**Аналіз завдання та планування**

**Освітня мета:**

* **Вивчення властивостей правильних многогранників (платонових тіл)**: тетраедра, куба, октаедра, ікосаедра, додекаедра.
* **Розвиток просторового мислення через взаємодію з 3D-моделями**.
* **Інтеграція інформатики**: включення елементів машинного навчання (жестове управління) для старшокласників/студентів.

**Цільова аудиторія:**

* Учні 7–11 класів (геометрія, інформатика)
* Вчителі, які хочуть використовувати віртуальну реальність у STEM-освіті
* Студенти педагогічних університетів
* Учні/студенти гуртків з VR, AR, WebGL або машинного навчання

**Ключові концепції для візуалізації:**

* **Правильні многогранники** (форма, симетрія)
* **Геометричні формули**: площа поверхні, об'єм
* **Вісь обертання / симетрія**
* **Зв’язок геометрії та інформаційних технологій (VR)**

**Користувацький досвід (UX):**

* Просте та інтуїтивне **випадаюче меню** вибору моделі
* **Клік для обертання** — легко реалізується в браузері/мобільному VR
* Візуальні **формули як зображення**, чітко читаються
* Акуратна VR-сцена з тінями, кольорами, освітленням
* Додатково: можливість інтегрувати **жести** для управління

## Документування та розгортання

### ****README.md****

1. Відкрити index.html у браузері (Chrome або Firefox)
2. Або опублікувати через [GitHub Pages](https://pages.github.com/)

## Скріншоти

## 

## 

## Плани на майбутнє

* Додати жестове управління (MediaPipe Hands)
* Анімована побудова многогранника
* Тестові завдання з вибором правильної фігури