1. Направление „Съвременни системи за визуална информация“
2. Автори:

**1.** Дориана Владиславова Петкова

ЕГН: 0652275812

Адрес: Лазур 29 блок, вх 3, ет 2

Телефон: 0884873454

Имейл: doriana.petkova@gmail.com

Училище: ППМГ „Акад. Никола Обрешков“

гр. Бургас

2. Биляна --- Бъчварова

ЕГН: 0744260530

Адрес: жк. Славейков 26 вх. 6 ет. 8 ап. 24

Телефон:0896686469

Имейл: b.bachvarova26@gmail.com

Училище: ППМГ „Акад. Никола Обрешков“

гр. Бургас

1. Ръководители:

**1.** Таня Евтимова

ЕГН: 0652275812

Телефон: 0887749387

Имейл: tanya.evtimova@edu.mon.bg

Длъжност: Учител по Информатика и Информационни технологии

2. Тодорка Трифонова

Телефон: 0894773373

Имейл: todorka.trifonova@edu.mon.bg

Длъжност: Учител по Информатика и Информационни технологии

1. Резюме:

4.1. Цел

„Survival 101” е образователна игра, предназначена да научи потребителя на основни умения за оцеляване при бедствия и аварии. Подобни приложения информират хората и допринасят за ограмотяването им по темата, което от своя страна би допринесло за тяхната сигуност.

Мотивацията зад създаването на тази игра е да образова хората по увлекателен и интерактивен начин. Концепцията се появи по време на наводненията в Царево, с убеждението, че повишени знания по темата и запазване на самообладание в определени моменти биха могли да доведат до по-малко жертви при друга подобна ситуация.

Играта предлага възможност на потребителя да разбере как трябва да постъпи, в случай че има авария. По време на играта стратегически разположените улики предлагат насоки за правилните действия.

Съществуват и други подобни игри: Disaster Report и Raw Danger, но те не са на български език и един потребител без знания по чужд език не би могъл да ги използва.

Основни потребители на играта биха били: ученици, студенти, дори възрастни, които не обичат да четат информация под формата на инструктажи.

4.2. Основни етапи в реализирането на проекта:

* Проучване за реализирани вече подобни проекти;
* Проучване на средата за създаването на играта;
* Изработване на различните компоненти и герои;
* Програмиране на отделните нива;
* Тестване, отстраняване на грешки;
* Направа на подобрения за по-добро усвояване на информация;
* Подготвяне на документация;
* Представяне на проекта;
  1. Ниво на сложност – Някои от проблемите, които срещнахме и разрешихме са:
* Запазване на координатите и последната позиция между сцените.
* Оразмеряване на обект с анимация.
* Създаване на таймер и рейтинг система.
* Сменяне на слоевете при промяна на позицията на героя спрямо някой предмет.
  1. Логическо и функционално описание на решението
  2. Реализация − обосновка за използвани технологични средства, алгоритми, литература, програмни приложения и др.

1. Среда за реализация - Unity 2022.3.11
2. Среда за програмиране – Visual Studio Code 1.85
3. Programming language – C#
4. Изображения – Krita 5.2.0
5. Литература – GitHub, Stack Overflow, Unity Forum, Unity Documentation, YouTube, ChatGPT
6. Алгоритми и модели:

Единичен модел;

DontDestroyOnLoad

* 1. Описание на приложението – как се стартира и/или инсталира, как се използва, как се поддържа

1. Изтегля се архива на играта. Отваря се executable file и играта стартира.
   1. Заключение – Приложението е подходящо за всеки, който иска да придобие основни знания за справяне с бедствия.

Подобренията, които можем да направим са:

1. Добавяне на нови нива на играта.
2. Добавяне на повече анимации и на озвучаване.
3. Направа на обстойна карта на нивата и развиване на историите.
4. Създаване на английска версия.
5. Обновяване на различни резолюции.
6. Качване на играта в онлайн магазини като Google Play и App Store

Работата по приложението ще продължи, за да може българското население да бъде образовано на тази тема и да се предотвратят инциденти.

​​Библиография

​​Technologies, U. (12 2023 r.). *Unity Documentation*. Извлечено от Unity: https://docs.unity.com/

​​