Проект на Борис Велинов и Васил Желев

“История в игра”

**XII Национален есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“**

**03.12.2023 г.**

**1.  ТЕМА**  - сайт, който дава информация за всеки период от българската история. Представя по кратък, интересен и запомнящ се начин - главните моменти от българската история.

**2.  АВТОРИ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Три имена | Борис Михайлов Велинов | Васил Симеонов Желев |
| ЕГН | 0949041189 | 0948171043 |
| Адрес | гр. Варна, Ул. Люлебургас 1, вх. Д, ет. 2, ап. 96 | гр. Варна, Ул. Осми март 15 ет.5 ап.15 |
| Тел. номер | +359879320806 | +359893310404 |
| E-mail | borisvelinov28@itpg-varna.bg | vasilzhelev28@itpg-varna.bg |
| Училище | ПГКМКС “Акад. Благовест Сендов” | ПГКМКС “Акад. Благовест Сендов” |
| Клас | VIII клас | VIII клас |

**3.  РЪКОВОДИТЕЛИ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Три имена | Телефон | E-mail | Длъжност |
| Полина Петкова Кирилова | 0889271681 | p.kirilova@itpg-varna.bg | Учител по ИТ |
| Пламена Русева Янева | 0888637121 | p.yaneva@itpg-varna.bg | Учител по информатика  и ИТ |

**4.  РЕЗЮМЕ**

**4.1  Цели**

  Целта на сайта е да представи цялостната история на България по кратък, интересен и разбираем начин за деца и възрастни. Сайтът е направен така, че да представи историческите моменти по интерактивен начин, за да събуди интереса на младото поколение към историята. Информацията е представена в къси текстови полета със снимки, за да може да се запомни по-лесно, както и няколко авторски игри.. Същевременно не се изпускат важни периоди. Сайтът включва и допълнителни, интересни факти, които не могат да бъдат намерени в повечето учебници и не се акцентират в тях.

**4.2  Основни етапи в реализиране на проекта**

В началото е извършено **проучване** на тема „История на България“. Целта на проучването е да се определи каква информация е най-важна и интересна за целевата аудитория на сайта. На базата на резултатите от проучването е формулирана **целта** на проекта, която е да представи цялостната история на България по кратък, интересен и разбираем начин за деца и възрастни.

След като е определена целта, е изготвен **план за действие**, който включва всички етапи и дейности, необходими за реализацията на проекта. Планът за действие е разпределен в **следните етапи:**

* **Етап 1: Анализ и планиране**
  + Проучване на тема „История на България“
  + Формулиране на целта на проекта
  + Изготвяне на план за действие
* **Етап 2: Разработка на сайта**
  + Създаване на дизайна на сайта
  + Интегриране на съдържанието в сайта
* **Етап 3: Разработка на игрите**
  + Създаване на дизайна на игрите
  + Интегриране на игрите в сайта
* **Етап 4: Тестване и внедряване**
  + Тестване на сайта и игрите
  + Внедряване на сайта в интернет

В **етап 1** на проекта е извършено проучване на тема „История на България“. Проучването е проведено сред ученици и учители от различни възрасти. Резултатите от проучването са използвани за формулиране на целта на проекта и изготвяне на плана за действие.

В **етап 2** на проекта е разработен дизайнът на сайта. Дизайнът е съобразен с целите на проекта и целевата аудитория. В сайта са включени текстове, снимки, карти и игри.

В **етап 3** на проекта са разработени игрите. Игрите са интерактивни и поставят въпроси за историята на България. Целта на игрите е да повишат интереса към историята сред младото поколение.

В **етап 4** на проекта е извършено тестване на сайта и игрите. След като са отстранени всички грешки, сайтът е внедрен в интернет.

**Отговорности на членовете на екипа**

* **Борис Велинов** е отговорен за разработката на сайта. Той е разработил дизайна на сайта и е интегрирал съдържанието в него.
* **Васил Желев** е отговорен за разработката на игрите. Той е разработил дизайна на игрите и ги е интегрирал в сайта.

**4.3  Ниво на сложност на проекта. Основни проблеми.**

В процеса на реализация на проекта възникнаха следните проблеми:

* **Проблем с интерфейса на сайта и игрите**

При разработването на интерфейса на сайта и игрите възникна проблем със съчетаването на цветове и дизайн. Екипът не беше сигурен как да постигне желания ефект и е пробвал различни варианти. В крайна сметка проблемът е бил решен след чертане на ръка и три пъти изтриване на цялата начална страница.

* **Проблем с прозрачността на един “<div>”**

При задаване на прозрачност на един “<div>” възникна проблем, при който прозрачността е била зададена за всички елементи в контейнера, а не само за фона. Проблемът е решен чрез промяна на кода на “<div>” елемента.

* **Проблем с кирилицата в кода**

При разработването на интерфейса на сайта възниква проблем с кирилицата в кода. В опитите да направим интерфейса на цялата главна страница, екипът ни сложи няколко команди и параграф с текст в коментар. След като са пробвахме да изтрием коментара, страницата даде грешка. Две от изображенията не се показваха. Екипът ни започна да трие част по част коментара, докато не остана само параграфът с текста. Накрая е остана буквата “y”, написана на кирилица. Когато я изтрихме, сайтът е даде грешка. А с нея всичко се е показваше.

Решението на проблема е беше, че браузърът е отчел буквата “y” като грешна команда поради езика, на който е написана. След пускане на проекта онлайн проблемът е изчезна.

**4.4  Логическо и функционално описание на решението.**

Проектът е изграден като интернет сайт с вградени игри в него. Към настоящия момент може да се отвори чрез линк: [borisvelinov.github.io](https://borisvelinov.github.io/)

**4.5  Реализация**

За реализацията на проекта са използвани следните технологии и инструменти:

* **Програмни езици:**
  + HTML - за създаване на структурата на сайта
  + CSS - за стилизирането на сайта
  + JavaScript - за интерактивността на сайта
  + Python - за реализацията на потребителската логика
  + C# - за програмирането на игрите
* **Програмно приложение:**
  + Visual Studio Code - за разработката на сайта и игрите

**Използването на HTML, CSS и JavaScript за сайта**

HTML е използван за създаване на структурата на сайта. CSS е използван за стилизирането на сайта, като се използват цветове, шрифтове и изображения. JavaScript е използван за интерактивността на сайта, като се използват събития и функции.

**Използването на C# за игрите**

C# е използван за програмирането на игрите. Игрите са интерактивни и поставят въпроси за историята на България. Целта на игрите е да повишат интереса към историята сред младото поколение.

**4.6 Описание на приложението**

   До сайта може да се достигне чрез линк: [borisvelinov.github.io](https://borisvelinov.github.io/)

   Приложението е уеб сайт, който представя историята на България по кратък, интересен и разбираем начин за деца и възрастни. Сайтът е разделен на няколко раздела, които обхващат различни периоди от българската история. Всеки раздел съдържа текстово съдържание, снимки, карти и игри.

**Текстовото съдържание** предоставя информация за важни исторически събития, личности и места. Информацията е представена в ясни и кратки текстове, които са лесни за разбиране.

**Снимките** помагат за визуализацията на историческите събития и личности. Те са подбрани внимателно, за да бъдат информативни и привлекателни.

**Игрите** са интерактивни и поставят въпроси за българската история. Целта на игрите е да повишат интереса към историята сред младото поколение и да научат играчите за важни моменти от българската история.

**Целта на приложението** е да повиши интереса към историята на България сред младото поколение. Приложението предлага интересен и забавен начин за запознаване с българската история.

**Целева аудитория** на приложението са деца и възрастни, които се интересуват от история. Приложението е подходящо за ученици, учители и всички, които искат да научат повече за българската история.

**Акаунтите** са ценен инструмент за потребителите, които искат да надграждат своите знания за българската история. Те могат да предоставят на потребителите допълнителна мотивация за учене и задълбочаване на своите знания.

**4.7  Заключение**

Уеб сайтът "История на България" е проект, който постига своите цели. Сайтът е функционален, лесен за използване и отговаря на нуждите на целевата аудитория. Сайтът е интересен и забавен начин за запознаване с българската история и може да помогне за повишаване интереса към историята сред младото поколение.

В бъдеще сайтът може да бъде подобрен чрез добавяне на допълнителни игри и викторини, допълнителна информация за важни исторически събития и личности и подобрено визуално представяне.

Ето някои конкретни предложения за подобрения:

* Допълнителни игри и викторини могат да бъдат добавени, за да се засили интерактивността на сайта и да се тестват знанията на играчите за българската история.
* Допълнителна информация може да бъде добавена, за да се разшири обхватът на сайта и да се предоставя по-задълбочено разбиране на българската история.
* Подобрено визуално представяне може да направи сайта по-привлекателен за потребителите.
* Сайтът ще бъде развит, като ще бъдат добавени още две страници за не споменатите досега периоди(комунизъм и демократична България). По- късно ще бъдат добавени отделни страници за всеки владетел, национални герои и значими политици.
* Потребителските акаунти са предназначени за потребителите, които искат да надграждат своите знания за българската история. Потребителите ще могат да събират точки, като отговарят правилно на въпроси в игрите и викторините на сайта. Точките ще могат да бъдат използвани за закупуване на награди, като например допълнителни игри, викторини и информация за българската история. Това означава, че потребителските акаунти ще могат да предоставят на потребителите допълнителна мотивация за учене и задълбочаване на своите знания за българската история.