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 Тодорова 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.
* Добавяне на ефекти и аудио.
  1. Логическо и функционално описание на решението

A diagram of a company

Description automatically generated

* 1. Реализация:
* Среда за реализация - Unity 2022.3.11
* Среда за програмиране – Visual Studio Code 1.85
* Programming language – C#
* Изображения – Krita 5.2.0
* Литература – GitHub, Stack Overflow, Unity Forum, Unity Documentation, YouTube
* Алгоритми и модели:
  + - Единичен модел – DontDestroyOnLoad.
  1. Описание на приложението:

1. Изтегля се архива на играта. Отваря се executable file и играта стартира.
2. Играта се затваря от главното меню, чрез натискане на бутона „Край“.
3. Приложенито се поддържа, чрез обновяване на версиите и качването им в подходящите платформи.
   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. Направа на обстойна карта на нивата и развиване на историите.
3. Създаване на английска версия.
4. Обновяване на различни резолюции.
5. 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/

​​Youtube <https://youtu.be/0cycus0Ojnc?si=XQtUrgrdf53Y0NFi>

Unity forum <https://forum.unity.com/threads/multiple-canvases-rendering-order-issue-bug.374982/>

Stackoverflow <https://stackoverflow.com/questions/53139259/making-a-timer-in-unity>

Github https://github.com/Unity-Technologies/2d-animation-v2-samples