Моя исследовательская работа посвящена актуальной теме – программированию.

Слайд 2. В ходе этой работы я попытался рассмотреть веб-языки программирования, попробовал написать алгоритм и набрать программу в простом текстовом редакторе. И у меня все получилось.

Слайд 3. Я считаю, что программирование игр – это очень увлекательно, позволяет развить математические, логические навыки. Это может пригодится в будущем. Именно поэтому это очень актуально сегодня.

Слайд 4. На этом слайде представлены выбранные языки программирования для изучения. Они широко применяются сейчас и мне было интересно, как на них писать. Мы попытались рассмотреть именно веб-языки программирования, которые входят в основу самых базовых языков программирования для всемирной паутины Интернет. Во-первых, это HTML – язык гипертекстовой разметки страниц в интернете. Все страницы так или иначе мы смотрим в интернете благодаря ему. Он отвечает за базовую структуру страниц. Во-вторых, CSS – язык таблицы каскадных стилей, который управляет внешним видом всех элементов на нашей HTML – странице. И наконец, в-третьих, JavaScript – язык, позволяющий добавлять интерактивность на HTML странице, например, реагировать на нажатую кнопку мыши и совершать управляющие действия – менять текст на экране или его оформление, чем мы и будем пользоваться в нашей программе.

Слайд 5. После теоретического знакомства мы с папой приступили к реализации игры с классическими правилами – «крестики - нолики». Ее правила все знают. Они представлены на данном слайде.

Слайд 6. Мы попытались написать алгоритм и для начала надо было понять, какие входные и выходные данные мы имеем, и как этим пользоваться. На входе мы имеем 2-х игроков, ходит первый игрок – это всегда «X». Каждую клетку игрового поля мы закодируем двумя цифрами от 0 до 2 по принципу – «строка-колонка».

Слайд 7. На выходе алгоритма у нас либо победа одного из игроков, либо ничья, когда все клетки заняты. В соответствии с нашей разметкой мы на этом слайде выписали все 8 выигрышных ситуаций.

Слайд 8. На этом слайде представлен укрупненно блок-схема алгоритма текущего хода. Мы ставим сначала текущим игроком игрока № 1 (X), выводим о текущем игроке информацию и его ход, проверяем выигрышность текущего хода и если она достигнута, то выходим и объявляем победу, иначе меняем текущего игрока и вновь выводим его ход и делаем проверку.

Слайд 9 говорит о том, что наша программа – это один файл «крестики-нолики.html». Мы его можем продемонстрировать. Он состоит из специальных элементов – тегов.

На слайде 10 представлены основные результаты. Позвольте мне их не зачитывать.

Доклад окончен. Спасибо за внимание. К проекту прилагается программа.