

РААД

ТАМАГОЧИ

АВТОР: АДУШЕВ ДАНИИЛ

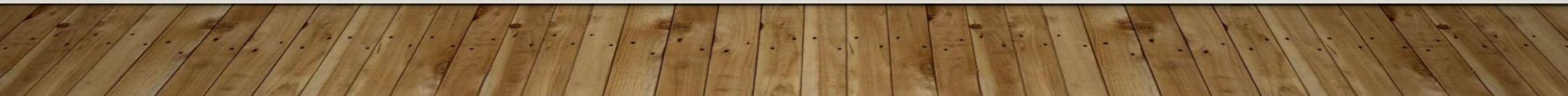
НАСТАВНИК: КОСОВ РОДИОН МАКСИМОВИЧ

ПРОБЛЕМА (НАЗНАЧЕНИЕ):

- Люди забывают кормить своих домашних животных и заботиться о технике, из-за чего питомец может умереть, а техника сломаться или, вообще, устроить пожар

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА:

Продукт поможет людям выработать хорошую привычку заботиться о людях, животных, технике и всем, кто или что требует регулярного внимания и заботы



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ:

- Люди всех возрастов, регионов, стран и т.д., имеющие постоянную невнимательность, или просто желающие испытать мой продукт

ФУНКЦИИ:

- 2 режима игры
- Автоматическое уменьшение наполненности
- Функция обновления состояния наполненности
- Автоматические смены дня
- Фиксация даты в таблице рекордов
- Таблица рекордов
- Функция сохранения прогресса

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ (БИБЛИОТЕКИ / ИНСТРУМЕНТЫ):

- SQLite
- Timer
- TimerTask
- LocalDate
- SharedPreferences

НАЧАЛЬНОЕ МЕНЮ:

Заходя в игру, мы видим:

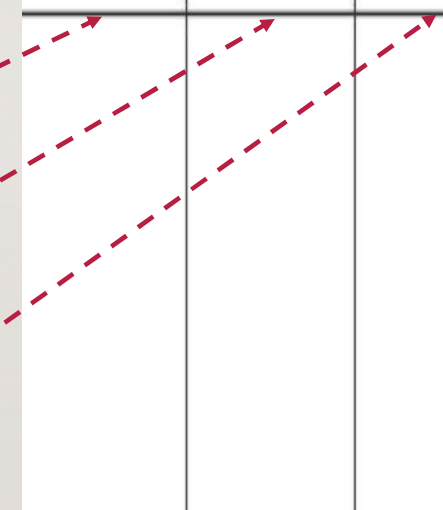
1. Название игры
2. Кнопку **play**, переносящую нас в режимы
3. Кнопку **таблица рекордов**,
переносящую нас в таблицу рекордов
4. ФИО автора



ТАБЛИЦА РЕКОРДОВ

Нажимая на кнопку **таблица рекордов**, мы попадаем в таблицу рекордов, в которой:

- 1.Номер рейтинга
- 2.Максимально прожатые дни (в часовом режиме)
- 3.Дата, когда игра закончилась



Number	Lived days	Date
--------	------------	------

РЕЖИМЫ:

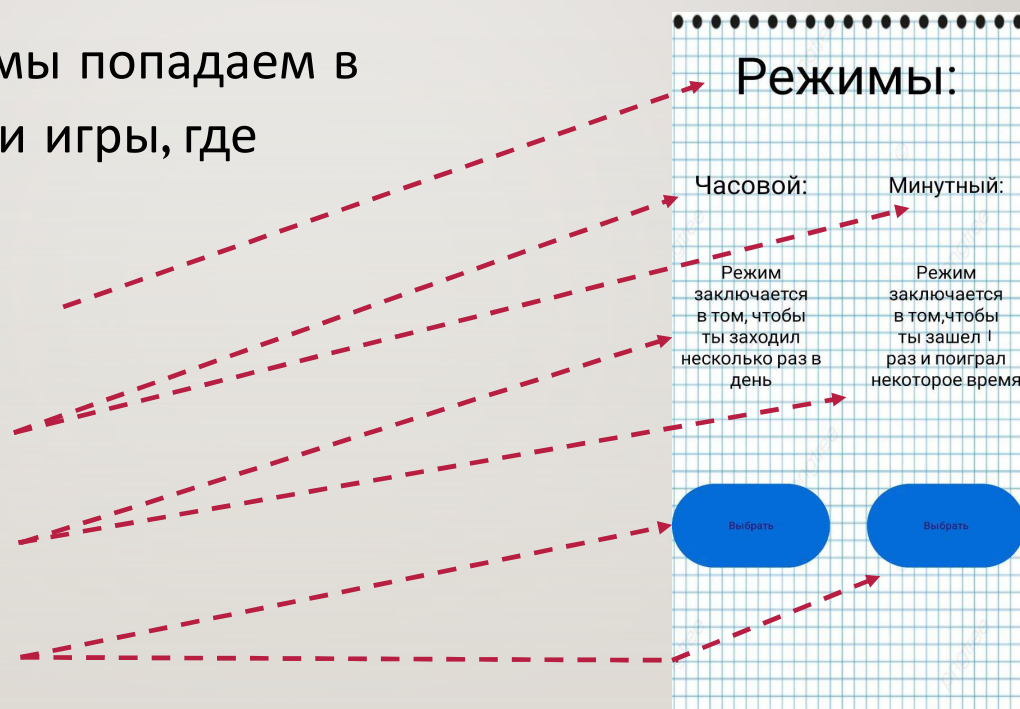
Нажимая кнопку **play**, мы попадаем в активность с режимами игры, где находится:

1. Название активности

2. Название режимов

3. Описание режимов

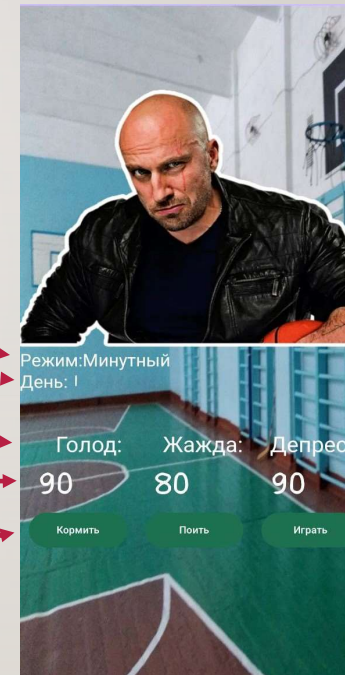
4. Кнопки для выбора



САМА ИГРА:

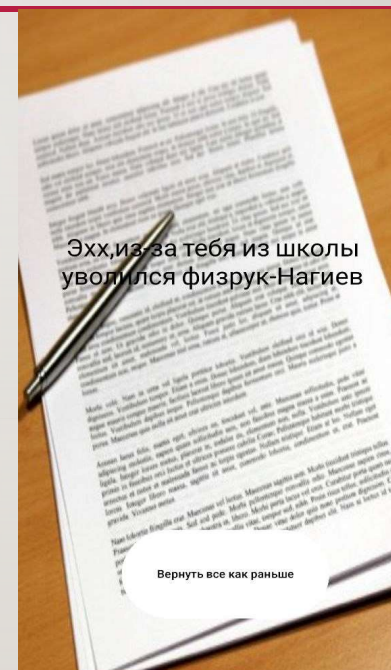
Выбирая режим игры, мы встречаем знакомую личность, но сейчас не про нее, а про:

1. Режим
2. День
3. Названия нужд
4. Их наполненность (чем меньше, тем хуже)
5. Кнопки для увеличения наполненности определенной нужды



АКТИВНОСТЬ ПРИ ПРОИГРЫШЕ:

При **0**
наполненности
любой нужды
включается
активность
проигрыша



ДЕМОНСТРАЦИЯ ПРОДУКТА:

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!