**ГУО «Средняя школа №138 г. Минска»**

# Разработка кроссплатформенного приложения «WMT»

**Авторы:**
Гридин Егор Максимович
Порох Сергей Дмитриевич
Терехов Богдан Сергеевич
8 класс

**Научные руководители:**
Ключинская Виктория Викторовна
Чернушевич Галина Александровна

Современный мир постоянно обновляется технологиями, которые оказывают огромное воздействие на нашу жизнь, на общество, в том числе на образовательный процесс.

Абсолютно каждый учащийся носит в кармане компьютер в виде смартфона или планшета, что стало неотъемлемой частью повседневной жизни.

Сегодня нас интересуют не столько характеристики устройства, сколько наличие привычного набора ***приложений*** и ***сервисов***, интуитивно ***понятный интерфейс***.

Экономия двух-пяти минут, помноженная на десятки ежедневных бытовых и рабочих задач, в совокупности создает отличный эффект повышения качества жизни. И, главное, это сохраняет самый важный ресурс — время.

Не малую роль для создания данной работы сыграла эпидемиологическая ситуация в мире и в Республике Беларусь.

Во избежание увеличения количества контактов между учащимися нашей школы, за каждым классом был закреплён отдельный кабинет. Поэтому, для осуществления образовательного процесса учителя перемещаются по школе. Возникает вопрос: как найти нужного преподавателя во время учебного дня для решения различных вопросов (учитель-классный руководитель).

**Цель** – изучение теоретической базы по теме научной работы, разработка приложения «Where My Teacher» с использованием языка C#, среда разработки Unity 2D.

## Задачи:

1. Провести опрос среди учащихся об актуальности и целесообразности использовании данного ресурса.
2. Изучить теоретическую базу по теме работы, особенности использования программ.
3. Разработать пользовательский интерфейс в программе Unity 2D.

## Объект исследования

Мобильная платформа Android, возможности разработки под данную платформу, использование современных языков программирования для написания мобильного приложения.

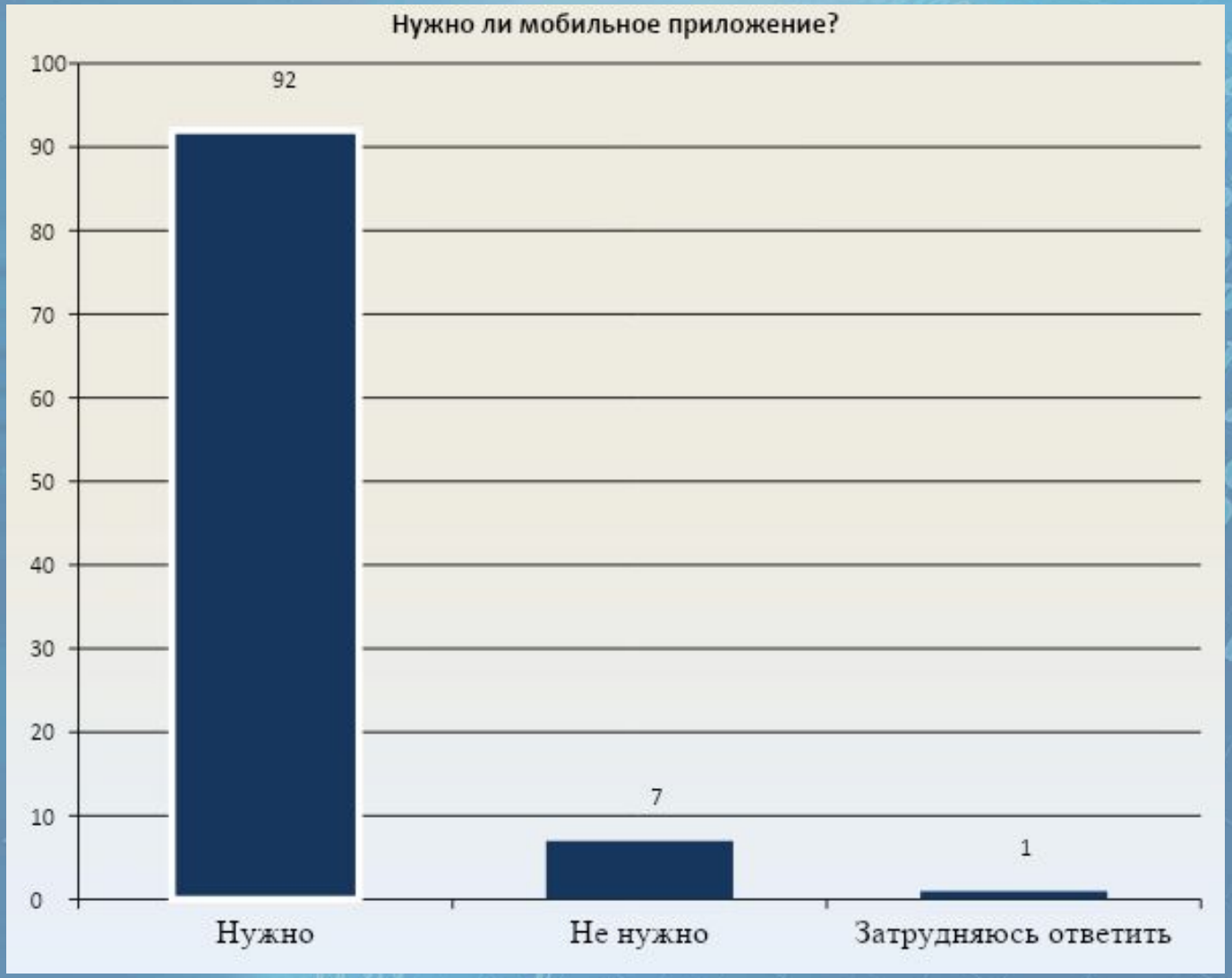
**Предмет исследования**

Разрабатываемый кроссплатформенный **программный продукт «Where My Teacher»**, предназначенный оптимизировать поиск учителя в школе.

# Актуальность проекта

Актуальность и целесообразность мобильных приложений очевидна. Важно накануне разработки  четко поставить цель софта и его применения. Утилита должна приносить пользу, только так её роль в компьютерном мире будет заметна.

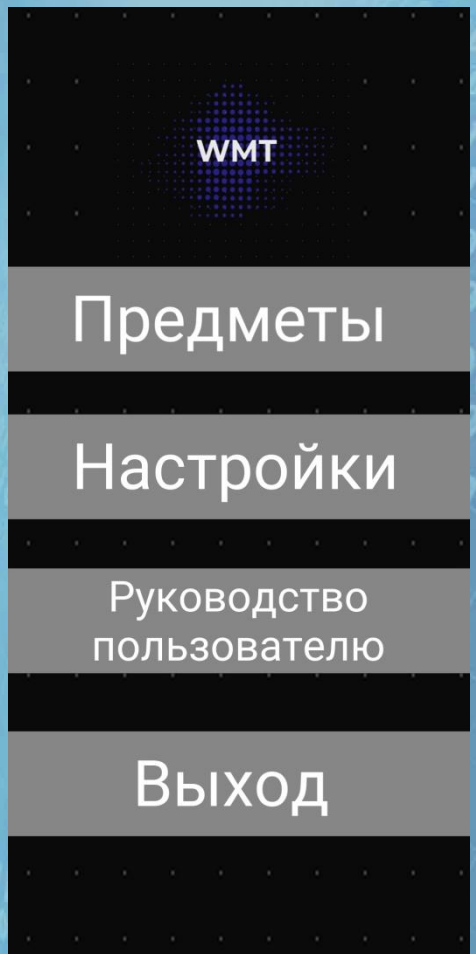
# Результат опроса среди 8-11 классов



# Структура приложения

Главная страница приложения

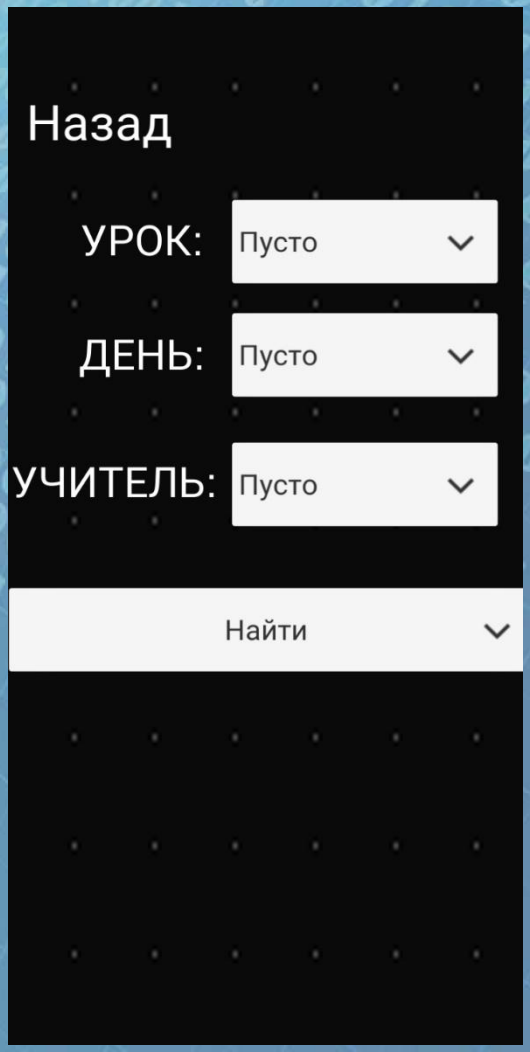
**В главном меню находиться кнопки, по которым можно перейти в выбранную вами вкладку. На фоне изображено меню приложения.**



# Вкладка «ПРЕДМЕТ»

**Здесь вы можете выбрать фильтры которые вам нужны.**

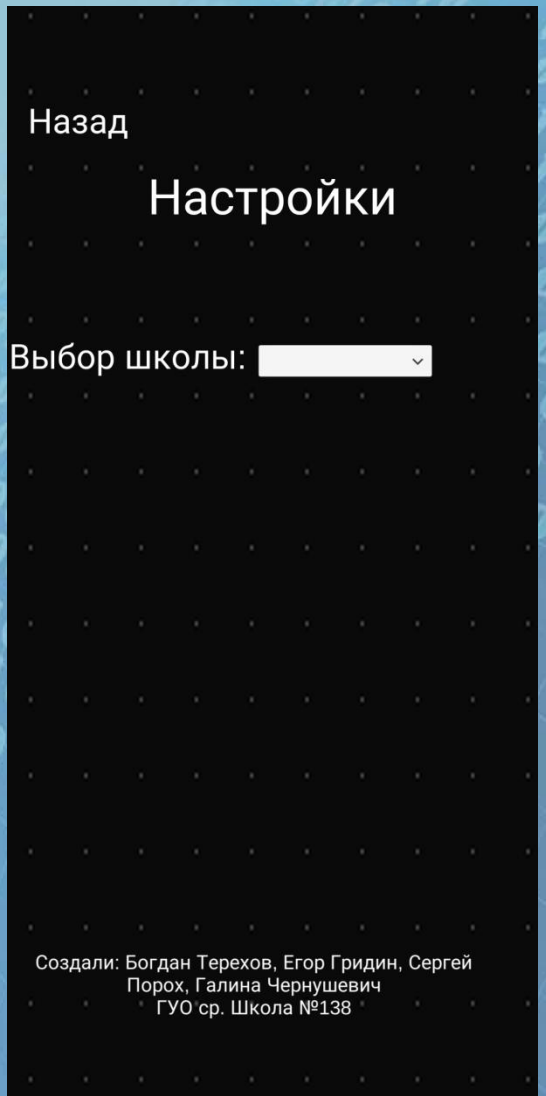
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class ManagerMenu : MonoBehaviour
{
    public GameObject menu;
    public GameObject settings;
    void Start()
    {

    }

    void Update()
    {

    }

    public void SettingsOpen()
    {
        settings.SetActive(true);
        menu.SetActive(false);
    }

    public void SettingsExit()
    {
        settings.SetActive(false);
        menu.SetActive(true);
    }

    public void Quit()
    {
        Application.Quit();
    }
}
```



# Вкладка «НАСТРОЙКИ»

**На данной вкладке вы можете выбрать свою школу.**

```
using System;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class SchoolPicker : MonoBehaviour
{
   void Start()
   {
      var dropdown =
transform.GetComponent<Dropdown>();
      dropdown.options.Clear();

      List<string> items = new List<string>();
      items.Add("138");
      items.Add("137");
      items.Add("125");

      foreach (var item in items)
      {
         dropdown.options.Add(new
Dropdown.OptionData() { text = item });
      }
```

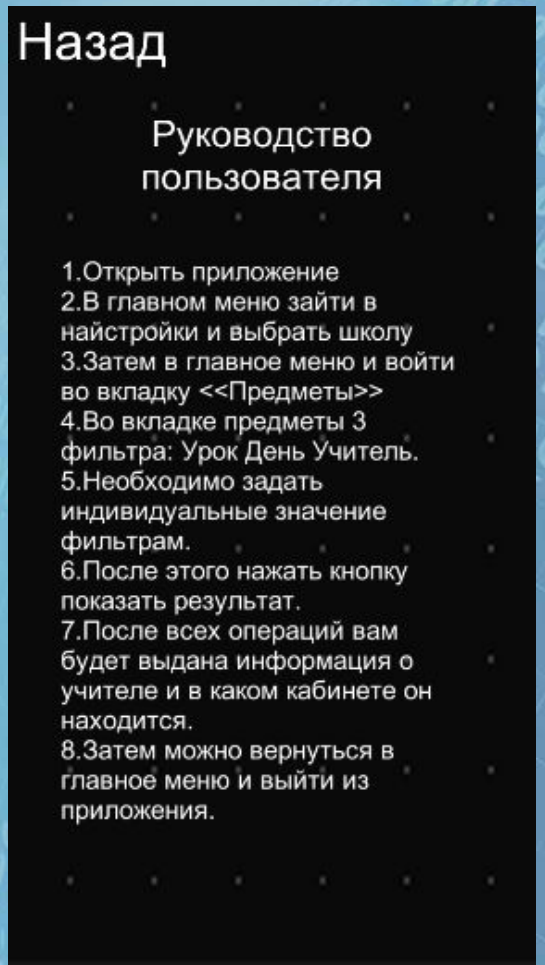


# Руководство пользователя

- Открыть приложение.
- В главном меню зайти в настройки и выбрать школу.
- Затем выйти в главное меню и войти во вкладку «Предметы».
- Во вкладке предметы 3 фильтра:Урок День Учитель.
- Необходимо задать индивидуальные значение.
- После этого нажать кнопку «обновить».
- После всех операций вам будет выдана информация о учителе и
- кабинете в котором он находится.
- Затем можно вернуться в главное меню и выйти из приложения.

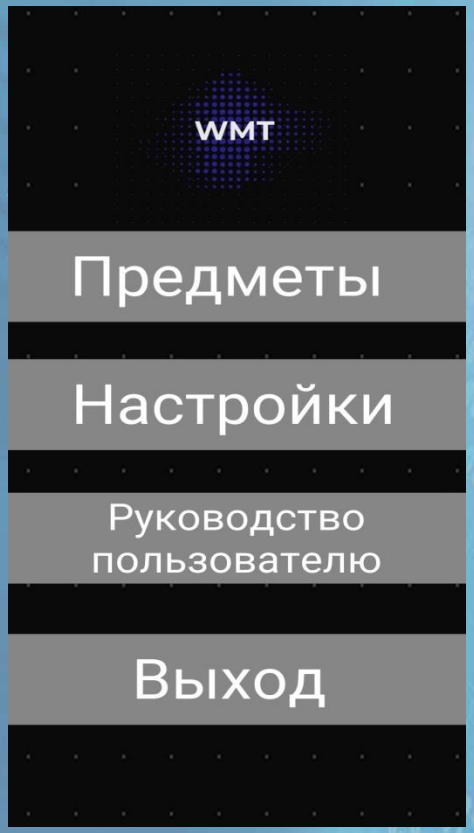
# Вкладка «РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ»

**На данной странице находится описание действий, которые необходимо выполнить пользователю, что бы корректно воспользоваться нашим приложением.**



# Кнопка «ВЫХОД»

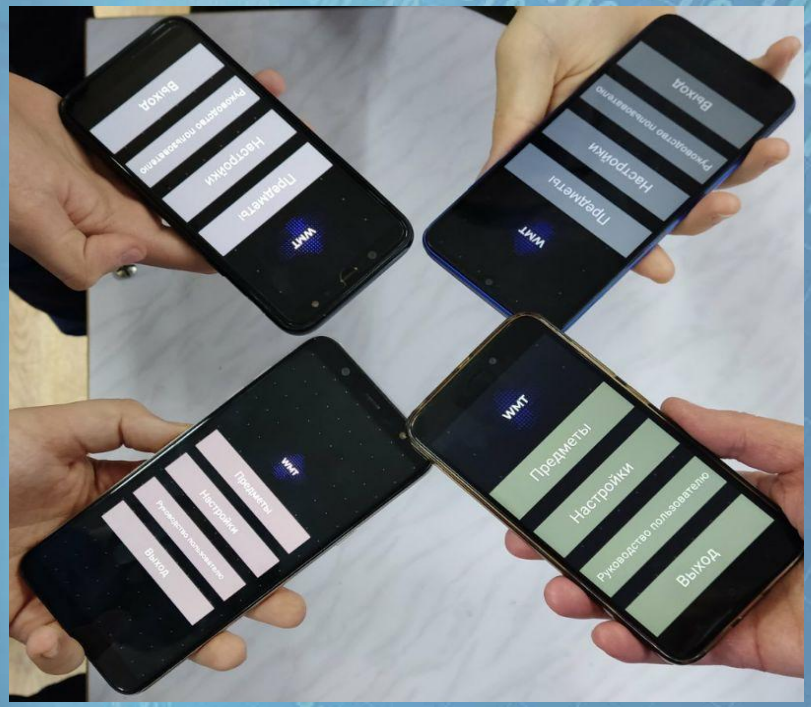
**С помощью данной кнопки вы можете выйти из приложения на главное меню своего телефона.**



# Заключение

Создание данного приложения обеспечило помощь в коммуникации между учителями – классными руководителями  и учащимися с учетом методических рекомендаций. Программа может быть использована широким кругом пользователей, не требуя большого опыта использования информационных технологий, так как проста и доступна в освоении и на практике.

Программу можно легко адаптировать для любого учреждения образования на любом устройстве.



Министерство образования Республики Беларусь
Управление по образованию администрации Фрунзенского района г.Минска

Государственное учреждение образования
**"СРЕДНЯЯ ШКОЛА №138 г. Минска"**







## Расписание занятий

- Расписание 1-4 классы (формат файла. - размер ) скачать / посмотреть
- Расписание 5-7 классы (формат файла. - размер ) скачать / посмотреть
- Расписание 8-11 классы (формат файла. - размер ) скачать / посмотреть
- Моб. приложение "Where My Teacher" (формат файла. - размер ) скачать / посмотреть

Поделиться страницей:

СКАЧАТЬ НАШЕ ПРИЛОЖЕНЕИ МОЖНО НА САЙТЕ ШКОЛЫ!!!

Инновационный проект
Информационно-образовательный портал для школьников
МЧС информирует
Пакет безопасности
Центры, дружественные подросткам
Pravo.by
Молодежь Беларуси