(128*8+64,128*3),Vector2(128*4+64, 128*6),Vector2(128*10+64,  
128),Vector2(128*13+64, 128*4)]
```