

# ШАШКИ- КОТОВАШКИ



РАЗРАБОТЧИКИ:

СТУДЕНТЫ ГРУППЫ МКИСПЗ2

АРТЕМЧУК ВЛАДИСЛАВ  
ФОМЕНКО ВАЛЕРИЯ



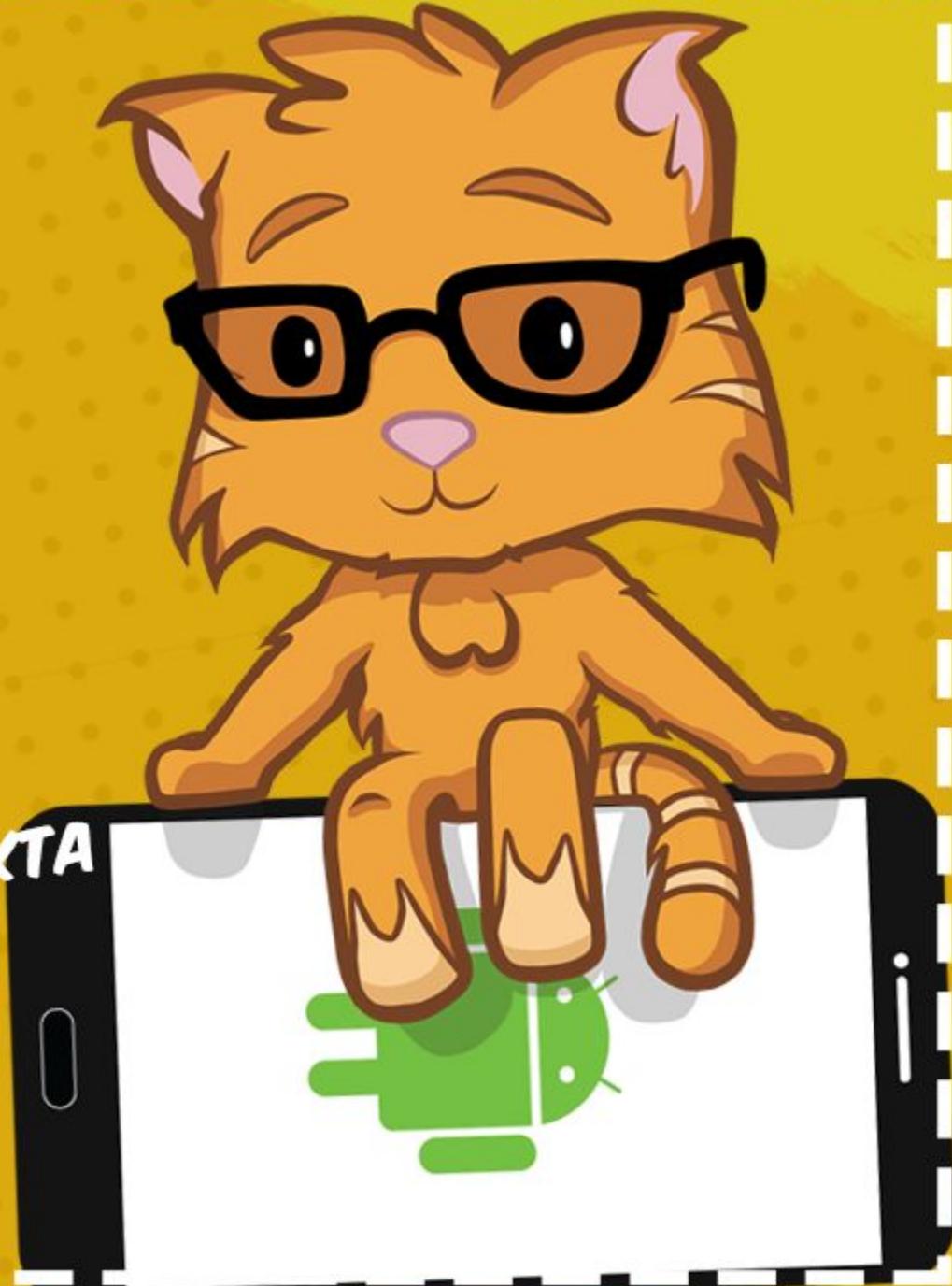
# ШАШКИ- КОТОВАШКИ

**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:

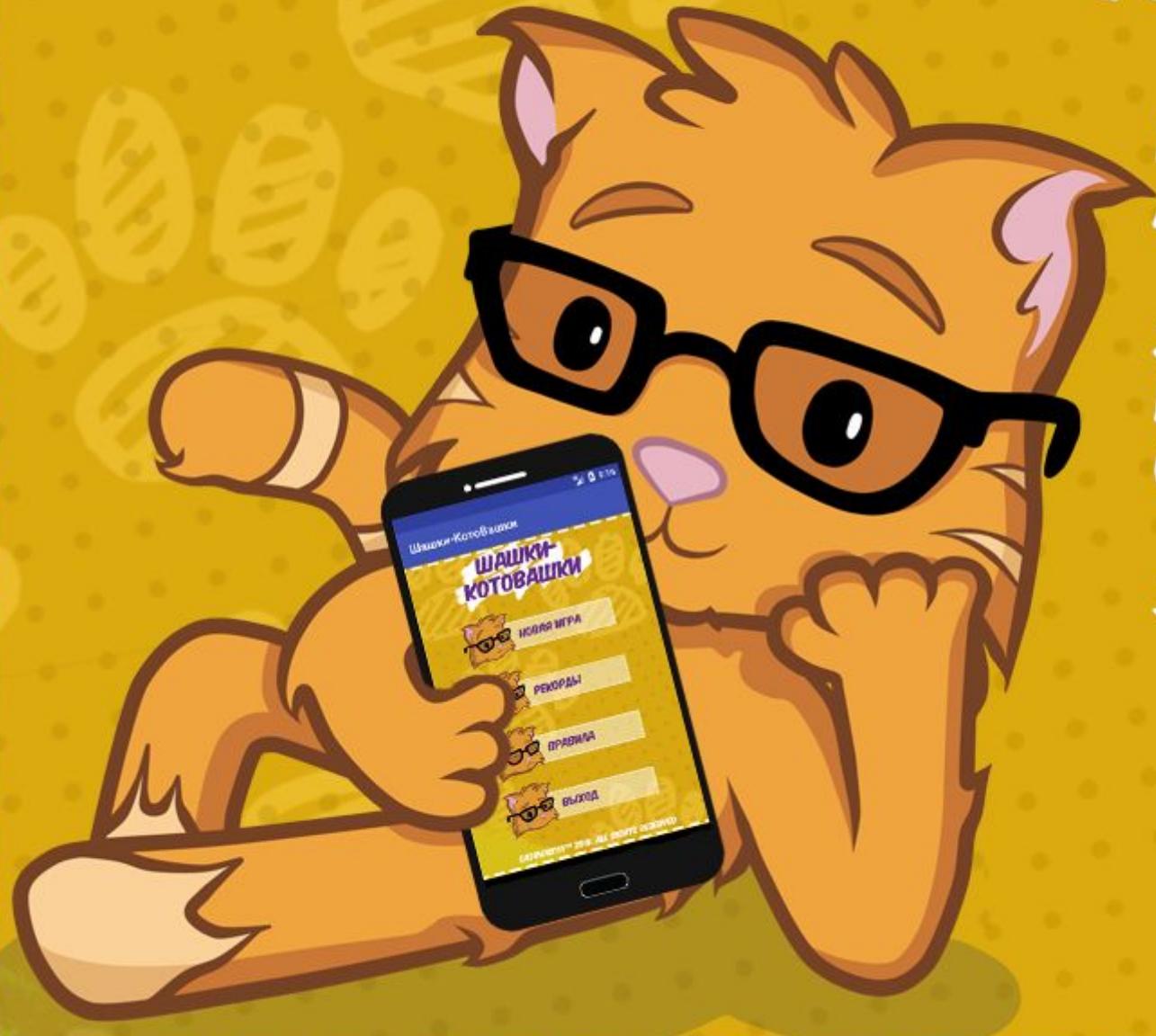
РАЗРАБОТАТЬ СЕРИЮ НЕБОЛЬШИХ  
АНАЛИТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ПРОДВИЖЕНИЯ  
ПРОЕКТА КОТОВАСИЯ

## ЗАДАЧИ:

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



# ЧЕМ МЫ ЛУЧШЕ?

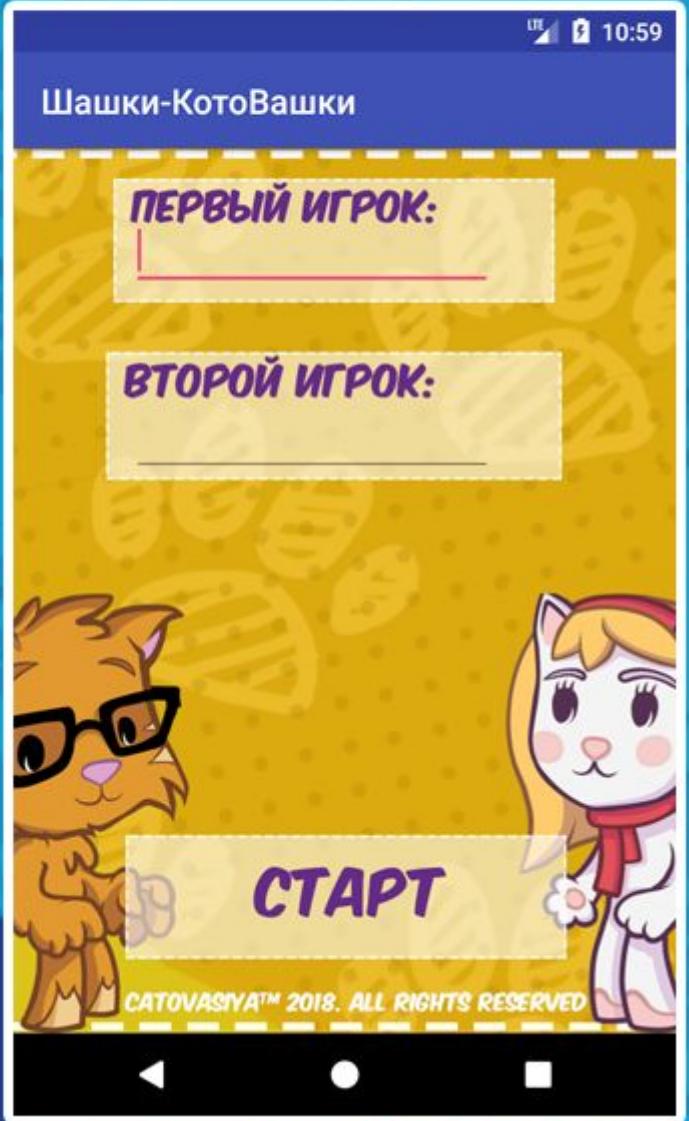


- 1. МИЛЫЙ РЫЖИЙ КОТ ВАСЯ -  
ЛУЧШИЙ ДРУГ ЛЮБОГО РЕБЁНКА**
- 2. УНИКАЛЬНЫЙ АВТОРСКИЙ ДИЗАЙН  
ПРИЛОЖЕНИЯ, СООТВЕТСТВУЮЩИЙ  
ОБЩЕЙ СТИЛИСТИКЕ ПРОЕКТА**
- 3. НЕСКОЛЬКО РЕЖИМОВ ИГРЫ:**
  - >ИГРОК VS ИГРОК [ЛОКАЛЬНЫЙ]**
  - >ИГРОК VS ИИ (В РАЗ-КЕ)**
  - >ИГРОК VS ИГРОК [ПО СЕТИ] (В РАЗ-КЕ)**

# 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**

