

«Путешествие в историю»

Вавилов Андрей Витальевич

10 класс «И» школы №1542

Руководитель: Русаков Алексей Михайлович

Актуальность проекта

Одной из проблем нашего времени является зависимость детей от телефонов. Своим проектом я не смогу полностью решить эту проблему, но смогу повысить интерес детей, и не только их, к нашей истории. Используя «Путешествие в историю» люди смогут в игровой форме узнавать новые факты о нашей истории и больше находится на свежем воздухе.



Описание приложения

Проект «Путешествие в историю» предназначен для повышения интереса людей к нашей истории через приложение. Чтобы получить информацию об определённом историческом объекте, пользователь должен оказаться рядом с ним.

При выполнении этого условия пользователь получает краткое описание объекта и дополнительные ссылки, на сайты содержащие информацию о данном объекте (если такие имеются). Система уровней, чат и таблица лидеров предназначены побудить людей к изучению местных достопримечательностей.



Задачи

- Обосновать актуальность темы.
- Изучить современные технологии для реализации проекта.
- Разработать прототип приложения.
- Определить перспективы развития проекта.

Методы исследования и оборудование

Сервер

Среда разработки: Visual Studio 2019

Язык программирования: Python 3

Библиотеки: `http.server`; `sqlite3`



Клиент

Среда разработки: Android Studio

Язык программирования: Java

Фреймворки: Spring framework

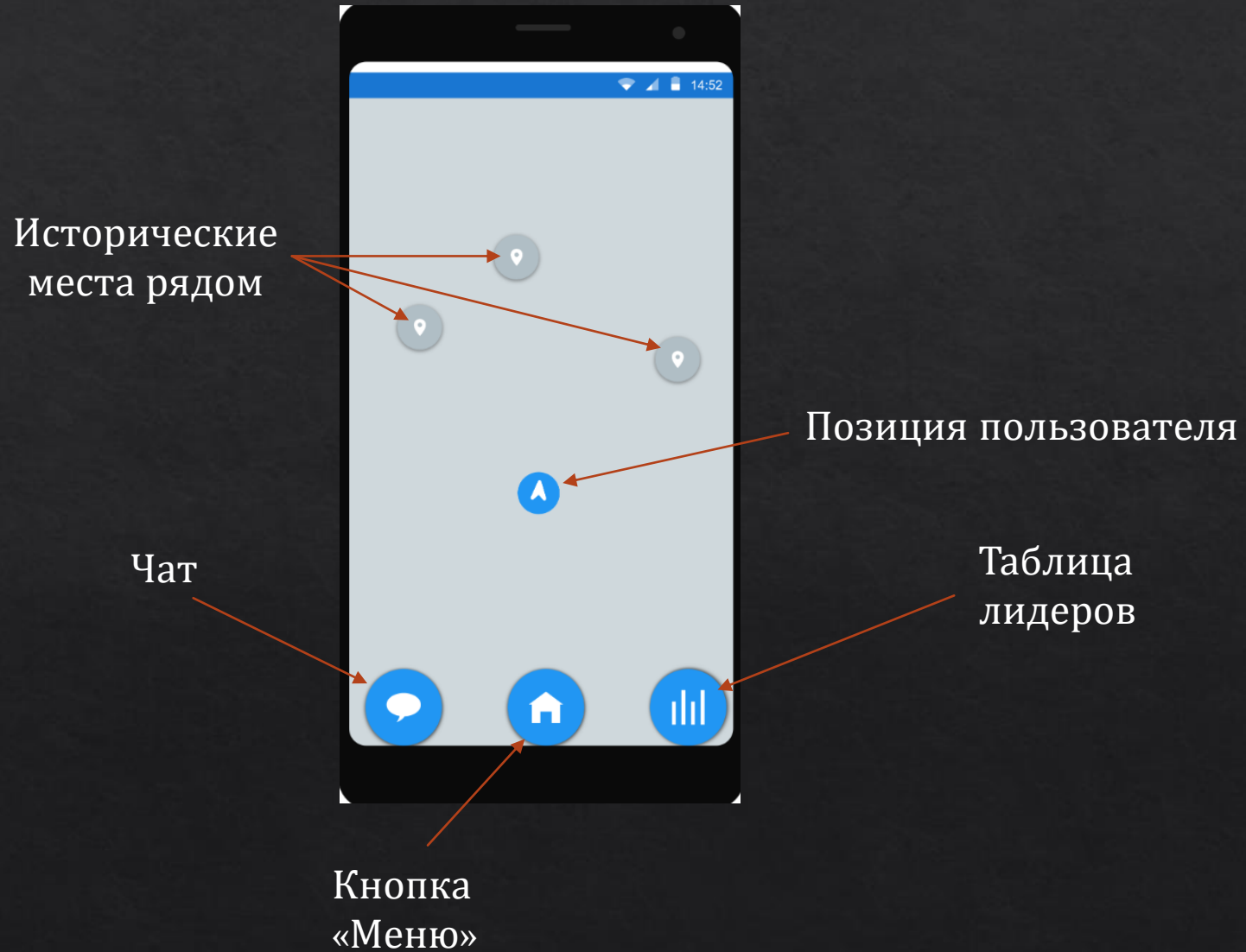
Библиотека: Scribe Java



Функциональность проекта

- Отслеживание человека по карте мира в реальном времени.
- Предоставление исторической информации об объектах рядом.
- Общий чат среди пользователей отметившихся рядом с объектом.
- Таблица лидеров (посетившие наибольшее количество объектов).

Интерфейс



Перспективы проекта

- Увеличить количество исторических объектов в базе данных приложения.
- Добавить новые функции для привлечения внимания людей.
- Расширение области работы приложения.
- Добавить локализацию на новые языки.

Спасибо за внимание