

# ШАШКИ- КОТОВАШКИ



РАЗРАБОТЧИКИ:

СТУДЕНТЫ ГРУППЫ МКСП32

АРТЕМЧУК ВЛАДИСЛАВ  
ФОМЕНКО ВАЛЕРИЯ



# ШАШКИ- КОТОВАШКИ

**ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ:**  
ДЕТИ, В ВОЗРАСТЕ 5-7 ЛЕТ, ДОШКОЛЬНИКИ,  
УЧЕНИКИ 1-2 КЛАССОВ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

**ЦЕЛЬ ПРИЛОЖЕНИЯ:**  
ПРОДВИЖЕНИЕ ДЕТСКОГО  
ПОЗНАВАТЕЛЬНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА  
КОТОВАСИЯ В ИНТЕРНЕТЕ, ПРИВЛЕЧЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ АУДИТОРИИ





# ШАШКИ- КОТОВАШКИ

## ИДЕЯ:

РАЗРАБОТАТЬ СЕРИЮ НЕБОЛЬШИХ  
АНАЛИТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ПРОДВИЖЕНИЯ  
ПРОЕКТА КОТОВАСИЯ

## ЗАДАЧИ:

1. РАЗРАБОТКА ЦВЕТОВОГО МАКЕТА ДЛЯ ПРИЛОЖЕНИЯ
2. РАЗРАБОТКА РАБОЧЕГО АЛГОРИТМА ДЛЯ ПРИЛОЖЕНИЯ





# ЧЕМ МЫ ЛУЧШЕ?



1. МИЛЫЙ РЫЖИЙ КОТ ВАСЯ -  
ЛУЧШИЙ ДРУГ ЛЮБОГО РЕБЁНКА

2. УНИКАЛЬНЫЙ АВТОРСКИЙ ДИЗАЙН  
ПРИЛОЖЕНИЯ, СООТВЕТСТВУЮЩИЙ  
ОБЩЕЙ СТИЛИСТИКЕ ПРОЕКТА

3. НЕСКОЛЬКО РЕЖИМОВ ИГРЫ:

- >ИГРОК VS ИГРОК (ЛОКАЛЬНЫЙ)
- >ИГРОК VS ИИ (В РАЗ-КЕ)
- >ИГРОК VS ИГРОК (ПО СЕТИ) (В РАЗ-КЕ)

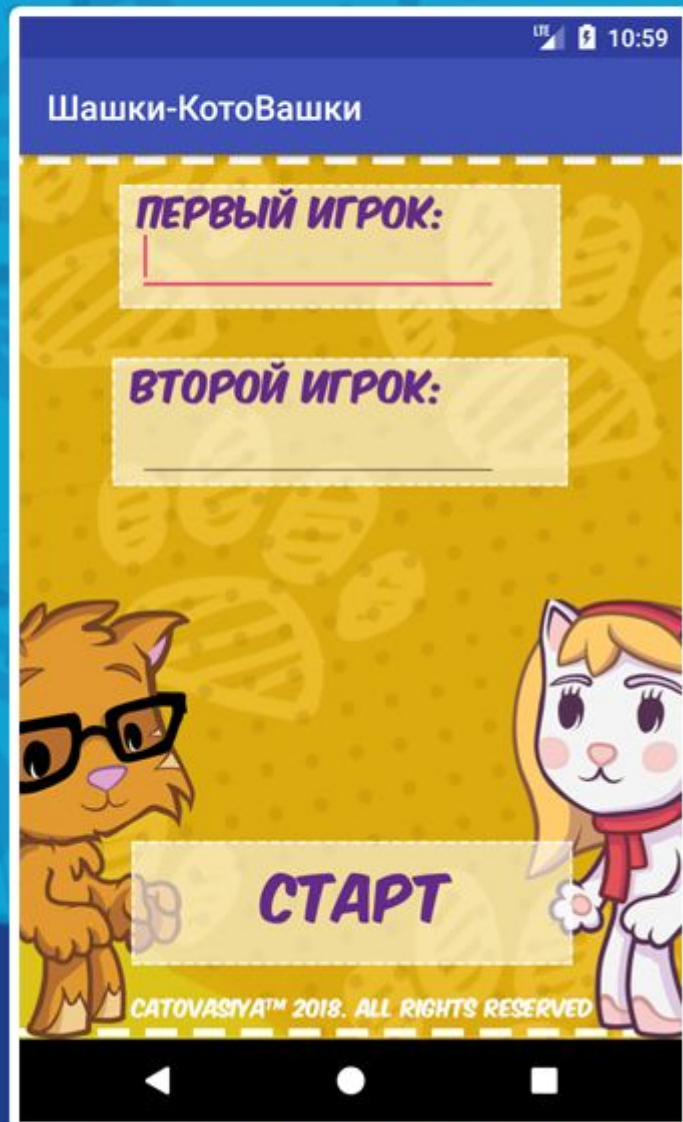


# ДИЗАЙН И БЕТА-ТЕСТ





# ДИЗАЙН И БЕТА-ТЕСТ





# РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВОГО АЛГОРИТМА





# ЧТО ДАЛЬШЕ?



**1. ДОБАВЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ НАСТРОЕК:**

**1.1. ВОЗМОЖНОСТЬ СМЕНЫ ЦВЕТОВОЙ ГАММЫ ПРИЛОЖЕНИЯ**

**1.2. ВОЗМОЖНОСТЬ СМЕНЫ ВНЕШНЕГО ВИДА ШАШЕК И ИГРОВОГО ПОЛЯ**

**2. ДОБАВЛЕНИЕ ФОНОВОЙ МУЗЫКИ**

**3. РЕАЛИЗАЦИЯ ТАБЛИЦЫ РЕКОРДОВ**

**4. РЕАЛИЗАЦИЯ АЛГОРИТМА ДЛЯ РЕЖИМА <<ИГРОК ПРОТИВ КОМПЬЮТЕРА>>**



# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

**ШАШКИ - ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ СПОСОБОВ РАЗВИТИЯ У РЕБЁНКА МАТЕМАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ**

**ШАШКИ - ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ СПОСОБОВ ВЕСЕЛО И ИНТЕРЕСНО ПРОВЕСТИ ВРЕМЯ**

**ШАШКИ - ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ СПОСОБОВ СБЛИЗИТЬСЯ С РОДНЫМИ И ДРУЗЬЯМИ**

**ШАШКИ-КОТОВАШКИ - ТО, ЧТО НУЖНО ДЕТЯМ**



