Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Инженерный лицей №83 имени Героя Советского Союза Пинского Матвея Савельевича Уфимского государственного нефтяного технического университета» городского округа город Уфа Республики Башкортостан

Индивидуальный проект

по теме:

«Игровое приложение для Android на Java "Simple adventure"»

Обучающийся:

Ермолаев Андрей Сергеевич

Руководитель проекта:

Гильдин Александр Григорьевич,

учитель информатики

г. Уфа, 2020

**ОГЛАВЛЕНИЕ (СОДЕРЖАНИЕ)**

Введение……………………………………………………………………………...2

Структура приложения……………………………………………………………...3

Заключение…………………………………………………………………………...4

Список литературы…………………………………………………………………..5

Приложение……………………………………………………………………………

2

**Введение**

В наше время почти у каждого человека есть смартфон. Дети, начиная с самых маленьких, начинают знакомиться с портативными устройствами, в том числе смартфонами, у многих с самого раннего детства появляются телефоны личного пользования.

Актуальность разработки мобильных приложений доказывается статистикой. Согласно последним исследованиям, выручка от использования мобильных приложений в прошлом году составила более 700 миллиардов долларов.

Небольшое мобильное приложение может помочь решить проблему прививания детям страсти к чтению, так как подаёт материал постепенно.

**Цели**

1. Углубить знания о языке программирования Java и среде разработки Android Studio
2. Разработать мобильное приложение жанра “текстовый квест”

**Задачи**

1. Определить систему необходимых классов
2. Написать сценарий повествования
3. Создать дизайн приложения

3

1. **Структура приложения**

Приложение написано на языке программирования Java в среде разработки Android Studio. Основным является класс MainActivity. В нём используются методы onCreate, начинающий работу при запуске приложения, onPause, срабатывающий при сворачивании или закрытии приложения и сохраняющий текущее состояние, onResume, срабатывающий при открытии приложения и возвращающий сохранённые параметры, и onClick, прикреплённый к кнопке. Также присутствует класс SharedPreferences, как раз он и помогает сохранять прогресс до закрытия.

Дизайн можно увидеть в приложении к проекту.

4

**Заключение**

В ходе выполнения проекта были выполнены следующий задачи:

1. Определена система классов необходимых для функционирования приложения
2. Написан сценарий повествования
3. Создан удобный дизайн приложения

Так как повествование ведётся постепенно, а текст подаётся небольшими частями, приложение можно использовать для воспитания в детях страсти к чтению.

При дальнейшей разработке можно расширить описываемую историю.

5

**Список литературы**

1. <https://developer.alexanderklimov.ru/android/> - курсы по изучению Android
2. <https://itschool.innovationcampus.ru/> - курсы по изучению Java и Android

6