

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**

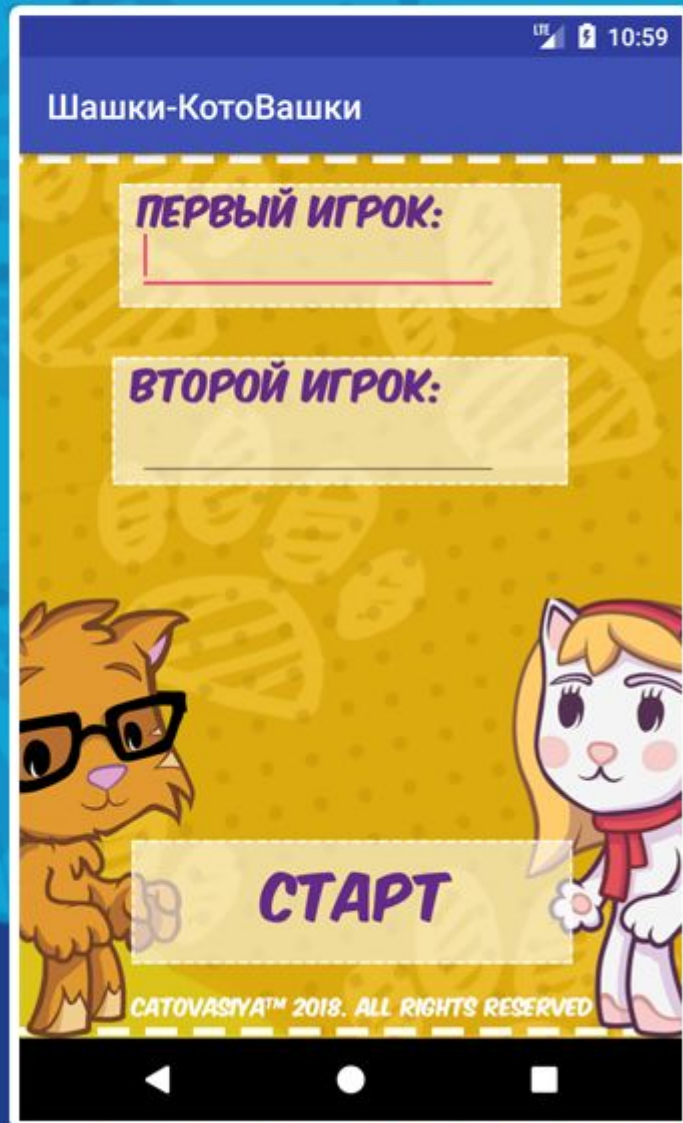
3. НЕСКОЛЬКО РЕЖИМОВ ИГРЫ:

- >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

