

# Обучающие приложения для детей

Образование — это возможность однажды  
открыть детские сердца и умы к  
невероятному познанию Вселенной.

Сэр Энтони

Селдон

# О приложении

- Обучающее приложение для детей или же education kid – это приложение, которое содержит в себе базовые знания о мире. Благодаря этому приложению ребенок сможет выучить буквы и цифры, различать овощи и фрукты, узнать как выглядят разные животные и даже научиться рисовать.



Алфавит

Цифры



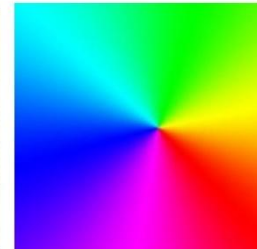
Фрукты



Животные



Овощи



Цвета

# Как сделано

- Приложение сделано с помощью высокоуровневого языка программирования Java и средой разработки Android Studio. В ходе разработки также использовалась самая простая база данных SQLite. Само же приложение разделено на несколько активностей(частей). О которых мы сейчас и поговорим

```
        intent.setClass( packageContext: Alphabet.this, MainActivity.class);
        startActivity(intent);
        finish();
    });

    left.setOnClickListener (v) -> {
        if (c != null) {
            if (c.getCount() > 0) {
                c.moveToPrevious();
                showRecords();
            }
        }
    });

    right.setOnClickListener (v) -> {
        c.moveToNext();
        showRecords();
    });
}

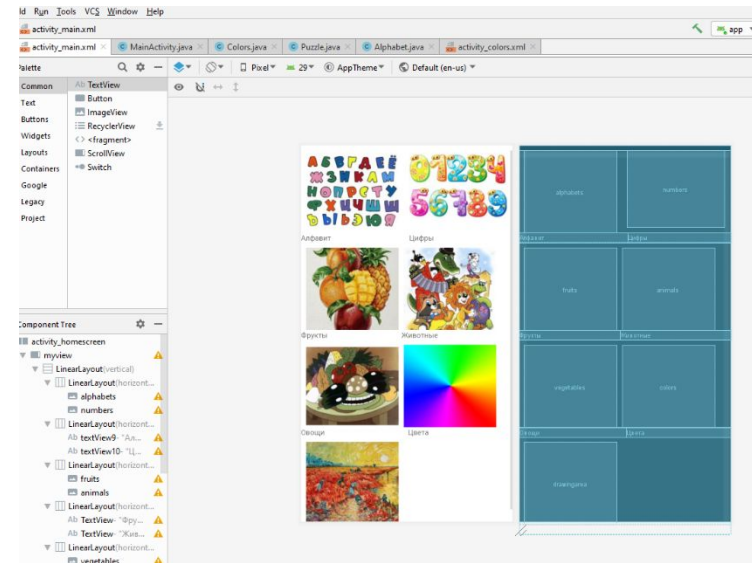
protected void showRecords() {
    String alpha = c.getString( columnIndex: 1);
    String img1 = c.getString( columnIndex: 2);
    String name1 = c.getString( columnIndex: 3);
    a1.setText(alpha);
    name.setText(name1);

    int id = getResources().getIdentifier(img1, defType: "drawable", getPackageName());
    img.setImageResource(id);

    s1 = alpha;
    s2 = name1;
}

protected void createDatabase() {
    dbOpenHelper.createDatabase( name: "beta", Context.MODE_PRIVATE, factory: null);
    db.execSQL("CREATE TABLE IF NOT EXISTS object(id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT NOT NULL, alphabet VARCHAR, img VARCHAR, name VARCHAR)");
}

protected void insertIntoDB() {
    String query1 = "INSERT INTO object(alphabet,img,name,category) VALUES('A','pineapple','Ananas','beta')";
    String query2 = "INSERT INTO object(alphabet,img,name,category) VALUES('B','butterfly','Бабочка','beta')";
}
```



# Алфавит

- В этом разделе вам ребенок сможет выучить алфавит с помощью ассоциативного ряда. Слева представлены буква, а посередине чертеж – с помощью этого ребенок лучше сможет запомнить буквы



Б



Бабочка

# Цифры

- Принцип примерно такой же, что и в алфавите слева представлена цифра, а по центру кол-во кружков. Ведь примерно так все в мире учат цифры.



2

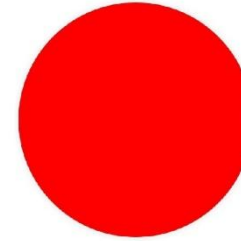


Два

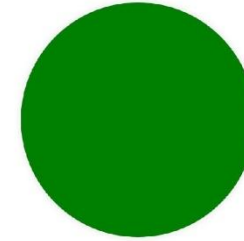
# Овощи , фрукты и цвет 🏠

- Здесь ребенок может узнать как выглядят самые популярные фрукты и овощи. А также цвета

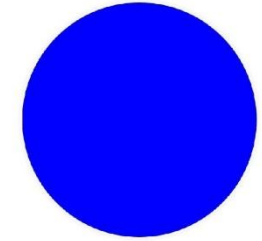
## Цвета



Красный



Зеленый



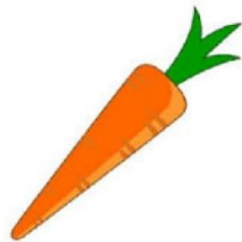
Голубой



## Овощи



Помидор



Марковь



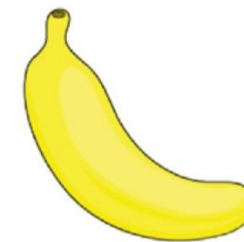
Капуста



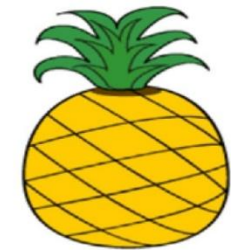
## Фрукты



Яблоко



Банан



Ананас

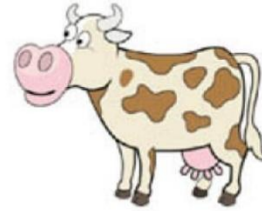


# Животные

- Принцип примерно такой же как и в овощах и фруктах, но только здесь представлены самые популярные животные с их рисунками. Также чтобы было понятнее при нажатии на фото животного издается характерный звук(корова-му, кошка-мяу и т.д)



## Животные



Корова



Лошадь



Лев





# Рисование

- Самый последний раздел – это рисование. Здесь ваш ребенок может попробовать себя в изобразительном искусстве и нарисовать свой первый шедевр для вас. И если вы захотите поделиться творением юного Микеланджело с кем-нибудь, то этот раздел запросто это сделает с помощью кнопки share.

