**ПАСПОРТ ИНДИВИДУАЛЬНОГО ПРОЕКТА**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Наименование | Содержание |
|  | Название проекта (исследования) | Создание игры ”Dungeon Escape” на языке программирования java при помощи фреймворка libGDX |
|  | Структура проекта | * Введение * Глава 1 Планирование структуры и функционала мобильного приложения * Глава 2 Выбор способа реализации мобильного приложения * Глава 3 Разработка приложения * Глава 3.1 Создание окна главного меню игры * Глава 3.2 Создание окна настроек игры * Глава 3.3 Создание окна таблицы рекордов игры * Глава 3.4 Создание окна игры * Заключение * Список литературы * Приложение |
|  | Руководитель проекта | Гильдин Александр Григорьевич |
|  | Автор проекта | Гагарин Егор Александрович |
|  | Аннотация проекта | Суть проекта заключается в создании мобильной игры, используя язык программирования java и фреймворк libGDX. |
|  | Проблема | Углубление навыков создания мобильных игр. |
|  | География проекта | Город Уфа |
|  | Срок выполнения проекта | Начало работ: Октябрь 2022  Завершение: Апрель 2023 |
|  | Цель проекта | Создание итогового продукта, а именно, мобильной игры. |
|  | Основные задачи проекта | * Изучить информацию по языкам программирования, подходящим для создания android приложений. * Выбрать наиболее подходящие инструменты для реализации задуманного функционала игры. * Спроектировать архитектуру приложения в соответствии с принципами ООП. * Реализовать разработанную нами архитектуру в соответствии с принципами ООП используя выбранный ранее язык программирования и инструменты разработки. * Протестировать приложение на наличие ошибок и некорректной работы при определённых сценариях использования и исправить соответствующие недочёты. |
|  | Результаты проекта | По завершении проекта ожидается получить завершенную мобильную игру с возможностью сохранения результатов игроков. |
|  | Методы оценки результатов | Проект будет оцениваться по критериям, упомянутым в пункте “Результаты проекта” настоящей таблицы. Также во внимание будет принята оценка руководителя проекта. |
|  | Дальнейшая реализация проекта | Мобильное приложение может быть популяризировано, а также монетизировано. |
|  | Список литературы | 1. GitHub [Электронный ресурс]. - URL: hhttps://github.com/ (дата обращения: 30.09.2022). 2. It Школа Samsung [Электронный ресурс]. - URL: <https://myitschool.ru/> (дата обращения: 30.09.2022). 3. libGDX [Электронный ресурс]. - URL: http://www.libgdx.ru/ (дата обращения: 30.11.2022). 4. Piskelapp [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.piskelapp.com/> (дата обращения: 30.12.2023). 5. Opengameart [Электронный ресурс]. - URL: https://opengameart.org/ (дата обращения: 20.02.2023). |

**Календарный план реализации проекта**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тема** | Создание игры ”Dungeon Escape” на языке программирования java при помощи фреймворка libGDX | | |  |  |
| **ФИО** | Гагарин Егор Александрович | | | | |
| **Класс** | 11Б | | | | |
|  |  | | | | |
| Наименование и описание мероприятия | | Сроки начала и окончания | Ожидаемые итоги | |  |
| *Подготовительный этап* | | | | |  |
| *1. Формулировка темы, проектной идеи* | | Октябрь 2022 | Тема сформулирована. | |  |
| *Основной этап* | | | | |  |
| *3. Сбор и изучение литературы* | | Ноябрь 2022  –  Январь 2023 | Проанализированы языки программирования | |  |
| *4. Отбор и анализ информации* | | Проанализирован ход работы в различных фреймворках для реализации мобильных приложений и их интеграция с технологиями дополненной реальности. | |  |
| *5. Выбор способа представления результатов* | | Февраль 2023 | Для реализации проекта выбран язык программирования java а также фреймворк libGDX. | |  |
| *6. Исследование/ проектирование* | | 20.02.2023 – 08.04.2023 | Спроектирована структура будущего мобильного приложения. Подобраны инструменты для решения внутренних задач приложения, созданы визуальные элементы. Полностью реализована техническая и визуальная части приложения. | |  |
| *7. Анализ и обобщение (подведение итогов)* | | 10.04.2023 | Приложение проанализировано на выявление ошибок в коде и протестировано на корректность работы в различных условиях. | |  |
|  | |  |  | |  |
| *Предзащита проекта* | | | | |  |
| *8. Предварительная проверка проекта руководителем* | | 19.04.2023 | Работа отсмотрена руководителем проекта. Написана рецензия руководителя на проект. | |  |
| *9. Презентация промежуточных результатов* | | 20.04.2022 | Продукт представлен учительскому составу и обучающимся Лицея №83 с целью выяснения мнения пользователей о таковом. | |  |
| *Доработка проекта на основе оценки представленных материалов и рекомендаций* | | | | |  |
| *Защита проекта* | | | | |  |
| *10. Представление проекта*. *Защита* | | 20.04.2022 |  | |  |
| *11. Оценка результата и процесса* | |  |  | |  |