



# ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Детский технопарк «Альтаир» РТУ МИРЭА  
Кластер лабораторий «Информационные технологии»

Визуализация содержания текста об компьютерных играх

Участники проекта			
Фамилия Имя Отчество	Место учебы, класс	Контактный номер	Электронная почта
Федоров Михаил Владимирович	Школа № 1507, 10 «К»	79670210045	fedorov.michael@yandex.ru

**Руководитель проекта** Русаков Алексей Михайлович, преподаватель детского технопарка «Альтаир»

Сведения о проекте

---

## Аннотация.

Данный проект решает проблему определения ключевых моментов в текстах об компьютерных играх. Поскольку игр с каждым днем становится все больше и больше, данная проблема актуальна и по сей день.

**Ключевые слова:** Тематическое моделирование, анализ смысла текста, компьютерные игры

---

## **Актуальность проекта (какую проблему решает проект)**

В настоящее время существует свыше 200000 игр на различные виды устройств, и каждый день выходят всё новые игры.

Однако в данный момент на рынке игр существует проблемы с выбором этих самых игр, которые бы удовлетворяли покупателя и игрока.

Наличие данных проблем наделяют данную программу конкурентными преимуществами

## **Цель проекта**

Разработать программу для быстрого выяснения содержательных моментов компьютерных игр

## **Задачи проекта**

- 1) Изучить основы языка программирования Python;
- 2) Написать код для корректной работы программы;
- 3) Описать функционал разрабатываемого сервиса;
- 4) Разработать прототип проекта и его алгоритмы;
- 5) Определение перспектив развития;
- 6) Создать удобный интерфейс;
- 7) Изучить мобильную конвертацию приложений на Android и iOS.

## **Использованные методы исследования (реализации) проекта**

Алгоритм LDA тематического моделирования на основе латентного распределения дирихлет;

Среда программирования VS Code;

Язык программирования Python;

Библиотека RakeNLTK

Библиотека AXIOS

Библиотека Gensim

Фреймворк Flask

Фреймворк Vue.JS

Фреймворк Quasar

## **Полученные результаты проекта**

В ходе работы была выполнена главная цель и задачи, поставленные ранее:

- Изучены основы языка программирования Python;
- Написан код для корректной работы программы;
- Описан функционал разрабатываемого сервиса;
- Разработан прототип проекта и его алгоритмы;
- Определены перспективы развития;
- Создан удобный интерфейс;
- Изучена мобильная конвертация приложений на Android и iOS.

### **Практическая значимость результатов проекта**

Данный проект нужен для людей, достаточно много играющих в компьютерные игры. Поскольку, как было сказано ранее, игр с каждым днем появляются новые игры, и людям все тяжелее становится определить игру, в которую они хотели бы поиграть.

### **Выводы**

### **Перспективы развития проекта\***

- 1) Оформление данного сервиса в виде коммерческого сервиса с целью получения дополнительных возможностей по качеству его реализации
- 2) Создание API интерфейса для беспрепятственности работы сторонних сервисов
- 3) Публикация данного сервиса в интернет с возможностью совместного развития в других проектах.

### **Используемая литература**

Ссылки на материалы

### **Аннотация**

### **Реферат**

### **Презентация**

### **Видео**

