Mendeleev’s Adventure

Domeniul la care este înscrisă lucrarea*:* ***Aplicații practice-Tehnologia informației-aplicații software-seniori***

**Autor 1**: Pomparău Ana, clasa a X-a, Colegiul Național “Mihai Eminescu“-Botoșani

**Coordonator**: Voinea-Axinte Alina, profesor de informatică-matematică, Colegiul Național “Mihai Eminescu “-Botoșani, e-mail: [voineaaxinte\_alina@yahoo.com](mailto:voineaaxinte_alina@yahoo.com) , tel:0741183574

**Scopul:**

Am ales acest subiect, pentru că și eu, la rândul meu, ca elev, mi-aș fi dorit să dispun de o astfel de aplicație, care nu înlocuiește profesorul, însă m-ar ajuta să aprofundez informația de la clasă, într-un mod cât mai simplu și interactiv.

**Obiective:**

-formatarea competențelor specifice algoritmice și de programare într-un timp dat;

-formarea de abilități practice în utilizarea echipamentelor IT;

-dezvoltarea spiritului critic și creativ prin elaborarea de produse informatice;

-un sprijin adus elevilor de liceu pentru a aprofunda chimia organică;

-inovație în domeniul jocurilor;

**Problema identificată spre rezolvare:**

Mulți copii nu se descurcă cu chimia, mai ales cu chimia organică, așa că m-am gândit să creez un proiect pentru a-i ajuta. Atât ca și elev, și ca și individ, am observat că oamenii învață interactiv prin jocuri, iar memoria vizuală și cea auditivă este cheia pentru a reține cel mai bine informații. Am combinat jocul de calculator (software de entertninig) cu școala pentru a face experiența elevilor mai interesantă.

**Etape parcurse:**

* identificarea problemei
* conceperea soluției acesteia
* implementarea
* testarea
* revizuirea

**Metode folosite:**

Am folosit următoarele limbaje de programare:

* Unity UI (front-end, design-ul jocului în sine, personaje, decor,etc)
* C# (atat logica jocului, cât și mișcarea personajelor)
* Javascript (backend)
* MongoDB (open source [NoSQL](https://www.techtarget.com/searchdatamanagement/definition/NoSQL-Not-Only-SQL) database)
* Unity Fusion (high-end state transfer netcode)

**Concluzii**

Consider că aplicația creată este o eficientizare a învățării rapide și ușoare, o alternativă a învățării tradiționale.

**Implicarea altor persoane în proiect și motivul implicării**

Am testat jocul cu ajutorul colegilor din clasă și din școală.

* **Alpha stage(etapa în care funcționalitatea jocului este implementată și design-ul este parțial terminat)**

Am primit recomandări și totodată feedback constructiv, lucru care m-a motivat să îmi îmbunătățesc jocul.

* **Beta stage(funcționalitatea jocului este optimizată)**

La finalul acestei etape, am rugat colegii să completeze un Google Form în care să își expună ideile și părerile despre produsul finit. Din nou, am primit critică constructivă și mult sprijin din partea lor.

**Rolul și contribuțiile membrilor echipei în proiect**

**ANEXE**

















