**Игра "TapTap"**

|  |
| --- |
| Автор: Хасанов Альберт,  Богомолов Арсений,  ученики 10 класса  МБОУ СОШ № 60  Набережные Челны  Научный руководитель:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  учитель физики  МБОУ СОШ № 60  Набережные Челны |

**Введение**

Скоропечатание — способность быстрого печатаия текстовой информации. Обычная скорость чтения на русском языке у взрослого человека лежит в пределах 52 WPM, по опытным исследованиям средняя скорость равняется 100 WPM.

Под скорочтением понимают способность чтения в 2–3 раза быстрее средней скорости.

Считается, что некоторые люди могут овладеть способностью скоропечатания без специальной подготовки, освоив всё интуитивно.

Для развития данных навыков создается программа-тренажер, включающая в себя наиболее распространенные и эффективные упражнения, к тому же обучение иностранным словам и фразам

**Противоречие:** Современному человеку необходимо обрабатывать огромное количество информации, однако не все люди располагают возможностями и достаточным количеством времени для этого.

**Проблема:** набор (на клавиатуре) большого объема информации за минимальный промежуток времени.

**Цель:** создать программу-тренажер к концу учебного года для обучения иностранному языку и тренировки быстрого печатания.

**Задачи проекта:**

Создать программу в соответствии с полученными результатами

Скорректировать работу программы в соответствии с отзывами пользователей

Введение

1. Структура программы.

2. Пример работы программы.

Ресурсы

**Структура программы**

**Используемые технологии:**

Данный проект был создан на ЯП python, а также с использованием фреймворка pygame для создания дизайна программы и текстовый формат обмена данными json для хранения результатов пользователя.

**Пример работы программы:**

[Скриншоты]