

**Katedra Automatyki i Informatyki**

**Techniki multimedialne**

Interaktywny system do nauki pisania na klawiaturze

Wykonała:

Marta Jaworska

3EF-DI, L3

Rzeszów, 2017r.

Wstęp

Celem projektu było utworzenie interaktywnego systemu do nauki pisania na klawiaturze. Postanowiono napisać grę w silniku graficznym Unreal Engine 4 przy pomocy BluePrints.

Założenia projektowe

Głównym założeniem projektu jest utworzenie takiego systemu, aby był on odpowiedni zarówno dla osób, które już potrafią pisać na klawiaturze, jak i dla takich, które dopiero się uczą. Wykorzystanie gry ma zachęcić jej użytkownika do dalszej nauki. Nauka ma się odbywać poprzez zabawę. Kolejnym założeniem projektowym jest sposób wyświetlania elementów do nauki. Zdecydowano, że będą się pojawiać pojedyncze litery, które po naciśnięciu odpowiedniego klawisza mają zniknąć z pola widzenia użytkownika. Wyświetlanie liter zamiast słów jest lepszym rozwiązaniem dla osób, które dopiero rozpoczynają naukę pisania.